



**PUSAT PRESTASI NASIONAL**  
KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN



# **PANDUAN TEKNIS PELAKSANAAN LKS SMK**

## **TINGKAT NASIONAL XXVIII TAHUN 2020**

# **Teknologi Desain Grafis** *Graphic Design Technology*



# 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 prediksi. 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

COVER LUAR .....	1
COVER DALAM.....	
KATA PENGANTAR .....	3
DAFTAR ISI .....	4
PENDAHULUAN.....	5
STANDAR KOMPETENSI BIDANG LOMBA.....	7
STRATEGI & SPESIFIKASI PENILAIAN.....	12
PROYEK UJI.....	15
ALAT .....	17
BAHAN .....	20
BAHAN PENUNJANG.....	20
LAYOUT .....	21
JADWAL BIDANG LOMBA.....	25
KEBUTUHAN LAIN DAN SPESIFIKASINYA.....	26

## **A. PENDAHULUAN**

### **A.1. Nama dan Deskripsi Lomba**

#### **A.1.1. Nama Bidang Lomba**

*Teknologi Desain Grafis / Graphic Design Technology*

#### **A.1.2. Deskripsi Bidang Lomba**

Graphic Design Technology terdiri dari banyak keterampilan dan disiplin ilmu yang berbeda dalam produksi dan output desain grafis. Keragaman keterampilan yang dibutuhkan dalam industri ini sangat luas, umumnya orang-orang yang bekerja di bidang ini menjadi spesialis dalam aspek tertentu. Dalam proses bekerja secara tim, setiap anggota dapat memiliki kekuatan, spesialisasi dan peran masing-masing. Graphic Design Technology adalah pekerjaan yang melibatkan klien external dan internal untuk menciptakan solusi unik yang sesuai dengan kebutuhan mereka, di dalam proses tersebut dapat mencakup pencetakan atau publikasi secara online. Orang yang bekerja di industri ini sering bekerja bersama klien secara intensif dengan klien mereka dan harus memiliki kecakapan komunikasi yang efektif sehingga dapat mencapai tujuan klien dengan sukses. Mereka membutuhkan keterampilan interaktif, riset, desain, dan penguasaan teknis yang kuat. Untuk mencapai ini, mereka perlu memahami target, pasar, tren, perbedaan budaya dan apa yang diinginkan oleh klien. Mereka harus dapat bekerja dalam tim formal atau informal, atau secara mandiri. Setelah menyelesaikan tahap riset dan perencanaan, proyek dapat diinterpretasikan dalam bentuk desain dengan menggunakan perangkat lunak khusus sesuai yang digunakan oleh industri. Desain harus diatur dengan spesifikasi teknis yang benar. Sangat penting untuk praktisi memahami semua tahapan prosedur dalam proses desain, termasuk memahami kendala yang dapat muncul dalam proses yang dilakukan. Keterampilan ini juga dibutuhkan dalam proses perancangan ulang desain atau memperbaharui desain yang sudah ada. Ada berbagai peluang kerja dalam industri ini, seperti menjadi pekerja lepas, pemilik biro desain, atau dipekerjakan oleh perusahaan periklanan, pemasaran, desain atau percetakan. Mereka juga dapat dipekerjakan dengan divisi desain di sebuah perusahaan atau sebagai desainer internal perusahaan yang bekerja secara mandiri. Selain itu praktisi dalam bidang keterampilan ini memiliki peran yang luas atau mengkhususkan diri sebagai desainer grafis, seniman grafis, operator percetakan, tipografer, penata letak, perancang huruf, spesialis manipulasi foto, illustrator, art director, manajer produksi, spesialis perancang merek atau kemasan.

## **A.2. Dokumen Terkait**

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

- Pendoman lomba,
- Informasi di website panitia:
  - a. Kisi-kisi soal LKS
  - b. Rencana Kerja
  - c. Form Kebutuhan Bahan
  - d. Lembar Cek list Kebutuhan Bahan

## **B. STANDAR KOMPETENSI BIDANG LOMBA**

### **B.1. Ketentuan Umum**

Spesifikasi standar kompetensi LKS-SMK mengacu pada standar yang digunakan oleh kompetisi keterampilan dunia. Standar ini menentukan pengetahuan, pemahaman dan keterampilan khusus yang mendukung praktik terbaik internasional dalam kinerja teknis dan kejuruan. Standar ini juga mencerminkan pemahaman global tentang peran atau pekerjaan terkait yang mewakili industri dan bisnis. Standar Worldskills dapat diakses melalui ([www.worldskills.org/WSSS](http://www.worldskills.org/WSSS)). Kompetisi keterampilan ini dimaksudkan untuk mendapatkan cerminan praktik terbaik internasional seperti yang dijelaskan oleh WSSS( Worldskills Standards Specifications). Oleh karena itu, Spesifikasi Standar merupakan panduan yang diperlukan untuk pelatihan dan persiapan kompetisi keterampilan. Dalam kompetisi keterampilan ini, penilaian pengetahuan dan pemahaman akan dilakukan melalui penilaian kinerja. Spesifikasi Standar dibagi menjadi beberapa bagian berbeda dengan judul dan nomor referensi ditambahkan. Setiap bagian diberikan persentase dari total nilai untuk menunjukkan kepentingan relatifnya dalam Spesifikasi Standar. Ini sering disebut sebagai "pembobotan". Jumlah dari semua persentase poin proyek uji adalah 100.

Marking Scheme dan Proyek Uji hanya akan menilai keterampilan yang sudah ditetapkan dalam Spesifikasi Standar. Nilai tersebut mencerminkan Spesifikasi Standar sekomprensif mungkin dalam batasan kompetisi keterampilan.

## B.2. Spesifikasi Kompetensi LKS-SMK

SECTION		RELATIVE IMPORTANCE (%)
1	<b>Pengetahuan dasar desain grafis dan prinsip-prinsip desain</b>	<b>40</b>
	<p>Mengetahui dan Memahami:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tren dan perkembangan industri kreatif</li> <li>• Bagaimana menerapkan warna, tipografi, dan komposisi secara tepat</li> <li>• Prinsip dan teknik untuk mengadaptasi grafis untuk berbagai penggunaan</li> <li>• Macam-macam target pasar dan elemen desain yang sesuai ekspektasi setiap pasar</li> <li>• Aturan khusus untuk menjaga identitas perusahaan, merek dan panduan gaya</li> <li>• Cara menerapkan konsistensi dan penyempurnaan desain</li> <li>• Prinsip desain yang menyenangkan dan kreatif</li> <li>• Tren desain saat ini</li> <li>• Prinsip dan elemen desain</li> <li>• Ukuran, Format dan pengaturan standar yang umum digunakan di industry</li> </ul>	
	<p>Dapat melaksanakan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat, menganalisa dan mengembangkan respon visual terhadap permasalahan komunikasi, termasuk mengerti hirarki, tipografi, estetika dan komposisi</li> <li>• Membuat (termasuk fotografi), manipulasi, dan mengoptimalkan gambar baik untuk percetakan dan publikasi online.</li> <li>• Analisa target pasar dan produk apa yang akan dipasarkan</li> <li>• Membuat sebuah ide yang sesuai dengan target pasar</li> <li>• Mempertimbangkan dampak dari setiap elemen yang ditambahkan selama proses desain</li> <li>• Menggunakan semua elemen yang dibutuhkan untuk membuat desain</li> <li>• Menghormati pedoman identitas perusahaan dan panduan gaya yang sudah ada</li> <li>• Mempertahankan konsep desain asli dan meningkatkan daya tarik visual</li> <li>• Mengubah sebuah ide menjadi desain yang sesuai dan kreatif</li> </ul>	



2	Metodologi pengumpulan informasi	20
	<p>Mengetahui dan Memahami:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pentingnya kemampuan mendengarkan secara aktif</li> <li>• Metode untuk menginterpretasi proyek desain dan mengklarifikasi atau bertanya kepada klien</li> <li>• Bagaimana memvisualkan dan menerjemahkan keinginan pelanggan dan memberikan rekomendasi yang memenuhi persyaratan desain dan anggaran</li> <li>• Pentingnya membangun dan mempertahankan hubungan kerja yang produktif</li> <li>• Pentingnya menyelesaikan kesalahpahaman dan tuntutan yang saling bertentangan</li> <li>• Bagaimana cara memastikan tim berhasil memahami proyek desain</li> </ul>	
	<p>Dapat melaksanakan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggunakan keterampilan komunikasi baca tulis untuk: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengikuti petunjuk dari dokumen proyek</li> <li>• Menginterpretasikan petunjuk tempat kerja dan petunjuk teknis lainnya</li> <li>• Mengikuti perkembangan pedoman industri terbaru</li> <li>• Presentasi singkat kepada klien dan memberikan pertimbangan dari desain yang dipilih</li> </ul> </li> <li>• Menggunakan keterampilan komunikasi secara lisan untuk: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Berkomunikasi secara logis dan mudah dipahami</li> <li>• Menggunakan kebijaksanaan dan menjaga kerahasiaan saat berhadapan dengan klien</li> <li>• Mengorganisasikan dan menyusun sebuah presentasi untuk dipresentasikan ke klien</li> <li>• Bertanya dengan sopan kepada klien</li> <li>• Menggunakan ketegasan dan kebijaksanaan saat berurusan dengan klien</li> <li>• Menampilkan ide dan mengembangkannya melalui sketsa</li> </ul> </li> </ul>	

<b>3</b>	<b>Metodologi pembuatan rekomendasi untuk pembuatan konsep desain</b>	<b>20</b>
	<p>Mengetahui dan Memahami:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengetahui rekomendasi baik dari kompetitor atau sejenis untuk memberikan gambaran apa yang akan dirancang</li> <li>• Menganalisa kekuatan, kekurangan dan potensi dari design yang akan dibuat</li> <li>• Mengetahui pembuatan alternatif desain</li> </ul>	
	<p>Dapat melaksanakan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pencarian rekomendasi yang relevan terhadap desain yang akan dibuat</li> <li>• Pembuatan mindmapping, moodboard untuk dipakai dalam pembuatan konsep desain</li> <li>• Pembuatan alternatif konsep desain</li> </ul>	
<b>4</b>	<b>Masalah yang sering muncul dan cara memulihkan pekerjaan ketika terjadi masalah</b>	<b>15</b>
	<p>Mengetahui dan Memahami:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Masalah yang sering muncul dan cara memulihkan pekerjaan ketika terjadi masalah</li> <li>• Cara mengatasi masalah ringan perangkat lunak dan hasil penyimpanan</li> </ul>	
	<p>Dapat melaksanakan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggunakan keterampilan analisa untuk menentukan persyaratan spesifikasi</li> <li>• Menggunakan keterampilan pemecahan masalah untuk menterjemahkan hasil yang dibutuhkan dari spesifikasi ke solusi yang tepat</li> <li>• Menggunakan Keterampilan dalam manajemen waktu</li> <li>• Melakukan pemeriksaan secara berkala untuk mengurangi permasalahan yang timbul di tahap berikutnya</li> </ul>	

<b>5</b>	<b>Cara mengatasi masalah ringan perangkat lunak dan hasil penyimpanan</b>	<b>15</b>
	<p>Mengetahui dan Memahami:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Permasalahan yang sering terjadi pada perangkat lunak dan cara mengatasinya</li> <li>• Tata letak penyimpanan file berdasarkan brief</li> <li>• Input, manipulasi, dan pengeditan gambar</li> <li>• Ukuran File, Format, Resolusi dan kompresi yang sesuai</li> <li>• Sistem warna: Gamuts, kepadatan tinta, pencocokan warna, warna spot dan profil ICC, dll.</li> <li>• Printers marks and bleed</li> <li>• Dielines and varnishes</li> <li>• Perangkat lunak yang sesuai</li> </ul>	
	<p>Dapat melaksanakan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengatasi masalah ringan pada perangkat lunak</li> <li>• Menerapkan penyesuaian yang tepat untuk hasil yang sudah ditentukan</li> <li>• Mengambil, menyesuaikan dan memanipulasi gambar agar sesuai dengan spesifikasi teknis</li> <li>• Menerapkan warna dengan benar sesuai dengan perintah</li> <li>• Menyimpan file dalam format yang benar</li> <li>• Menggunakan aplikasi perangkat lunak secara komprehensif dan tepat</li> </ul> <p>Mengatur dan menjaga folder (untuk hasil final dan arsip)</p>	
	<b>Total</b>	<b>100</b>

## **C. STRATEGI & SPESIFIKASI PENILAIAN**

### **C.1. Petunjuk Umum**

Penilaian LKS-SMK menggunakan ketentuan yang telah ditetapkan panitia.

Penilaian LKS-SMK menggunakan dua jenis, yaitu *Measurement* dan *Judgement*

Penilaian. Penilaian *Judgement* adalah penilaian dengan menggunakan skala 0-3.

Sedangkan penilaian *Measurement* didasarkan pada pengukuran kriteria.

### **C.2. Skema Penilaian**

#### **C.2.1 Kriteria Penilaian**

Berikut ini adalah contoh dari aspek yang digunakan untuk penilaian. Berdasar pengembangan modul, beberapa modul mungkin lebih berbobot pada penilaian measurement dan yang lainnya lebih mempertimbangkan penilaian judgement.

##### **Section A – Proses Kreatif**

- A.1 Ide dan originalitas desain
- A.2 Memahami target pasar
- A.3 Kesatuan dan keterhubungan antara semua tugas (jika ada)

##### **Section B - Final design**

- B.1 Kualitas komposisi visual (daya tarik estetika dan keseimbangan)
- B.2 Dampak visual dan efektivitas komunikasi
- B.3 Kualitas tipografi untuk desain (pilihan jenis, keterbacaan dan pemformatan)
- B.4 Kualitas warna (pilihan, keseimbangan, harmoni) untuk desain
- B.5 Kualitas manipulasi gambar (retouch, cloning, blending, penyesuaian warna, dll.)
- B.6 menggambar ulang objek dalam aplikasi vektor untuk desain
- B.7 Kualitas desain elemen lain (bagan, grafik, tabel, peta, gaya paragraf, dll.)
- B.8 Kualitas presentasi atau perakitan 3D

### **Section C - Penggunaan Komputer**

- C.1 Resolusi gambar yang terhubung, embedded atau asli sebagaimana ditentukan dalam tugas
- C.2 Mode warna (RGB or CMYK) dari gambar yang ditautkan sebagaimana ditentukan dalam tugas
- C.3 Gambar atau dimensi elemen sebagaimana ditentukan dalam tugas
- C.4 Menggunakan style sheets or master elements dalam seperti yang dipersyaratkan dalam tugas
- C.5 Dimensi tata letak sesuai dengan yang di tentukan dalam tugas
- C.6 Semua teks yang diperlukan ada dalam tugas
- C.7 Semua elemen yang dibutuhkan ada dalam tugas
- C.8 Penggunaan pedoman perusahaan yang sesuai dalam tugas

### **Section D - Kemampuan manual**

- D.1 Memasang hasil cetak pada papan untuk presentasi
- D.2 Menyediakan hasil cetak saja
- D.3 Merakit ke dalam bentuk 3D (Desain kemasan atau Desain manual)

### **Section E - Pengetahuan tentang industri percetakan**

- E.1 Bleed value diterapkan pada tata letak di file PDF sebagaimana ditentukan dalam tugas
- E.2 Garis lipat, potong dan tanda registrasi disediakan sebagaimana ditentukan dalam tugas
- E.3 Trapping value diterapkan pada file sebagaimana ditentukan dalam tugas
- E.4 Overprinting diterapkan pada tata letak di file PDF sebagaimana ditentukan dalam tugas
- E.5 Spot and CMYK colours digunakan pada tata letak di file PDF sebagaimana ditentukan dalam tugas
- E.6 Dieline diterapkan sebagaimana ditentukan dalam tugas

## **Section F - Penyimpanan dan format file**

- F.1 Semua file disimpan dalam format yang benar yang ditentukan dalam tugas
- F.2 ICC profile diterapkan pada gambar, PDF atau tata letak sebagaimana ditentukan dalam tugas
- F.3 Menyimpan dalam format PDF yang ditentukan sebagaimana diperlukan dalam tugas
- F.4 Folder produksi akhir disimpan sesuai kebutuhan dalam tugas

## **C.2.2 Sub Kriteria Penilaian**

Penjelasan singkat

### **C.2.3 Skema Penilaian *Judgment***

Penjelasan singkat

Judgement menggunakan skala 0-3. Untuk menerapkan skala dengan ketelitian dan konsistensi, penilaian harus dilakukan dengan menggunakan:

- tolok ukur (kriteria) untuk panduan terperinci untuk setiap Aspek (dalam kata-kata, gambar, artefak atau catatan panduan terpisah)
- skala 0-3 untuk menunjukkan:
  - 0: kinerja di bawah standar industri
  - 1: kinerja memenuhi standar industri
  - 2: kinerja memenuhi dan, dalam hal tertentu, melebihi standar industri
  - 3: kinerja sepenuhnya melebihi standar industri dan dinilai sangat baik
  -

Tiga Juri akan menilai setiap Aspek, dengan yang keempat untuk mengkoordinasikan penandaan dan bertindak sebagai hakim untuk mencegah penandaan rekan senegaranya.

### **C.2.4 Skema Penilaian *Measurement***

Tiga juri akan melakukan penilaian untuk menilai aspek yang terukur, hanya akan ada nilai maksimum dan nol.

## **D. PROYEK UJI**

### **D.1. Petunjuk Umum**

Proyek uji / *Test Project* dikembangkan untuk mengukur seluruh spesifikasi kompetensi LKS-SMK secara daring.

Tujuan penyusunan proyek uji adalah untuk penilaian pencapaian spesifikasi kompetensi LKS-SMK. (Proyek Uji dibuat pada dokumen terpisah)

**Tes Proyek akan berubah minimal 30%** dari kisi-kisi yang sudah diberikan Aturan khusus keterampilan sudah ada pada Teknikal Deskripsi ini. Mungkin akan sedikit berbeda dengan dunia kerja sebenarnya dikarenakan memang aturan ini dibuat untuk kepentingan keterampilan kompetisi dalam kondisi Covid-19. Termasuk juga tidak ada batasan untuk peralatan yang digunakan, prosedur dan alur kerja, serta pengelolaan dokumen dan distribusi

### **D.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.

#### **D.2.1. Persyaratan Proyek Uji**

Penjelasan detail tentang material dan bahan sampai penilaian.

### **D.3. Sub Kriteria**

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

### **D.4. Aspek**

Setiap kriteria dirumuskan dalam aspek penilaian yang memungkinkan diamati atau diukur



## **D.5. Penilaian**

### **D.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

### **D.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.

## E. ALAT

### E.1. Ketentuan Umum


Alat dan 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 akan mendapatkan bimbingan untuk pengecekan alat yang dikirimkan ke tempat peserta



#### E.1.1. Daftar Sarana Prasarana

- Alat dan 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.

#### E.1.2. Daftar Alat para Peserta

Alat yang dipersiapkan oleh peserta meliputi:

No	Tool / Equipment	Keterangan	Gambar
<b>Komputer Peserta</b>			
1	APPLE IMAC 27" inch 5K Retina MNEA2 8GB, HDD 1TB FD with magic mouse & keyboard + Camera built in	Komputer utama peserta, dimana peserta gunakan untuk membuat seluruh Test Project	

2	C920 HD PRO WEBCAM Full HD 1080p video calling with stereo audio	Webcam untuk monitoring peserta, dimana digunakan untuk memonitor proses kerja peserta	
3	Tripod Webcam	Tripod Webcam 75 cm	

Daftar Referensi alat yang bisa digunakan dan dibawa oleh para peserta:

No	Tool / Equipment	Keterangan
1	Pen Tablet	

2	Scanner	<p>Digunakan untuk melakukan scan sketsa dan ilustrasi peserta</p> 
3	Headset	<p>Digunakan untuk mendengarkan audio sewaktu proses video conference dan musik sewaktu lomba</p>

### E.1.3. Alat dan bahan yang dilarang digunakan

-

## F. BAHAN

### F.1. Bahan dan Perakitan

No	Tool / Equipment	Keterangan
1	Internet	minimum 10 mbps
2	Software Trial	Adobe family Adobe PhotoShop CC Adobe Illustrator CC Adobe InDesign CC Adobe Acrobat CC

## G. BAHAN PENUNJANG

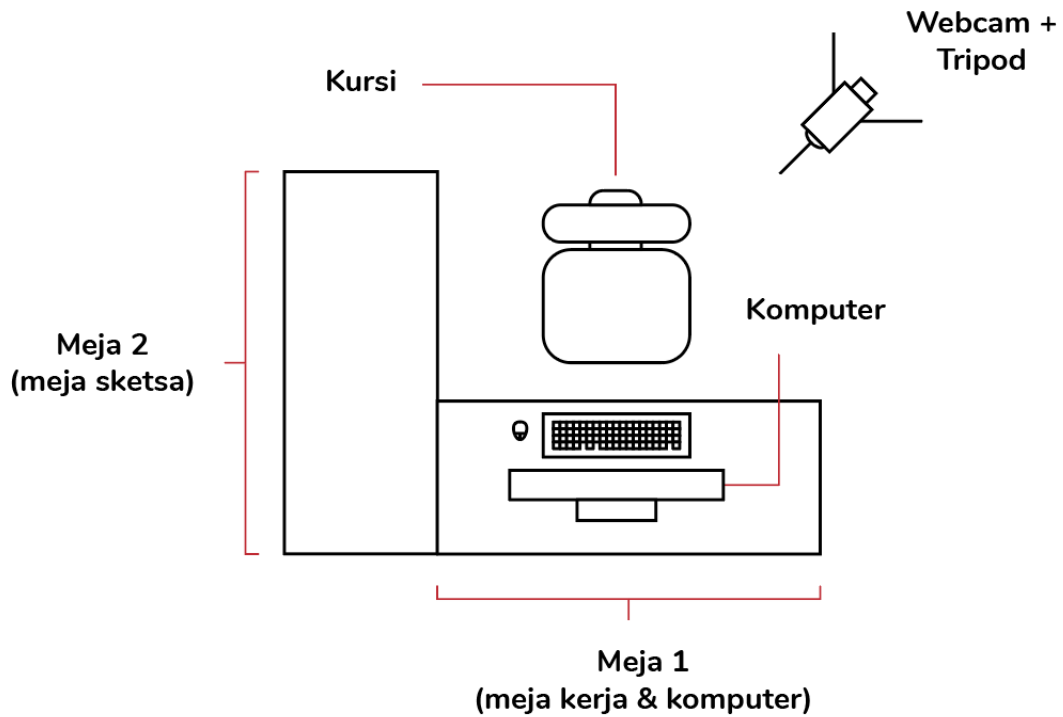
### G.1. Bahan Penunjang Lomba sebagai Referensi para Peserta

No.	Nama Bahan	Spesifikasi	Jumlah	Satuan	Gambar
1	Kertas sketsa	Kertas putih ukuran A4	30	lembar	
2	Pensil	2B	3	buah	
3	Pulpen	Hitam	3	buah	
4	Penggaris	Material besi, ukuran 30 cm	1	buah	



## H. LAYOUT DAN BAHAN LAYOUT

### H.1. Layout

Layout yang dianjurkan untuk setiap peserta di tempatnya masing-masing



## H.2. Tabel Kebutuhan Infrastruktur untuk Layout

No	Tool / Equipment	Quantity	Satuan	Gambar
<b>Material lay out</b>				
1	Meja Panjang ukuran (60 x 150 x 100 cm) (p x l x t )	2	unit	
2	Kursi komputer pegas dengan tangan	1	unit	

## I. JADWAL BIDANG LOMBA

Waktu		Kegiatan	Keterangan
<b>Hari C -1</b>			
09.00 - 12.00	3h	Technical Meeting	Mengecek seluruh infrastruktur setiap peserta dan briefing skema perlombaan
<b>Hari C1</b>			
09.00 - 09.15	15'	Sesi briefing Test Project	
09.15 – 09.30	15'	Sesi tanya jawab	
09.30 – 11.30	2h	Modul 1	Riset topik dan referensi
11.30 – 13.00	1h 30'	ISHOMA	
13.00 – 15.00	2h	Modul 2	Moodboard, Mind Mapping & Brainstorming
<b>Hari C2</b>			
09.00 - 09.15	15'	Sesi briefing Modul 3	
09.15 – 09.30	15'	Sesi tanya jawab	
09.30 – 11.30	2h	Modul 3	Pembuatan 3 alternatif arahan design
11.30 – 13.00	1h 30'	ISHOMA	
13.00 – 15.00	2h	Modul 3	(lanjutan)
<b>Hari C3</b>			
09.00 - 09.15	15'	Sesi briefing Modul 4	
09.15 – 09.30	15'	Sesi tanya jawab	
09.30 – 11.30	2h	Modul 4	Implementasi design



11.30 – 13.00	1h 30'	ISHOMA	
13.00 – 15.00	2h	Modul 4	(lanjutan)
15.00 – 16.00	1h	Modul 5	Pembuatan deck presentasi

## **J. KEBUTUHAN LAIN DAN SPESIFIKASINYA**

### **J.1. Kebutuhan Juri untuk Menilai**

<b>No</b>	<b>Tool / Equipment</b>	<b>Quantity</b>	<b>Satuan</b>
1	APPLE IMAC 27" inch 5K Retina MNEA2 8GB, HDD 1TB FD with magic mouse & keyboard + Camera built in	1	unit
2	Logitech Group Video Conferencing Bundle With Expansion Microphone (Kamera, Speakerphone, Hub, Remote, Wall/Table Mount, Ekstensi Mikrofon)	1	unit
3	Layar Monitor / TV 46 inch	1	unit
4	HDMI Kabel 3m	1	unit