

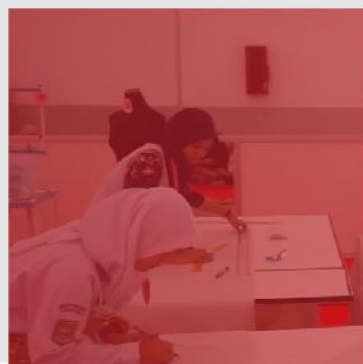


PUSAT PRESTASI NASIONAL  
KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN



# PANDUAN TEKNIS PELAKSANAAN LKS SMK TINGKAT NASIONAL XXVIII TAHUN 2020

## Teknologi Mode *Fashion Technology*



**DESKRIPSI TEKNIS**

***FASHION TECHNOLOGY***

**KELOMPOK PARIWISATA**



**LOMBA KOMPETENSI SISWA SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN  
TINGKAT NASIONAL XXVIII  
TAHUN 2020**

## KATA PENGANTAR

Salah satu dari 4 pilar utama 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, sumbangan IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi) dalam pembangunan, derajat kesehatan dan kualitas hidup rakyat, serta reformasi ketenagakerjaan. Sejalan dengan visi tersebut, dalam peningkatan pendidikan IPTEK (ilmu Pengetahuan dan Teknologi) merata pada era digitalisasi ini, siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dituntut tidak saja harus menguasai penggunaan peralatan digital tetapi juga wajib menguasai softskill yang mumpuni.

Karena IPTEK dan komunikasi saling terkait dan tidak bisa dipisahkan, maka pada era digitalisasi disruptif, akan ada pekerjaan baru yang tercipta dan pekerjaan konvensional yang akan hilang. Untuk itu, siswa SMK harus senantiasa meningkatkan kualitas diri dan penguasaan keterampilan agar dapat memenuhi tuntutan pasar kerja, baik di masa kini maupun di masa yang belum kita prediksikan. Pekerjaan – pekerjaan yang selama ini dikerjakan yang sudah ada akan digantikan oleh sistem Artificial Intelligence (AI), otomatisasi atau robot yang dapat mengambil alih beberapa peran kerja manusia. Namun secanggih-canggihnya kemajuan IPTEK, hal yang pasti muskil digantikan oleh AI adalah *softskills* seperti Komunikasi & Empati, Berpikir Kritis, Kreatifitas, Strategi, Pengelolaan Teknologi, instalasi dan maintenance, keterampilan fisik, dan visi & imajinasi. Era digitalisasi maupun otomasi, dapat mengubah struktur ekonomi maupun tenaga kerja di Indonesia, kecuali beberapa pekerjaan yang sulit diotomasi misalnya kemampuan *softskills* (berinteraksi dengan orang lain dan keahlian khusus).

Lomba Kompetensi Siswa (LKS) SMK Tingkat Nasional XXVIII Tahun 2020 ini akan berbeda dengan LKS pada umumnya, dengan munculnya pandemi Covid-19 mendorong Indonesia untuk berubah dan tidak lagi menjalankan pola-pola yang lama. Seluruh lomba-lomba yang diselenggarakan oleh Pusat Prestasi Nasional dilakukan secara daring dengan memperhatikan protokol kesehatan Covid-19. Sisi baik dari tantangan ini adalah siswa SMK diajak untuk bersahabat dan berkolaborasi dengan teknologi daring. Pusat Prestasi Nasional melakukan pembaharuan dengan melaksanakan LKS 2020 secara daring. LKS Tingkat Nasional Tahun 2020 melombakan sebanyak 42 bidang lomba. Diharapkan pada masa pandemi Covid-19 tidak mengurangi semangat siswa untuk berprestasi.

Sehubungan dengan hal tersebut, Pusat Prestasi Nasional, Sekretariat Jenderal, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan ikut mendukung pengembangan kualitas SMK dalam mengikuti perkembangan IPTEK dan memenuhi Visi Indonesia 2045. LKS Tingkat Nasional Tahun 2020 adalah salah satu kegiatan untuk mendorong semangat berprestasi peserta didik SMK yang diadakan setiap tahun dan sebagai upaya mempromosikan lulusan SMK kepada dunia usaha/dunia industri serta pemangku kepentingan lainnya.

Panduan Teknis LKS SMK Tingkat Nasional XXVIII Tahun 2020 Daring merupakan dokumen pendukung pelaksanaan LKS demi tercapainya kegiatan agar berjalan dengan baik dan dapat memberikan informasi kepada semua pihak yang ikut berpartisipasi dalam pelaksanaan LKS.

Dalam kesempatan ini disampaikan ucapan terimakasih kepada semua pihak yang telah mendukung dalam penyusunan Panduan Teknis pelaksanaan LKS SMK Tingkat Nasional XXVIII Tahun 2020.

Plt. Kepala Pusat Prestasi  
Nasional



Asep Sukmayadi, S.IP., M.Si

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. STANDAR KOMPETENSI 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>Lampiran 1: Proyek Uji LKS</b>	
<b>Lampiran 2: Format Penilaian</b>	

## PENDAHULUAN

### a. Nama dan Deskripsi Lomba

#### a.1.a Nama Bidang Lomba

*FASHION TECHNOLOGY*

#### a.1.b Deskripsi Lomba

*Fashion Technology* merupakan bagian dari keterampilan pembuatan busana. 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. Tren yang kini berbeda dari sebelumnya adalah negara-negara di dunia termasuk Indonesia saat ini masih berjuang dalam melawan wabah COVID-19. Kenaikan jumlah pasien yang positif di Indonesia masih terus meningkat. Hal ini dikarenakan masih besarnya potensi pergerakan manusia yang masih berada di luar rumah. Hingga saat ini kita telah menjalani kehidupan New Normal dimana kita beraktifitas di luar rumah bersamaan dengan penyebaran virus corona yang tidak kasat mata. Tentu hal ini cukup mengkhawatirkan karena siapapun dapat terpapar dengan 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 untuk 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**.

#### a.1.c 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.

Test Project 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 Kebutuhan Baju APD Untuk Masyarakat atau BAJU COVID, Maka Dalam Lomba LKS Online kali ini *MTP/Test Project* di arahkan sesuai kebutuhan saat ini yaitu membuat Baju Covid, secara teknis harus :

1. Memiliki Kemampuan Mendesain Baju Covid sesuai dengan kreativitas dan tren mode yang sedang digemari masyarakat.
2. Mampu Memilih Bahan sesuai dengan fungsi dari Baju Covid sebagai APD dan sekaligus memanfaatkan bahan-bahan yang ada di industri lokal dan jenis bahan yang sedang digemari 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 Hot Sealing (Mesin Khusus Pembuatan Baju APD), Mesin Perkat 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:

- 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.

## A. STANDAR KOMPETENSI BIDANG LOMBA

### A.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.

### A.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 %
<b>#1</b>		<b>Desain Pola dan Peletakan</b>	<b>25%</b>	<b>25%</b>
30 menit	<i>Desain sesuai target pasar</i>	Desain Sajian Produk	5%	5%
2 jam 30 menit	<i>Pembuatan Pola Celana dan Peletakan di bahan</i>	Pembuatan	10%	10%
1 jam	<i>Drape Baju sesuai dengan pilihan undian</i>		10%	10%
15 menit	Mendesain baju Covid		5%	5%
45 menit	Membuat pola sesuai ukuran			
<b>#2</b>		<b>Proses Pembuatan Baju Covid</b>	<b>65%</b>	<b>65%</b>
1 jam 45 menit	Membuat pola sesuai ukuran		10%	10%



3 jam 15 menit	Poses menjahit		50%	50%
#3		<b>Melanjutkan Pembuatan Baju Covid &amp; Penyelesaian akhir</b>	<b>10%</b>	<b>10%</b>
4 jam 30 menit	Poses menjahit			
30 menit	Penyelesaian akhir		10%	10%
Jumlah			100%	100%

Note :

APD = Alat Pelindung Diri

## B. SISTEM PENILAIAN

### B.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.

#### B.1.1. Skema Penilaian

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>

## C. TEST PROJECT

### C.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. 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.

Pada Lomba ini peserta harus :

- Membuat Pola Celana (tidak termasuk Furing)
- Memberikan tanda dan mengukur Celana saat Peletakan Pola
- Drape pada *Mannequin* (dengan menggunakan jarum drape saja) untuk membuat drape sesuai dengan gambar yg akan dipilih saat Lomba.
- Menggambar sketsa desain dengan type baju sesuai dengan target pasar, dan mengacu pada bahan yang dipilih.
- Membuat desain, Membuat Pola (dengan Kampuh), dan menjahit Baju Kerja (Blazer) sesuai dengan pilihan-pilihan bagian dalam blazer yang akan diundi sesaat sebelum lomba.
- Menggunakan berbagai mesin industry secara efektif dan efisien.
- Melakukan penyelesaian akhir beberapa bagian dengan pekerjaan jahit tangan
- Pengepresan akhir dengan mesin press uap

#### **C.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.

### C.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	20
3	C	Drapping	16
4	D	Menjahit Baju Covid	54
<b>Total</b>			<b>100</b>

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

Modul	Deskripsi	Waktu (Jam)
A	Desain	30 menit
B	Pembuatan pola dan peletakan	2 jam 30 menit
C	Drapping	1 Jam
D	Menjahit Baju Covid	11 Jam
<b>Total</b>		<b>15 Jam</b>

### C.2.1. Persyaratan Proyek Uji

Penjelasan detail tentang material dan bahan hingga penilaian.

### C.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

### C.4. Aspek

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

Aspect ID	Max Mark	Aspect of Sub Criterion - description	Requirement	Result or Actual Value	Mark Awarded
M1	0.25	Page presentation page clean and tidy, no liquid paper, not badly folded etc	Yes or No	<input type="text"/>	<input type="text"/>
M2	0.25	Sketches all completed in ink no pencil visible - shading using pen only	Yes or No	<input type="text"/>	<input type="text"/>
M3	0.25	Sketches/technical drawing show correct number of garments - front and back correct number of garments according to target market	Yes or No	<input type="text"/>	<input type="text"/>
M4	1.00	Sketches/technical drawing shows garment opening is it clearly shown how to put garment on or off (e.g. zipper, button opening etc.)	Yes or No	<input type="text"/>	<input type="text"/>

### C.5. Penilaian

#### C.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

### C.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.

### C.6. Komposisi Penilaian Subyektif dan Obyektif

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	Drapping	12	4	16
4	D	Menjahit Baju Covid	36	18	54

\*) jumlah item yang dinilai

### C.7. Keseluruhan Asesmen

Keseluruhan form Asesmen dilampirkan pada file

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

### C.8. Prosedur Asesmen

- 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.

## D. ALAT

### D.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).

#### D.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
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 a	Papan setrika/ Busa setrika	35 x 90 cm	1 unit
14	Alas setrika	3 tipe : Tangan, Princes, bahu	1 set
15 a	Split Audio USB	Audio untuk mic dan sound system	1 set
16 n	Infocus		1 set
17 b	Sound system		1 set
18 a	Komputer I untuk IP cam 1	RAM min 2GB	1 unit
19 n	Komputer II untuk IP cam 2	RAM min 2GB	1 unit
20 n	Komputer II untuk IP cam 3	RAM min 2GB	1 unit

Alat 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.




#### D.1.2. Daftar Alat para Peserta

Alat yang dipersiapkan oleh peserta meliputi:

NO	ALAT	GAMBAR	DESKRIPSI	CATATAN
1	Rader		Rader bergerigi maupun tidak	

2	Karbon Jahit		Warna karbon bebas . dapat menggunakan warna karbon yang netral seperti warna kuning	Semua perlengkapan yang dibawa oleh kompetitor dan tidak tercantum dalam daftar diatas, akan diperiksa setiap harinya oleh tim juri.
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.

### D.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.

## E. BAHAN

### E.1. Bahan dan Perakitan

MODUL 1 : DESAIN				
Nama	Jumlah	Jenis	Keterangan	Catatan
Kertas desain	3 Pcs	80 gsm	Jiplakan Tubuh	A3

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

<b>MODUL 3 : DRAPPING</b>				
<b>Nama</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Jenis</b>	<b>Keterangan</b>	<b>Catatan</b>
Bahan Utama	5 m	Kain Blacu/ Calyco		Lebar 140 cm

<b>MODUL 4 : MENJAHIT</b>				
<b>Nama</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Jenis</b>	<b>Keterangan</b>	<b>Catatan</b>
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 <i>metal teeth</i>	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

Catatan : Bahan akan di *supply* dari panitia pusat

## **F. BAHAN PENUNJANG**

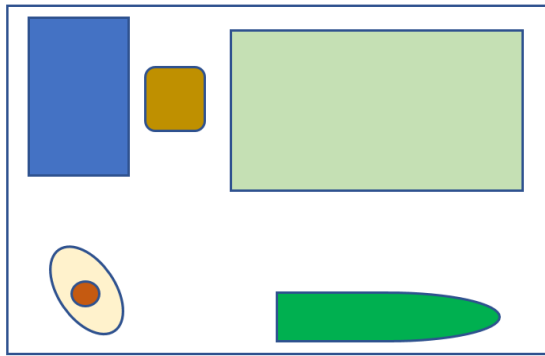
### **F.1. Bahan Penunjang Lomba sebagai Referensi para Peserta**

Keterangan Tambahan Jika ada.

## **G. LAYOUT DAN BAHAN LAYOUT**

### **G.1. Layout**

Tata layout penempatan peralatan utama berikut deskripsinya :



**KETERANGAN :**

-  Mesin Jahit
-  Meja Potong
-  Kursi
-  Meja Setrika
-  Mannequin

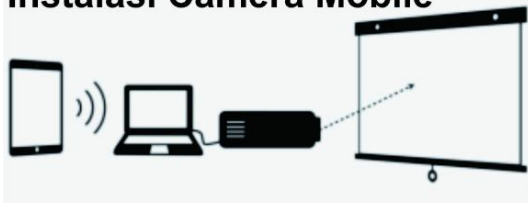
Luasan Area lomba Per Peserta adalah  $4 \times 3 \text{ m} = 12 \text{ m}^2$

Lay out lomba dapat dilihat pada website:

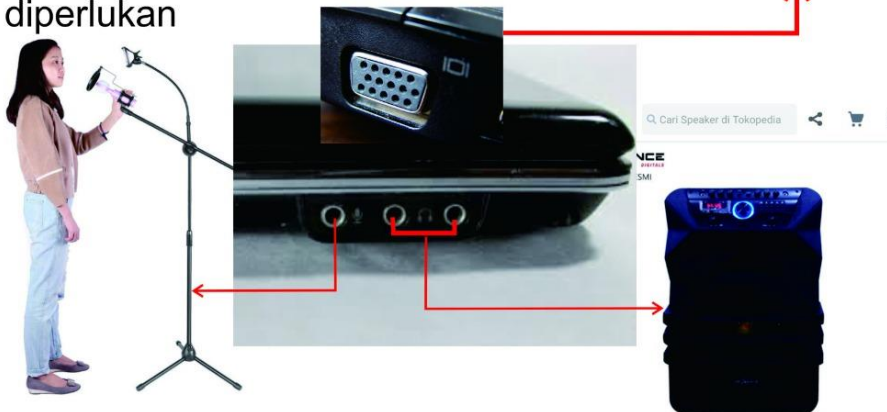
[smk.pusatprestasinasional.kemendikbud.go.id/lks](http://smk.pusatprestasinasional.kemendikbud.go.id/lks)

Berikut gambaran Installasi pemasangan kamera dan sound system :

**Instalasi Camera Mobile**

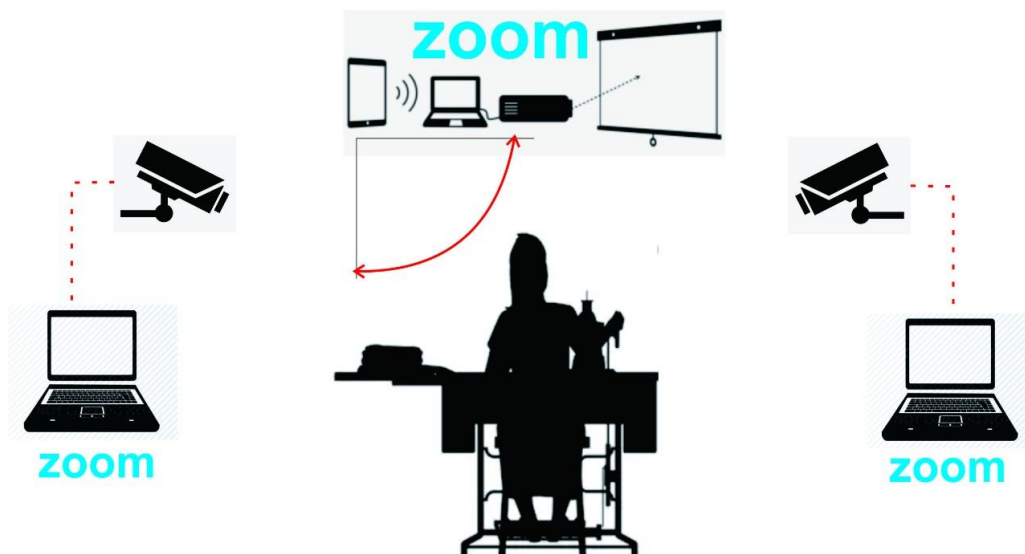


Input Mic untuk Komunikasi dengan juri  
Bila diperlukan



Output Audio dihubungkan dengan sound system

## INSTALASI KAMERA SAAT LOMBA



### H. JADWAL BIDANG LOMBA




Waktu		Kegiatan	Keterangan	
<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		






**I. KEBUTUHAN LAIN DAN SPESIFIKASINYA****I.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	APD (untuk 3 hari)	15	set	
13	Kertas A4	1	rim	
14	Hand Sanitizer	5	buah	
15	Desinfektan	1	Buah	

## I.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	Mesin Hot Sealing	2500 watt
4	<i>Compressor Multi Pro</i>	½ PK ,200 watt
5	Setrika listrik	350 watt
6	Infocus	150 watt
7	Sound system	1500 watt
8	Komputer I untuk IP cam 1	200 watt
9	Komputer II untuk IP cam 2	200 watt



<b>10</b>	Komputer II untuk IP cam 3	200 watt
<b>TOTAL</b>		<b>5.950 watt</b>

## **J. REKOMENDASI JURI**

Recomendasi juri ada pada file terpisah dengan Tehnical Deskripsi ini.

**Lampiran 1: Proyek Uji LKS**

Berikut hanya sebagai contoh gambar Baju COVID yang telah dibuat di Indonesia dengan desain Jaket yang stylish



**Lampiran 2: Format Penilaian**