

ONLINE



# FASHION TECHNOLOGY

LOMBA KOMPETENSI SISWA TINGKAT NASIONAL

KISI-KISI SOAL DARING 2020



**Fashion Technology** merupakan keterampilan dalam pembuatan busana. Keterampilan yang termasuk dalam *Fashion Technology* diantaranya desain, konstruksi pola, pemotongan bahan, dan pembuatan busana serta penyelesaiannya. Penting bagi praktisi fesyen untuk mengamati tren yang sedang berkembang saat ini. Tren yang berbeda dari sebelumnya adalah negara-negara di dunia termasuk Indonesia saat ini masih berjuang melawan wabah COVID-19. Di Indonesia kenaikan jumlah pasien yang positif masih terus meningkat. Hal ini disebabkan masih besarnya potensi pergerakan manusia yang masih berada di luar rumah. Saat ini kita telah menjalani kehidupan New Normal yang mengharuskan kita beraktifitas di luar rumah seperti biasa namun tetap berdampingan dengan virus corona yang tidak kasat mata. Tentu hal ini cukup mengkhawatirkan karena siapapun dapat terpapar tanpa gejala. Kondisi tersebut dapat diperburuk dengan adanya masyarakat yang masih beraktifitas di luar rumah tanpa dibekali dengan alat pelindung diri. Seorang *Fashion Technology*, harus mampu berpartisipasi dalam mengurangi dampak penyebaran virus Corona, dengan cara membuat **APD** tidak hanya bagi tenaga medis saja tetapi juga **APD KHUSUS UNTUK MASYARAKAT** atau yang biasa disebut dengan **BAJU COVID**.

Test Project terdiri dari 4 Modul dengan total waktu kerja 15 (Lima Belas) Jam selama 3 hari yang terdiri dari :

- a. Sketsa Desain
- b. Pembuatan Pola dan Peletakkan
- c. Drapping
- d. Menjahit

Semua modul harus dimulai bersama-sama merujuk pada WITA, Peserta harus menyerahkan hasil Lomba pada akhir alokasi waktu dalam setiap Modulnya. Bila alokasi waktu habis, selesai atau tidak selesai harus diserahkan.

Pada Lomba ini peserta harus :

- Menggambar sketsa desain pakaian sesuai dengan terget pasar : harga pasar, dan mengacu pada bahan yang dipilih.
- Membuat Pola Celana (tidak termasuk Furing)
- Memberi tanda, mengukur peletakkan Celana pada saat meletakkan Pola diatas bahan
- Membuat Drape pada Mannequin (dengan menggunakan jarum drape saja) sesuai dengan gambar yg terpilih saat Lomba.
- Mendesain, Membuat Pola (dengan Kampuh) dan menjahit Baju COVID sesuai dengan pilihan-pilihan bagian dalam baju covid 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

## MODUL 1 : DESAIN

**Waktu : 30 menit - Hari Ke-1**

Peserta akan diminta untuk membuat sketsa Desain pakaian sesuai target pasar untuk produksi / perdagangan / dengan tinta hitam, bagian depan dan belakang serta disajikan pada Media kertas 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 tertentu. Sasaran style pakaian disesuaikan dengan jenis kain yang akan dipilih / diundi sesaat sebelum modul dimulai.

Target Pasar yang dibuat adalah :

- *Fast fashion spring / summer* ( 4 potong depan dan belakang ) atau
- *Fast fashion autumn / winter* ( 4 potong depan dan belakang ) atau
- *Couture spring / summer* ( 2 potong depan dan belakang ) atau
- *Couture autumn / winter* ( 2 potong depan dan belakang )

Semua sketsa digambar dengan menggunakan ballpoint warna hitam (apabila ada bayangan diijinkan). Digambar pada media kertas gambar ukuran A3. Peserta akan membuat desain sesuai musim dan target market, serta jenis kain yang sama sesuai pilihan dalam undian.

### PROSEDUR PENYERAHAN MODUL 1 :

- Sketsa harus diserahkan pada akhir waktu modul 1 dalam keadaan selesai atau tidak selesai.
- Hasil sketsa di videokan terlebih dahulu sebelum dimasukkan dalam paralon
- Setelah di dokumentasikan, sketsa modul 1 dimasukkan ke dalam paralon khusus dan di lem serta di tanda tangan di atas lem khusus yang telah diberikan panitia.
- Paralon yang telah di lem dan di tanda tangan di simpan di area yang terlihat pada kamera
- Keseluruhan proses mulai dari pengumpulan produk, memasukkan dalam paralon dan menutup rapat paralon dengan lem khusus terekam dalam kamera video (sebagai dokumentasi) untuk menghindari adanya subjektifitas selama kompetisi berlangsung.

## MODUL 2 : MEMBUAT POLA DAN PELETAKKAN BAHAN

**Waktu : 2 Jam 30 menit – Hari Ke-1**

Ketua Juri akan memberikan Ukuran dan desain Celana sesaat sebelum modul dimulai. Untuk pekerjaan ini tidak disediakan pola dasar, peserta harus membuat pola berdasarkan desain dan ukuran yang telah diberikan. Pola harus diberikan kampuh dan informasi Pola yang diperlukan.

Setelah Peserta selesai membuat Pola, kemudian pola diletakkan diatas kain. Kain yang digunakan untuk meletakkan pola tidak boleh di potong, batas penggunaan bahan pada saat peletakkan, dapat ditandai dengan kapur atau penggaris (kebersihan kain penting untuk dijaga karena kain akan digunakan kembali pada modul 4).

Pada Modul ini, peserta hanya membuat pola dan meletakkannya pada kain, tetapi tidak akan dipotong dan dijahit. Hasil peletakkan dan pola akan dinilai pada hari ketiga.

### PROSEDUR PENYERAHAN MODUL 2 :

- Hasil peletakkan celana harus diserahkan pada akhir waktu modul 2 dalam keadaan selesai atau tidak selesai.
- Hasil peletakkan celana di videokan terlebih dahulu sebelum pola dimasukkan dalam paralon
- Setelah di dokumentasikan, pola modul 2 dimasukkan ke dalam paralon dan di tanda tangan diatas lem khusus yang telah diberikan panitia.
- Paralon yang telah di lem dan di tanda tangan di simpan di area yang terlihat pada kamera
- Keseluruhan proses mulai dari pengumpulan produk, memasukkan dalam paralon dan menutup rapat paralon dengan lem khusus terekam dalam kamera video (sebagai dokumentasi) untuk menghindari adanya subjektifitas selama kompetisi berlangsung.

## MODUL 3 : DRAPPING

**Waktu : 1 Jam – Hari ke-1**

Peserta akan diberikan 5 Meter Kain Blacu/ Calyco, Untuk Mengerjakan Proses Modul ini dengan Mengikuti Gambar Desain yang akan dibagikan sesaat sebelum Lomba.

Baju yang di buat drappingnya harus dapat di buka dari patung tanpa merubah desain.

Peserta hanya boleh menggunakan jarum drape saja, Untuk Bagian Leher, lengan dan hem bawah, keputusan untuk melipat atau memotong pada bagian tersebut diserahkan pada keputusan masing-masing peserta.

Penilaian akan dilakukan berdasarkan pada kesesuaian hasil drape dengan Gambar yang diberikan. Penilaian pemahaman peserta terhadap sifat kain dan cara penanganannya terhadap desain juga akan dilakukan.

Kelonggaran atau tidak ada kelonggaran bisa saja diberikan, sesuai dengan keputusan peserta. Dengan tetap mempertimbangkan penyelesaian dan kesesuai ukuran yang dilihat dari desain.

### PROSEDUR PENYERAHAN MODUL 3 :

- Hasil drapping harus diserahkan di akhir waktu modul 3 dalam keadaan selesai atau tidak selesai.
- Hasil drapping di videokan terlebih dahulu sebelum dimasukkan dalam box khusus yang telah disediakan panitia
- Setelah di dokumentasikan, hasil drapping dimasukkan ke dalam box khusus dan di lem serta di tanda tangan di atas lem khusus yang telah disediakan panitia.
- Box yang telah di lem dan di tanda tangan di simpan di area yang terlihat pada kamera
- Keseluruhan proses mulai dari pengumpulan produk, memasukkan dalam box khusus dan menutup rapat box dengan lem khusus terekam dalam kamera video (sebagai dokumentasi) untuk menghindari adanya subjektifitas selama kompetisi berlangsung.
- Modul 1-3 yang telah di lem dan di tanda tangan akan dikirim bersamaan di hari ketiga setelah modul 4 telah selesai dilaksanakan

## Modul 4 : MENJAHIT

**Waktu : 11 Jam – Hari Ke-2 dan Ke-3**

Peserta akan mendesain, membuat Pola dan menjahit Baju Covid sesuai dengan pilihan-pilihan komponen yang akan diundi sesaat sebelum lomba. Gambar Desain dan Pola yang dibuat TIDAK AKAN DINILAI. (tetapi harus dikerjakan).

Baju Covid yang dibuat harus mengacu pada Pilihan yang keluar dalam undian, sbb :

- A. Model : **baju covid panjang** atau **baju covid pendek**
- B. Kerah : **Kerah Hoddie** atau **kerah tegak**
- C.Saku : **Saku Kargo** atau **Saku Tempel** atau **Saku bobok 1 bibir** atau **Saku bobok 2 bibir**.
- D. Model Lengan : **Raglan** atau **“J” Sleeve**
- E. Terdapat desain : **Pleats** atau **Kerut**

Apabila peserta mengerjakan 2 macam atau lebih dalam setiap komponen yang diundi, maka penilaian dalam komponen tersebut akan hilang.

Pola yang dibuat bisa dengan cara drape atau drafting, dan pola tidak akan dinilai. Dalam pembuatan baju Covid, harus mengikuti hal-hal sbb :

- Full Furing Menggunakan bahan anti tembus virus (anti microbial dan water repellent), dijahit dengan mesin hot sealing
- Menggunakan furing yang telah disediakan oleh panitia (Menggunakan bahan anti tembus virus (anti microbial dan water repellent), dijahit dengan mesin hot sealing)
- Harus menggunakan bahan warna kombinasi (minimal 2 kombinasi warna).
- 2 Lengan dengan Panjang 57 cm
- Bukaan depan menggunakan ritsleting atau dapat menggunakan variasi kancing
- Menggunakan Rib Tangan dan Rib bawah
- Tidak boleh ada benang bertiras.

**Dalam pengerjaan, para peserta akan menggunakan Mesin Jahit Standar Industri (high Speed), Mesin Fusing, Mesin Hot Sealing, Mesin Press Uap, Baju Covid akan dinilai pada hari ke dua dan ketiga**

**PETUNJUK DIMULAI DAN DIAKHIRINYA MODUL 4 PADA HARI KE-1:**

- Sebelum dimulai modul ini di Hari pertama akan dilakukan pengundian model baju sesuai dengan 5 Pilihan baju yang sudah di tentukan. Masing-masing peserta akan membuat Desain (Desain akan disertakan saat penyerahan Pola, tetapi desain dan pola tidak akan dinilai).
- Peserta harus membuat pola, meletakkan bahan, dan memotong. Peletakkan pola pada bahan tidak akan dinilai.
- Pembuatan desain dan Pola tidak dinilai jadi jangan buang waktu dalam pembuatannya), Peletakkan pola juga tidak dinilai, jadi peserta bisa langsung memotong bahan utama dan kain penguat.
- Pada akhir hari pertama, semua bahan dan pola yg belum selesai harus di masukan pada box yg sudah disediakan, di lem dengan lem khusus dan di ttd oleh pengawas atau penanggung jawab lomba di masing-masing propinsi. Pengepakkan semua material hasil lomba modul 4 harus di rekam menggunakan kamera yg bergerak dan bisa di zoom. Ikuti petunjuk juri saat pengepakkan dan penyegelan dengan lem dan tanda tangan.

**PETUNJUK DIMULAI DAN DIAKHIRINYA MODUL 4 PADA HARI KE-2 :**

- Peserta menerima box hasil hari pertama dan membuka segel yang disaksikan oleh pengawas atau penanggung jawab lomba di masing-masing propinsi. Selama proses pembukaan box, harus di rekam dan harus bisa di zoom.
- Setelah Juri mengijinkan memulai lomba, maka masing-masing peserta dapat melanjutkan lomba di hari ke-2.
- Selama istirahat, 2 kamera yg standby di area lomba harus tetap on.
- pada akhir hari kedua, semua bahan dan pola yg belum selesai harus di masukkan pada box yg telah disediakan, di lem dengan lem khusus dan di ttd oleh pengawas atau penanggung jawab lomba di masing-masing propinsi. Pengepakkan semua material hasil lomba modul 4 harus di rekam menggunakan kamera yang bergerak dan bisa di zoom. Ikuti petunjuk juri saat pengepakkan dan penyegelan dengan lem khusus dan tanda tangan.

**PETUNJUK DIMULAI DAN DIAKHIRINYA MODUL 4 PADA HARI KE-3 :**

- Peserta menerima box hasil hari kedua dan membuka segel yang disaksikan oleh pengawas atau penanggung jawab lomba di masing masing propinsi. Selama proses pembukaan box, harus di rekam dan harus bisa di zoom.
- Setelah Juri mengijinkan memulai lomba, maka masing-masing peserta dapat melanjutkan lomba di hari ke-3.
- Selama istirahat, 2 kamera yg standby di area lomba harus tetap on.
- pada akhir hari ketiga, semua hasil yang telah selesai atau belum harus di masukkan pada box yg sudah disediakan, di lem dan di ttd oleh pengawas atau penanggung jawab lomba di masing-masing propinsi. Pengepakkan semua material hasil lomba modul 4 harus di rekam menggunakan kamera yang bergerak dan bisa di zoom. Ikuti petunjuk juri saat pengepakan dan penyegelan dengan lem dan tanda tangan.
- Pengawas atau penanggung jawab Lomba Harus menghubungi jasa pengiriman 15/30 menit sebelum lomba selesai.
- Saat Hasil modul 4 sudah di segel dan di ttd pengawas atau penanggung jawab di masing-masing propinsi, paralon Hasil Modul 1 dan 2, box hasil modul 3 dan modul 4 diserahkan pada jasa pengiriman, semua proses serah terima hasil lomba harus di rekam. Sampai jasa pengiriman memberikan bukti pengiriman.
- Bukti pengiriman di foto dan dikirim ke panitia pusat.
- Alamat pengiriman hasil lomba dapat dikirimkan ke alamat :

**Pusat Prestasi Nasional, Sekretariat Jenderal, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.**

**Kompleks Kemdikbud, Gedung C lantai 19, Jl. Jendral Sudirman, Senayan, Jakarta 10270 Telp/Fax. (021) 5721243.**



## DAFTAR BAHAN YANG DISEDIAKAN PANITIA











- Bahan yang telah disediakan oleh panitia tidak dapat digantikan dengan bahan yang dibawa oleh peserta.
- Peserta diberikan waktu familiarisasi fasilitas lomba sebelum lomba dimulai.
- Penetapan bahan yang digunakan dilakukan secara undian.

MODUL 1 : DESAIN				
Nama	Jumlah	Jenis	Keterangan	Catatan
Kertas desain	3 Pcs	80 gsm	Jiplakan Tubuh	A3
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	5 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	Toyobo (Maroon)	Sedang	Lebar 142cm
Bahan Utama 2	1 m	Toyobo (Hitam)	Sedang	Lebar 142cm
Bahan Utama 3	2 m	Kain Sasirangan khas Kalimantan		Lebar 115 cm (menyesuaikan)
Bahan Furing	3 m	<i>Polyester coating</i>	Light weight	Lebar 150 cm
Lapisan Kain serong u/ Lengan	1 set	Kain serong		
Busa Bahu	1 psg 2 jenis	Bahan mess	O, D atau C	
Pengeras		3 m x type 1 (kufner) 1 m x type 2 (veselin)	Putih	Beda jenis ketebalan
<i>Retslueting Jacket</i>	1 pcs	Rits No. #5 metal teeth	60 cm	Ikuti warna bahan utama
Benang	6 pcs	2x Warna I	2000yds	
		2x Warna II		
		2x Warna III		
<i>Tape Seal</i>	5 m	<i>Nylon with elastic</i>	light	Lebar 2 cm
Rib	25 cm	Rib 1x1	hitam	
Kancing	6 buah	Kancing hias	hitam	Ukuran 2,5 cm

## DAFTAR ALAT 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
5	Kursi	chetos	2 pcs
6	Meja Potong	160 x 120 x 80	1 pcs
7	Mesin Jahit Jarum 1	Lengkap + lampu	1 unit
8	Mesin perekat kain keras	Tanpa meja	1 unit
9	Mesin Hot Sealing		1 unit
10	Compressor	½ PK	1 unit
11	Setrika listrik		1 pcs
12	<i>Mannequin</i>	Size M (Bisa di pentul)	1 pcs
13	Papan setrika/ Busa setrika	35 x 90 cm	1 unit
14	Alas setrika	3 tipe : Tangan, Princes, bahu	1 set
15	Split Audio USB	Audio untuk mic dan sound system	1 set
16	Infocus		1 set
17	Sound system		1 set
18	Komputer I untuk IP cam 1	RAM min 2GB	1 unit
19	Komputer II untuk IP cam 2	RAM min 2GB	1 unit
20	Komputer II untuk IP cam 3	RAM min 2GB	1 unit

## DAFTAR ALAT DAN BAHAN YANG DIBAWA PESERTA

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.

## DAFTAR KEBUTUHAN JURI

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	





## DAFTAR KEBUTUHAN JURI

12	APD (untuk 3 hari)	15	set	
13	Kertas A4	1	rim	
14	Hand Sanitizer	5	buah	
15	Desinfektan	1	Buah	

## DAFTAR KEBUTUHAN LOMBA

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	

## DAFTAR KEBUTUHAN LOMBA

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	

**Alat dan bahan yang dilarang digunakan**

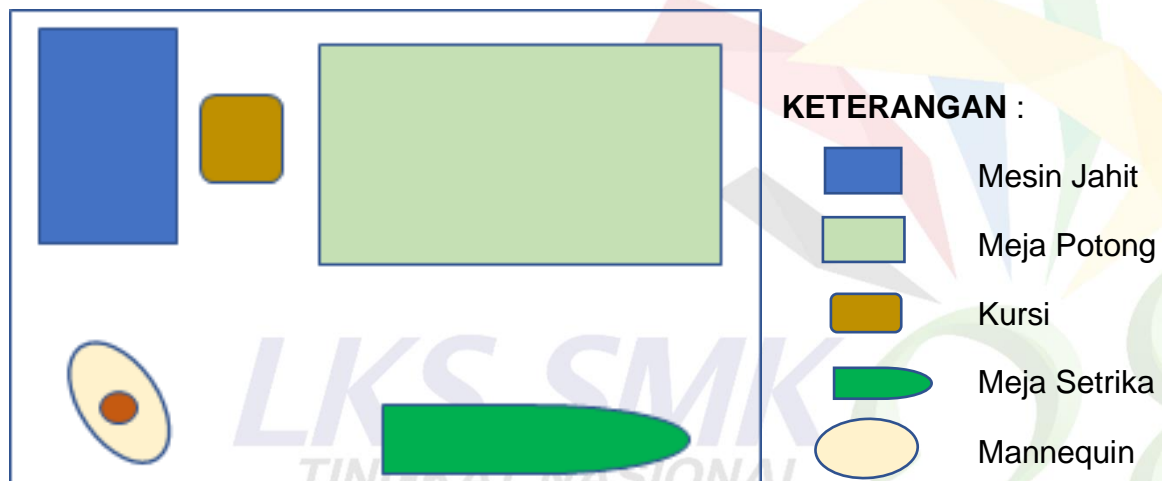
Alat dan bahan yang tidak boleh dipergunakan dalam arena lomba meliputi:

Semua alat dan bahan yang tidak terdapat pada daftar alat dan bahan yang sudah ditentukan

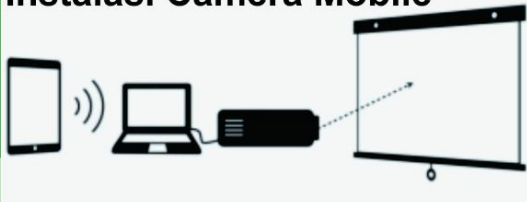
**LAYOUT DAN LUASAN**

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

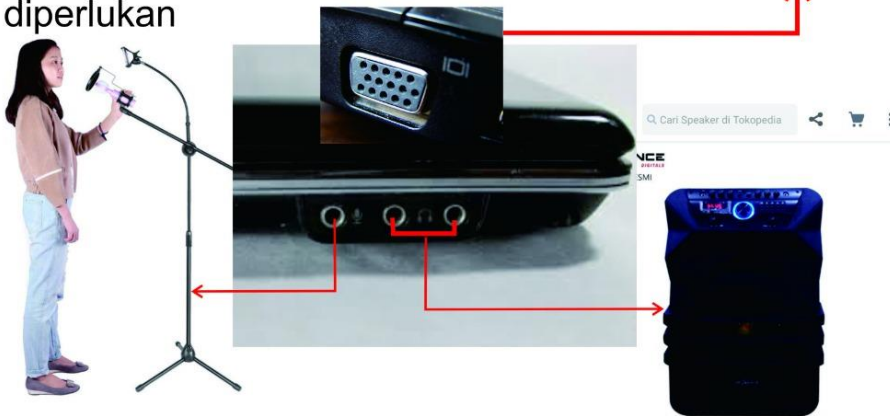
Contoh Setting Area kerja per peserta



Instalasi Camera Mobile

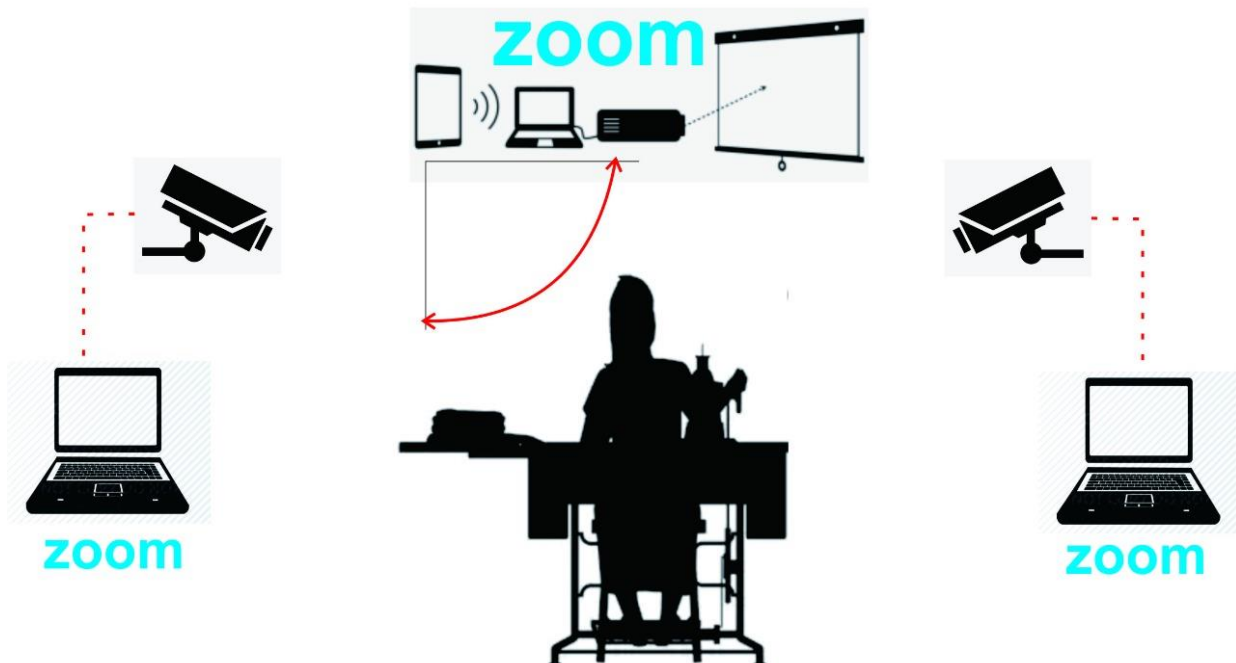


Input Mic untuk Komunikasi dengan juri  
Bila diperlukan



Output Audio dihubungkan dengan sound system

**INSTALASI KAMERA SAAT LOMBA**



Waktu		Kegiatan	Keterangan	
<b>Hari ke-1</b>				
09.00 - 09.30	30 menit	Modul 1 desain		
09.30 - 12.00	2 jam 30 menit	Pembuatan Pola dan Peletakkan		
13.00 - 14.00	1 jam	Drapping		
14.00-15.00	1 jam	Membuat Baju Covid ( desain dan Pola)		
<b>Hari ke-2</b>				
09.00 - 12.00	3 jam	Melanjutkan pembuatan baju Covid		
13.00 - 15.00	2 jam	Melanjutkan pembuatan baju Covid		
<b>Hari ke-3</b>				
09.00 - 12.00	3 jam	Melanjutkan pembuatan baju Covid		
13.00 - 15.00	2 jam	Menyelesaikan pembuatan baju Covid		



## PENILIAN LOMBA

### ➤ Petunjuk Umum

Soal Lomba di bagi dalam 4 modul dengan total waktu kerja 15 (Lima Belas) Jam dengan modul sebagai berikut :

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

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.

### ➤ 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.

No.	Modul	Kriteria/Sub-Kriteria	Total
1	A	Desain	10
2	B	Pembuatan Pola & Peletakan	20
3	C	Drapping	16
4	D	Menjahit Baju Covid	54
<b>Total</b>			<b>100</b>

### ➤ Sub Kriteria

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

### ➤ Aspek

Setiap kriteria dinilai masing-masing dan dinilai secara objektif dan subjektif bergantung pada kriteria yang telah ditentukan. Keseluruhan penilaian dilakukan dengan menggunakan CIS

### ➤ Penilaian Subjektif

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

### ➤ Penilaian Objektif

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

### ➤ Komposisi Penilaian *Judgement* dan *Measurement*

Keputusan mengenai pemilihan kriteria dan metode penilaian akan dilakukan selama perancangan kompetisi melalui Skema Penandaan dan Proyek Uji.

No.	Modul	Kriteria/Sub-Kriteria	Subyektif*)	Obyektif*)	Total Akumulasi
1	A	Desain	6	4	10
2	B	Pembuatan Pola dan Peletakan	3	17	20
3	C	Draping	12	4	16
4	D	Menjahit Baju Covid	36	18	54

### ➤ Keseluruhan Asesmen

Keseluruhan form Asesmen dilampirkan pada file

[marking\\_form\\_fashion\\_technology\(1\)](#) dilampirkan dalam bentuk Pdf

### ➤ Prosedur Asesmen

- Proses penilaian akan menggunakan metoda daring menggunakan aplikasi ZOOM meeting dengan mengaktifkan *break out room*
- Sebelum Kompetisi, ketua juri 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.