



PUSAT PRESTASI NASIONAL
KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN



PANDUAN TEKNIS PELAKSANAAN LKS SMK TINGKAT NASIONAL XXVIII TAHUN 2020

Teknik Media Cetak *Print Media 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 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

COVER LUAR.....	i
COVER DALAM.....	ii
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	1
A. PENDAHULUAN.....	2
B. STANDAR KOMPETENSI BIDANG LOMBA.....	4
C. SISTEM PENILAIAN.....	7
D. TEST PROJECT.....	7
E. ALAT.....	15
F. BAHAN.....	18
G. BAHAN PENUNJANG.....	18
H. LAYOUT DAN LUASAN.....	19
I. JADWAL BIDANG LOMBA.....	20
J. KEBUTUHAN LAIN DAN SPESIFIKASINYA.....	21
K. REKOMENDASI JURI.....	22

Lampiran 1: Proyek Uji LKS

Lampiran 2: Format Penilaian

A. PENDAHULUAN

A.1. Nama dan Deskripsi Bidang Lomba

A.1.1. Nama Bidang Lomba

Print Media Technology

A.1.2. Deskripsi Bidang Lomba

Print Media Technology adalah kegiatan dan kemampuan untuk menetapkan dan melakukan kebijakan, strategi dan mengelola pelaksanaan produksi cetak dengan menggunakan metode atau teknik tertentu untuk menghasilkan produk cetak sesuai dengan permintaan konsumen. Termasuk didalamnya melakukan perbaikan untuk mengatasi permasalahan yang sering muncul / *problem solving* (kualitas dan kelancaran proses).

A.1.3 Isi Deskripsi Teknis

1. Pengetahuan tentang metode perawatan dan penyetelan harus diketahui dan dipahami dan Buku panduan (*Operation Manual*) mesin cetak yang dipakai
2. Pengetahuan matematika terpakai untuk menghitung bahan harus dikuasai.
3. Pengetahuan teknologi mekanik untuk mengetahui dan mengatasi jika ada gangguan pada mesin; harus dimiliki dan dikuasai.
4. Pengetahuan tentang bahan kebutuhan cetak; harus dikuasai/ dipahami.
5. Pengetahuan tentang standar kepekatan (*Density*) tinta, Standar *Register* dan Standar ketepatan posisi cetak harus diketahui dan dipahami.
6. Faktor Keselamatan kerja dan lingkungan yang mempengaruhi karakteristik mesin, bahan dan lingkungan harus dipahami.
- 7. Peserta harus menyerahkan video hasil praktek mencetak produk di mesin ofset 4 warna (proses sesuai kisi-kisi + hasil produknya + identitas) pada tanggal 9 Oktober 2020 atau 2 minggu sebelum lomba dimulai ke 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.**

A.1.4 Kompetensi Keahlian Peserta lomba meliputi :

- Tes Praktik / ***Role play*** (bermain peran sebagai Printer, serta tanya jawab) waktu 120 menit, mesin 4 warna.

Meliputi test keterampilan terpadu dengan materi ”melaksanakan mencetak model proses warna *full color*” meliputi :

- a. Meng-organisasikan Pekerjaan.
 - b. Melakukan Persiapan / *Make Ready* (Mesin & Bahan)
 - c. Produksi / Cetak Masal.
 - d. Pengendalian Kualitas dan *Problem Solving*
 - e. Selesai Cetak / *Clean Up*.
- Tes Tertulis (teori Grafika dan Studi Kasus) waktu 60 menit.
Mengukur kompetensi (soft skill) peserta meliputi test pengetahuan teori Grafika dan melakukan analisa penyebab serta cara mengatasi permasalahan yang terjadi sesuai urutan kerja atau SOP pada proses mencetak.

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 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

B.1. Ketentuan Umum.

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

LKS mengukur pengetahuan dan pemahaman melalui penampilan/unjuk kerja dengan cara ***Role play*** (bermain peran sebagai Printer, serta tanya jawab).

Proyek uji, skema penilaian dan bobot masing-masing modul proyek uji dikembangkan berdasarkan spesifikasi kompetensi LKS-SMK.

Aspek yang dinilai meliputi :

1. Peserta memahami prinsip kerja mesin cetak *sheet offset* dengan teknologi terbaru.
2. Peserta memahami proses persiapan, produksi cetak, perawatan dan *finishing* / penyelesaian produk, sesuai dengan SOP.
3. Peserta menerapkan standar keselamatan dan kesehatan kerja.
4. Peserta menguasai penggunaan alat dan material.
5. Peserta memperhatikan waktu, kerapihan alat dan lokasi kerja.

B.2 Spesifikasi Kompetensi LKS-SMK

Proyek uji, skema penilaian dan bobot masing-masing modul proyek uji dikembangkan berdasarkan spesifikasi kompetensi LKS-SMK yang meliputi :

1. *Safety*
2. SOP
3. Penguasaan Alat & Bahan
4. Proses Kerja dan Perawatan
5. Hasil Akhir

Standar kompetensi bidang lomba dibuat per-bagian dalam bentuk kolom-kolom beserta persentasenya.

No	Standar Kompetensi	Kompetensi	LKS Daring %
Test Tertulis			
#1 45' + 15'	Tes Teori Pegetahuan Grafika dan Studi Kasus	Peserta mampu menjawab 40 pertanyaan tentang pengetahuan Gradika dan mampu analisa 5 penyebab serta cara mengatasi permasalahan yang terjadi sesuai urutan kerja atau SOP pada proses mencetak.	20%
Test Praktek (Unjuk Kerja) <u>Role play</u> (bermain peran sebagai Printer, serta tanya jawab)			
#2 105'	Meng-organisasikan Pekerja	<ul style="list-style-type: none"> • Ambil SPK, baca dan pahami • Alat pendukung disiapkan, diperiksa dan disetting • Handel mesin, alat pengaman diperiksa dan bahan pendukung disiapkan Menggunakan perlengkapan keamanan kerja • Mampu memahami teknologi yang ada 	45%
	Melakukan Persiapan / <i>Make Ready</i> (Mesin & Bahan)	<ul style="list-style-type: none"> • Unit <i>Feeder</i> disiapkan dan disetel sesuai SOP • Unit Pembasah dan Penintaan disiapkan dan disetel (tinta rata, pH air) sesuai SOP • Unit pencetakan (silinder cetak) disiapkan dan disetel sesuai SOP • Unit <i>Delivery</i> disiapkan dan disetel sesuai SOP • <i>Proof</i> / cetak coba, <i>register</i> dan kerataan tinta, dilakukan sesuai SOP 	
	Produksi / Cetak Masal	<ul style="list-style-type: none"> • Kualitas cetak dikontrol secara periodik sesuai contoh/<i>proof</i> • Kualitas cetak dikontrol secara periodik sesuai contoh/<i>proof</i> 	

		<ul style="list-style-type: none"> • Keseimbangan suplai tinta, kerataan tinta, air pembasah dijaga dan diperiksa dengan benar 	
	Pengendalian Kualitas dan <i>Problem Solving</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Kestabilan warna cetak dijaga dengan konsisten • Kepekatan/<i>density</i> pada cetakan dipantau pada <i>colour bar</i> • Kebersihan cetak diperiksa dari kotor, baret, <i>hickeys</i>, dan lainnya 	
	Selesai Cetak / <i>Clean Up</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Mesin dimatikan secara prosedural setelah selesai produksi • Hasil cetak yang baik dan yang rusak dipilah dan dihitung sesuai SOP • Pelat, <i>blanket</i> dan <i>impression cylinder</i> dibersihkan sesuai SOP • Lingkungan mesin dibersihkan sesuai SOP 	
Test Praktek (Hasil Cetak)			
#3 15 '	Rincian Nilai Hasil Cetak	<ul style="list-style-type: none"> • Ukuran <i>Gripper</i> / Posisi Gambar (1,5 cm) • <i>Register</i> • Kebersihan • <i>Density</i> • <i>Brightness</i> • Jumlah Warna • Jumlah Kertas Hasil Cetak 	35%
Total			100%

C. SISTEM PENILAIAN

C.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. Sedangkan penilaian obyektif didasarkan pada pengukuran kriteria.

C.1.1. Skema Penilaian

No.	Modul	Kriteria/Sub-Kriteria	Total
1	A (Soft Skill)	Tes Teori Grafika dan Studi Kasus	20
2	B (Hard Skill)	Test Praktek (Unjuk Kerja) / <i>Role play</i>	45
3	C (Hard Skill)	Test Praktek (Hasil Cetak) / <i>Role play</i>	35
Total			100

D. TEST PROJECT

D.1. Petunjuk Umum

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

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

Tes proyek tidak menjelaskan tentang tata cara dan peraturan LKS Nasional

Tes Proyek akan berubah minimal 30% dari kisi-kisi yang sudah diberikan

Aturan khusus keterampilan sudah ada pada Tehnikal 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.1.1. Kriteria toleransi pengukuran :

Modul Test Project berjumlah 3 modul dengan rincian :

- a. Modul 1 : Tes Teori pengetahuan Grafika dan Tes Studi Kasus

Peserta mampu menjawab 40 pertanyaan tentang pengetahuan Grafika dan analisa 5 penyebab serta cara mengatasi permasalahan yang terjadi sesuai urutan kerja atau SOP pada proses mencetak.

- b. Modul 2 : Test Praktek / Unjuk Kerja (***Role play***, bermain peran sebagai Printer, serta tanya jawab)

Mengorganisasikan Pekerjaan: Melakukan Persiapan / *Make Ready* (Mesin & Bahan), Produksi / Cetak Masal, Pengendalian Kualitas, Selesai Cetak / *Clean Up*.

- c. Modul 3 : Test Praktek (Hasil Cetak), (***Role play***, bermain peran sebagai Printer, serta tanya jawab)

Rincian Nilai Hasil Cetak : Ukuran *Gripper* / Posisi Gambar (1,5 cm), *Register*, Kebersihan, *Density*, *Brightness*, Jumlah Warna, dan hitung Jumlah Kertas Hasil Cetak

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.

Modul	Deskripsi	Hari	Score
A	Meng-organisasikan Pekerja		0.05
B	Melakukan Persiapan / <i>Make Ready</i> (Mesin & Bahan)		0.2
C	Produksi / Cetak Masal		0.3
D	Pengendalian Kualitas dan <i>Problem Solving</i>		0.4
E	Selesai Cetak / <i>Clean Up</i>		0.05

Modul proyek uji keterampilan termasuk didalamnya adalah uraian lebih lengkap tentang aspek yang akan dinilai terkait dengan proyek uji, sedangkan untuk pengetahuan seperti dibawah ini:

Modul	Deskripsi	Waktu (menit)
A	Tes Teori Grafika + Tes Studi Kasus	45 + 15
B	Test Praktek (Unjuk Kerja), <i>Role play</i>	120
C	Test Praktek (Hasil Cetak)), <i>Role play</i>	
Total		180

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.

Setiap lembar penilaian mempunyai spesifikasi hari untuk dilakukan penilaian

D.4. Aspek

Setiap kriteria dirumuskan dalam aspek penilaian yang memungkinkan diamati atau diukur.

Kriteria	Deskripsi
Tes Teori Grafika dan Studi Kasus	
A1	Kemampuan analisa 5 penyebab serta cara mengatasi permasalahan yang terjadi sesuai urutan kerja atau SOP pada proses mencetak.
A2	
Meng-organisasikan Pekerjaan	
B1	Ambil SPK, baca dan pahami
B2	Alat pendukung disiapkan, diperiksa dan disetting
B3	Handel mesin, alat pengaman diperiksa dan bahan pendukung disiapkan
B4	Menggunakan perlengkapan keamanan kerja

Melakukan Persiapan / <i>Make Ready</i> (Mesin & Bahan)	
C1	Unit <i>Feeder</i> disiapkan dan disetel sesuai SOP
C2	Unit Pembasah dan Penintaan disiapkan dan disetel (tinta rata, pH air) sesuai SOP
C3	Unit pencetakan (silinder cetak) disiapkan dan disetel sesuai SOP
C4	Unit <i>Delivery</i> disiapkan dan disetel sesuai SOP
C5	<i>Proof</i> / cetak coba, <i>register</i> dan kerataan tinta, dilakukan sesuai SOP
Produksi / Cetak Masal	
D1	Kualitas cetak dikontrol secara periodik sesuai contoh/ <i>proof</i>
D2	Kualitas cetak dikontrol secara periodik sesuai contoh/ <i>proof</i>
D3	Keseimbangan suplai tinta, kerataan tinta, air pembasah dijaga dan diperiksa dengan benar Unit pembasah, diperiksa, disiapkan dan disetting sesuai SOP
Pengendalian Kualitas dan <i>Problem Solving</i>	
E1	Kestabilan warna cetak dijaga dengan konsisten
E2	Kepekatan/ <i>density</i> pada cetakan dipantau pada <i>colour bar</i>
E3	Kebersihan cetak diperiksa dari kotor, baret, <i>hickeys</i> , dan lainnya
Selesai Cetak / <i>Clean Up</i>	
F1	Mesin dimatikan secara prosedural setelah selesai produksi
F2	Hasil cetak yang baik dan yang rusak dipilah dan dihitung sesuai SOP
F3	Pelat, <i>blanket</i> dan <i>impression cylinder</i> dibersihkan sesuai SOP
F4	Lingkungan mesin dibersihkan sesuai SOP
Rincian Nilai Hasil Cetak	
G1	Ukuran <i>Gripper</i> / Posisi Gambar (1,5 cm)
G2	<i>Register</i>
G3	Kebersihan
G4	<i>Density</i>
G5	<i>Brightness</i>
G6	Jumlah Warna
G7	Jumlah Kertas Hasil Cetak

D.5. Penilaian

D.5.1. Penilaian Subyektif

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

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.

D.6. Komposisi Penilaian Subyektif dan Obyektif

No.	Modul	Kriteria/Sub-Kriteria	Subyektif*)	Obyektif*)	Total Akumulasi
1	A	Tes Teori Grafika dan Studi Kasus		40 + 5	45
2	B	Test Praktek (Unjuk Kerja), <i>Role play</i>	16		16
3	C	Test Praktek (Hasil Cetak), <i>Role play</i>	4		4

*) jumlah item yang dinilai

D.7. Keseluruhan Asesmen

Sub Kriteria	Deskripsi	Subjektif	Objektif	Total
Test Teori Grafika dan Studi Kasus		0	20	20
A1	Peserta mampu menjawab 40 pertanyaan teori Grafika			
A2	Peserta mampu analisa 5 penyebab serta cara mengatasi permasalahan yang terjadi sesuai urutan kerja atau SOP pada proses mencetak.			
Meng-organisasikan Pekerjaan		10	0	10
B1	Ambil SPK, baca dan pahami			
B2	Alat pendukung disiapkan, diperiksa dan disetting			
B3	Handel mesin, alat pengaman diperiksa dan bahan pendukung disiapkan			
B4	Menggunakan perlengkapan keamanan kerja			
Melakukan Persiapan / <i>Make Ready</i> (Mesin & Bahan)		10	0	10
C1	Unit <i>Feeder</i> disiapkan dan disetel sesuai SOP			
C2	Unit Pembasah dan Penintaan disiapkan dan disetel (tinta rata, pH air) sesuai SOP			
C3	Unit pencetakan (silinder cetak) disiapkan dan disetel sesuai SOP			
C4	Unit <i>Delivery</i> disiapkan dan disetel sesuai SOP			
C5	<i>Proof</i> / cetak coba, <i>register</i> dan kerataan tinta, dilakukan sesuai SOP			
Produksi / Cetak Masal		10	0	10
D1	Kualitas cetak dikontrol secara periodik sesuai contoh/ <i>proof</i>			
D2	Kualitas cetak dikontrol secara periodik sesuai contoh/ <i>proof</i>			
D3	Keseimbangan suplai tinta, kerataan tinta, air			

	pembasah dijaga dan diperiksa dengan benar Unit pembasah, diperiksa, disiapkan dan disetting sesuai SOP			
Pengendalian Kualitas dan <i>Problem Solving</i>		10	0	10
E1	Kestabilan warna cetak dijaga dengan konsisten			
E2	Kepekatan/ <i>density</i> pada cetakan dipantau pada <i>colour bar</i>			
E3	Kebersihan cetak diperiksa dari kotor, baret, <i>hickeys</i> , dan lainnya			
Selesai Cetak / <i>Clean Up</i>		5	0	5
F1	Mesin dimatikan secara prosedural setelah selesai produksi			
F2	Hasil cetak yang baik dan yang rusak dipilah dan dihitung sesuai SOP			
F3	Pelat, <i>blanket</i> dan <i>impression cylinder</i> dibersihkan sesuai SOP			
F4	Lingkungan mesin dibersihkan sesuai SOP			
Rincian Nilai Hasil Cetak		35	0	35
G1	Ukuran <i>Gripper</i> / Posisi Gambar (1,5 cm)			
G2	<i>Register</i>			
G3	Kebersihan			
G4	<i>Density</i>			
G5	<i>Brightness</i>			
G6	Jumlah Warna			
G7	Jumlah Kertas Hasil Cetak			
Total				100

Spesifikasi penilaian untuk setiap modul adalah :

- a. Modul 1 : Test Tertulis teori Grafika dan Studi Kasus, nilai maksimum 20 % dari total nilai keseluruhan
- b. Modul 2 : Test Praktek (Unjuk Kerja), nilai maksimum 45 % dari total nilai Keseluruhan

- c. Modul 3 : Test Praktek (Hasil Cetak), nilai maksimum 35 % dari total nilai Keseluruhan

D.8. Prosedur Assessment

- a. Penilaian diatur oleh oleh juri yang berasal dari dunia industri dan institusi pendidikan.


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 di tetapkan.

Peserta diberikan waktu familiarisasi fasilitas lomba sebelum lomba dimulai (maksimal 2 jam).

E.1.1 Daftar Sarana Prasarana (Kebutuhan Alat Bahan)

No	Nama Alat	Spesifikasi	Gambar	Jumlah	Satuan
1	Komputer / Laptop	-Processor Intel Core i7 / Ryzen-7, clock CPU 2~3 GHz -RAM 8 GBDDR5 -VGA Nvidia/ Radeon dengan memory 2GB -2 Slot USB -80 GB Free space di Hardisk -OS : Windows 8 keatas -Terinstall software Microsoft office -Terinstall software PDF Reader, seperti Foxit Reader (free) -Terinstall software Microsoft Office		1	Unit

No	Nama Alat	Spesifikasi	Gambar	Jumlah	Satuan
2	<i>Stand loupe</i>	10 x		1	Piece
3	Mistar besi	30 cm		1	Piece
4	<i>Micrometer</i>	0 - 25 mm		1	Piece
5	<i>USB kabel</i>	Type A, 1-5 m		2	Piece
6	Kertas art paper 120 gr	79 x 109 cm (A3)		1	Rim
7	Plate Cetak (CMYK) +	400 x 510 mm	Ada image cetaknya + Attribut cetak sesuai kisi-kisi	4	Lembar
8	<i>Progressive Proof</i>	79 x 109 cm (A3)	Ada image cetaknya + Attribut cetak sesuai kisi-kisi	1	Lembar
9	Indikator pH Paper strip	pH 0 s/d 14		1	piece
10	WebCam	USB HD Camera		1	Unit



No	Nama Alat	Spesifikasi	Gambar	Jumlah	Satuan
11	ThreePod			1	Unit

Catatan:

1. Upayakan semua alat dan bahan disiapkan oleh panitia. Hanya bahan yang memiliki karakter khusus/ kedaerahan yang dibawa peserta.
2. Spesifikasi harus jelas untuk kebutuhan pelelangan
3. Bila diperlukan sampaikan referensi harga dan rekanan yang dapat memenuhi

E.1.2 Daftar Alat Peserta

Alat yang dipersiapkan oleh peserta meliputi:

No	Nama Alat Safety	Spesifikasi	Gambar	Jumlah	Satuan
1	Masker (Covid)	Masker Medis		1	Pack
2	Hand Sanitizer	Alkohol 80%, 50 ml		5	Botol

E.1.3. Alat dan bahan yang dilarang digunakan

- 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.

F. BAHAN

F.1 Daftar Kebutuhan Bahan

No	Nama Bahan	Spesifikasi	Jumlah	Satuan
1	Kertas art paper 120 gr	79 x 109 cm (A3)	1	Rim
2	Plate Cetak (CMYK) 400 x 510 mm	Ada image cetaknya + Attribut cetak	4	Lembar
3	<i>Progressive Proof</i> /contoh proof kertas	Sesuai model pada kisi-kisi	1	Lembar

G. BAHAN PENUNJANG

G.1. Daftar Kebutuhan Bahan Penunjang

No	Nama Bahan Penunjang	Spesifikasi	Jumlah	Satuan
1	Ballpoint	Standard	Unit	12
2	Kertas A4	HVS 80 gram	Rim	2
3	<i>Printer</i>	<i>Hp Ink Tank</i>	<i>Unit</i>	<i>1</i>
4	<i>Laptop</i>	<i>Core i5 Acer Aspire E5-474 Linux</i>	Unit	3
5	<i>Infocus</i>		Unit	1
6	<i>USB kabel</i>	Type A, 1-5 m	Piece	2
5	Biaya Operasional & Koordinasi dengan DU/DI	Personil	3 x meeting	3
6	Biaya Teknisi (pendamping lomba)	Personil	2 hari	1

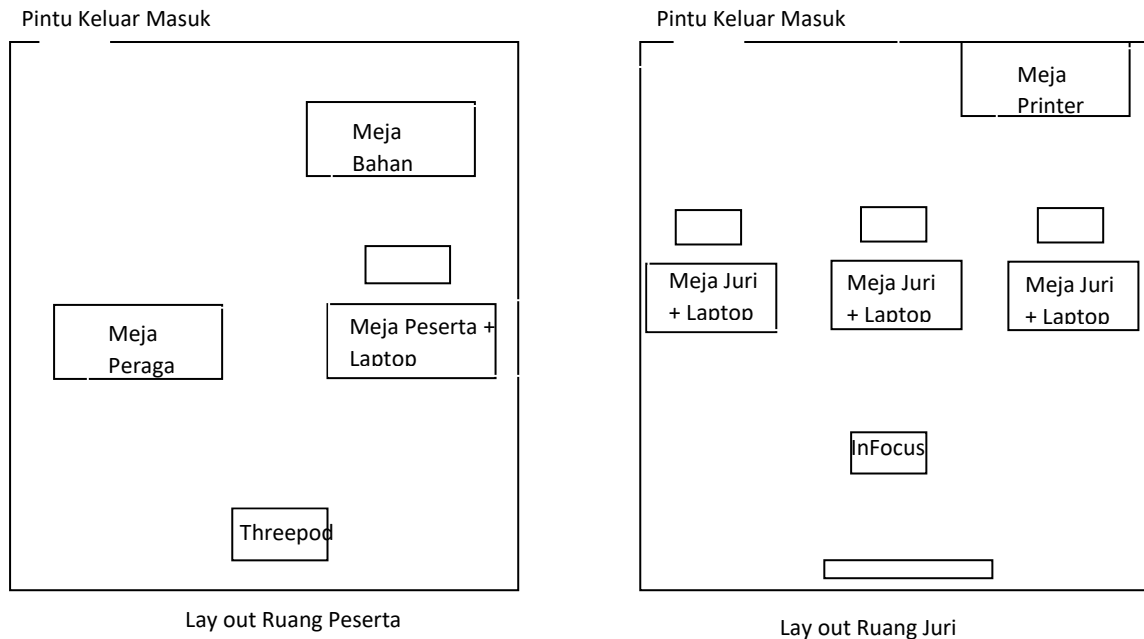
H. LAYOUT DAN BAHAN LAYOUT

H.1 LAYOUT DAN LUASAN

Nama Bidang Lomba : Print Media Technology

Ukuran bidang lomba : Panjang x Lebar = 10 m x 8 m

Luasan Bidang Lomba : 80 m²



H.2. Tabel Kebutuhan Bahan untuk Layout

No	Tool / Equipment	Quantity	Satuan
Material lay out Lomba			
1	Meja Peserta	1	Unit
2	Bangku Peserta	1	Unit
3	Meja Peraga	1	Unit
4	Meja alat & bahan	1	Unit
5	Threepod WebCam	1	Unit
Material lay out Juri			
1	Meja Juri	3	Unit
2	Bangku juri	3	Unit
3	Meja Printer	1	Unit
4	Meja Infocus	1	Unit

I. JADWAL BIDANG LOMBA




Nama Bidang Lomba : *Print Media Technology*

Pelaksanaan Lomba : 2020


Waktu		Kegiatan	Keterangan	
Hari C1				
08.00 - 08.30	30'	Persiapan Kompetisi	Juri	Panitia
08.30 - 11.30	120'	Tes Praktek Mencetak/ <i>Role play</i>	Juri	Peserta1
11.30 – 12.30	60'	Tes Teori Grafika & Stud i Kasus	Juri	Peserta1
13.00-15.00	120'	Tes Praktek Mencetak/ <i>Role play</i>	Juri	Peserta2
15.00-16.00	60'	Tes Teori Grafika & Stud i Kasus	Juri	Peserta2
Hari C2				
08.00 - 08.30	30'	Persiapan Kompetisi	Juri	Panitia
08.30 - 11.30	120'	Tes Praktek Mencetak/ <i>Role play</i>	Juri	Peserta3
11.30 – 12.30	60'	Tes Teori Grafika & Stud i Kasus	Juri	Peserta3
13.00-15.00	120'	Tes Praktek Mencetak/ <i>Role play</i>	Juri	Peserta4
15.00-16.00	60'	Tes Teori Grafika & Stud i Kasus	Juri	Peserta4
Hari C3				
08.00 - 08.30	30'	Persiapan Kompetisi	Juri	Panitia
08.30 - 11.30	120'	Tes Praktek Mencetak/ <i>Role play</i>	Juri	Peserta5
11.30 – 12.30	60'	Tes Teori Grafika & Stud i Kasus	Juri	Peserta5
13.00-15.00	120'	Tes Praktek Mencetak/ <i>Role play</i>	Juri	Peserta6
15.00-16.00	60'	Tes Teori Grafika & Stud i Kasus	Juri	Peserta6
Hari C4				
08.00 - 08.30	30'	Persiapan Kompetisi	Juri	Panitia
08.30 - 11.30	120'	Tes Praktek Mencetak/ <i>Role play</i>	Juri	Peserta7
11.30 – 12.30	60'	Tes Teori Grafika & Stud i Kasus	Juri	Peserta7
13.00-15.00	120'	Tes Praktek Mencetak/ <i>Role play</i>	Juri	Peserta8
15.00-16.00	60'	Tes Teori Grafika & Stud i Kasus	Juri	Peserta8
Hari C5				
08.00 - selesai		Membuat Laporan Hasil Lomba	Juri	Panitia

J. KEBUTUHAN LAIN DAN SPESIFIKASINYA

J.1 Daftar Kebutuhan Juri untuk Menilai

No	Nama Alat	Spesifikasi	Gambar	Jumlah	Satuan
Untuk Juri (Penilaian) (bisa sewa atau pinjam dari sekolahan)					
1	<i>Infocus Projector</i>	Infocus		1	Unit
2	<i>Layar Projector</i>			1	Unit
4	<i>Cable Audio Video (conector kabel dari Laptop to Infocus/LCD)</i>	Eterna		1	Rol

J.2. Kebutuhan Perlombaan

No	Tool / Equipment	Quantity	Satuan	Gambar
1	Fasilitas Internet/WIFI Router Modem	1	Unit	

Kapasitas Listrik yang dibutuhkan : 2.300 Watt

K. REKOMENDASI JURI

Rekomendasi Juri LKS SMK Tingkat Nasional XXVIII Tahun 2020 seperti dalam tabel sebagai berikut dalam file terpisah.

Lampiran 1: Proyek Uji LKS

Lampiran 2: Format Penilaian

SMK BISA-HEBAT

SIAP KERJA - SANTUN - MANDIRI - KREATIF



Direktorat Pembinaan SMK -Kemdikbud
@ditpsmk



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
DIREKTORAT JENDERAL PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
DIREKTORAT PEMBINAAN SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN**