



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

**MERDEKA
BELAJAR**



DESKRIPSI TEKNIS

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



BIDANG LOMBA

Teknologi Desain Grafis
(Graphic Design Technology)

MERDEKA BERPRESTASI
Talenta Vokasi Menginspirasi

DESKRIPSI TEKNIS

***TEKNOLOGI DESAIN GRAFIS (GRAPHIC
DESIGN TECHNOLOGY)***



**LOMBA KOMPETENSI SISWA SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN
TINGKAT NASIONAL XXXI
TAHUN 2023**

KATA PENGANTAR

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

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

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

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

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

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

Jakarta, Juli 2023
KEPALA BPTI
Asep Sukmayadi
NIP. 197206062006041001

DAFTAR ISI

COVER LUAR	i
COVER DALAM	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
PENDAHULUAN	1
A. NAMA DAN DESKRIPSI BIDANG LOMBA	2
B. SISTEM PENILAIAN dan <i>WORLDSKILLS OCUPATION STANDARD</i>	4
C. TEST PROJECT	4
D. ALAT	9
E. BAHAN	12
F. BAHAN PENUNJANG	14
G. LAYOUT DAN LUASAN	14
H. JADWAL BIDANG LOMBA	16
I. KEBUTUHAN LAIN DAN SPESIFIKASINYA	17
J. REKOMENDASI JURI	20
Lampiran 1: Proyek Uji LKS	
Lampiran 2: Format Penilaian	

PENDAHULUAN

A. Nama dan Deskripsi Lomba

1. Deskripsi Lomba

Teknologi Desain Grafis adalah perancangan solusi melalui grafis (visual) dengan penggunaan ilmu pengetahuan terapan dan sarana penunjang. Proses pekerjaan seorang Desainer Grafis dimulai dari sebuah *brief* baik dari internal (kebutuhan diri sendiri) atau external, yang kemudian diolah dengan menggunakan *Design Process* untuk menghasilkan solusi dari *brief* (permasalahan) tersebut. Mereka membutuhkan keterampilan interaktif, penelitian, desain, dan teknis yang kuat dalam seni dan desain untuk memenuhi standar industri. Untuk mencapai ini, mereka perlu memahami target audiens, pasar, tren, perbedaan budaya, dan apa yang diinginkan klien. Mereka harus dapat bekerja dalam tim formal atau informal, atau secara mandiri.

Para Desainer Grafis haruslah dapat beradaptasi dengan perkembangan teknologi untuk merespon kebutuhan industri yang pesat. Oleh karena itu, Desainer Grafis harus dapat terbuka terhadap semua alat dan *trend* terbaru yang dapat menunjang kinerja untuk mencapai hasil yang diinginkan. Keragaman keterampilan yang dibutuhkan dalam industri ini sangat luas, umumnya orang-orang yang bekerja di bidang ini menjadi ahli dalam aspek tertentu. Hasil dari Teknologi Desain Grafis dapat mencakup bidang cetak maupun digital seperti identitas merek, perancangan huruf, ilustrasi, media promosi, antarmuka pengguna dan perkembangan kreatif kedepannya.

2. Isi Deskripsi Teknis

Peserta lomba adalah siswa siswi Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dari seluruh wilayah propinsi yang ada di Indonesia yang telah dipersiapkan melalui berbagai seleksi untuk mewakili masing-masing propinsi. Lomba Kompetensi Siswa Tingkat Nasional sudah berjalan selama 29 tahun, kegiatan ini dimaksudkan untuk mengukur kompetensi siswa SMK sesuai dengan bidang keahliannya masing masing dan menjadi tolok ukur seberapa besar siswa SMK dapat memasuki dunia industri ataupun menjadi wirausaha mandiri.

Tujuan

1. Mendorong SMK untuk meningkatkan kualitas pelaksanaan kegiatan belajar mengajar yang mengacu pada Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI) khusus untuk Kompetensi Bidang Pengelasa.

2. Mempromosikan kompetensi siswa SMK dibidang pengelasan kepada dunia usaha atau Industri sebagai calon pengguna tenaga kerja.
3. Memberikan kesempatan dan motivasi kepada siswa untuk berkompetisi secara positif, untuk menumbuhkan kebanggaan pada kompetensi keahlian yang ditekuninya, juga kebanggaan bagi sekolah dan daerah / provinsinya masing masing .
4. Memilih peserta untuk mengikuti ajang kompetisi yang lebih tinggi yaitu ASC, WSA dan WSC dengan meningkatkan kualitas dan kuantitas materi lomba kompetensi siswa tingkat nasional mengacu pada materi ASC, WSA dan WSC.

Pendekatan materi Lomba disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan di masa pandemi covid-19. Kompetisi dilakukan secara individu, mewakili daerah dari SMK yang terpilih.

3. Dokumen Terkait

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

- Petunjuk Teknis Umum lomba,
- Informasi di akun Peserta, pembimbing dan Ketua Kontingen:
 - a. Deskripsi Teknis Bidang Lomba LKS
 - b. Kisi-kisi soal LKS
 - c. Form Kebutuhan Bahan
 - d. Lembar Ceklis Kebutuhan Bahan

B. STANDAR KOMPETENSI BIDANG LOMBA

1. Ketentuan Umum

Lomba Kompetensi Siswa dimaksudkan untuk melihat skill kompetensi praktek terbaik seperti pada standard internasional. Oleh karena itu spesifikasi standar merupakan panduan untuk pelatihan yang diperlukan dan persiapan lomba. Dalam lomba kompetensi siswa, penilaian pengetahuan dan pemahaman dilakukan melalui penilaian kinerja

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 :

SECTION	(%)
1 Work organization and management	10
<p>Individu perlu mengetahui dan memahami:</p> <ul style="list-style-type: none">• Peraturan K3, praktik kerja yang aman• Batasan waktu dalam industri desain grafis• Istilah khusus dalam industri desain grafis• Sifat dan tujuan spesifikasi dari proyek klien• Penggunaan perangkat lunak yang sesuai untuk hasil yang dibutuhkan• Metode bekerja dalam batasan organisasi• Metode bekerja dalam tim untuk mencapai tujuan bersama <p>Individu harus mampu:</p> <ul style="list-style-type: none">• Menginterpretasikan spesifikasi dan proyek klien• Menjaga proyek sesuai dengan kerangka waktu kerja• Bertingkah laku secara profesional• Mengelola beban kerja di bawah tekanan dan dalam batasan waktu• Menafsirkan proyek dengan pertimbangan yang berkelanjutan untuk meminimalkan pemborosan dan biaya bagi klien dan perusahaan• Mencadangkan proyek secara berkala, dapat memulihkan proyek.• Memecahkan masalah dan dapat beradaptasi dengan perubahan yang dibuat pada proyek	

<ul style="list-style-type: none"> • Menyelesaikan beberapa tugas dalam waktu yang bersamaan. • Memperagakan keterampilan manajemen waktu • Melakukan tahapan proses desain pada proyek dari riset hingga membuat kerangka desain. 	
2 Communication and interpersonal skills	10
<p>Individu perlu mengetahui dan memahami:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pentingnya keterampilan mendengarkan secara aktif • Metode untuk menafsirkan proyek desain dan mengklarifikasi / mempertanyakan klien • Bagaimana memvisualisasikan dan menafsirkan keinginan pelanggan dan membuat rekomendasi yang memenuhi persyaratan desain dan anggaran • Pentingnya membangun dan memelihara hubungan kerja yang produktif • Pentingnya menyelesaikan kesalahpahaman dan tuntutan yang bertentangan • Bagaimana memastikan tim berhasil memahami proyek desain <p>Individu harus mampu:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan keterampilan literasi untuk: • Mengikuti instruksi pada dokumen proyek • Menafsirkan instruksi tempat kerja dan dokumen teknis lainnya • Tetap mengikuti pedoman industri terkini 	

<ul style="list-style-type: none"> • Mempresentasikan arahan proyek kepada klien dan memberikan penjelasan tentang desain mereka • Menggunakan keterampilan komunikasi lisan untuk: <ul style="list-style-type: none"> • Berkomunikasi dengan cara yang logis dan mudah dipahami • Menggunakan kebijaksanaan dan menjaga kerahasiaan saat berurusan dengan klien • Mengatur dan menyusun presentasi untuk dipresentasikan kepada klien • Bertanya pada klien dengan cara yang tepat • Menggunakan ketegasan dan kebijaksanaan dalam menangani klien • Menunjukkan ide dan pengembangan melalui sketsa 	
<p>3 Problem solving</p>	<p>10</p>
<p>Individu perlu mengetahui dan memahami:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Masalah umum dan cara mengatasi permasalahan yang dapat terjadi dalam proses kerja • Bagaimana memecahkan masalah pada perangkat lunak dan hasil akhir proyek <p>Individu harus mampu:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan keterampilan analitis untuk menentukan persyaratan spesifikasi • Menggunakan keterampilan pemecahan masalah untuk menerjemahkan hasil spesifikasi yang diperlukan menjadi solusi yang tepat • Menggunakan keterampilan manajemen waktu 	

<ul style="list-style-type: none">• Memeriksa pekerjaan secara teratur untuk meminimalkan masalah yang mungkin timbul di kemudian hari	
4 Innovation, creativity, and design	35
<p>Individu perlu mengetahui dan memahami:</p> <ul style="list-style-type: none">• Tren dan perkembangan industri kreatif• Bagaimana mengaplikasikan warna, tipografi dan komposisi yang sesuai• Prinsip dan teknik dalam mengadaptasi grafik untuk berbagai kegunaan• Target pasar yang berbeda dan elemen desain yang sesuai dengan target pasar• Protokol untuk menjaga identitas perusahaan, merek, dan panduan gaya desain• Bagaimana memberikan konsistensi dan menyempurnakan desain• Prinsip desain, untuk menciptakan estetika yang menyenangkan dan bermakna• Tren desain saat ini• Ukuran, format, dan pengaturan standar yang umum digunakan di industri <p>Individu harus mampu:</p> <ul style="list-style-type: none">• Membuat, menganalisis, dan mengembangkan respons visual terhadap masalah komunikasi, termasuk memahami hierarki, tipografi, estetika, komposisi, dan ilustrasi• Membuat (termasuk fotografi), memanipulasi, dan mengoptimalkan gambar untuk penerbitan cetak dan digital• Analisis target pasar dan produk	

<ul style="list-style-type: none"> • Membuat ide yang sesuai dengan target pasar • Mempertimbangkan dampak dari setiap elemen yang ditambahkan selama proses desain • Menggunakan semua elemen yang dibutuhkan untuk membuat desain • Menghormati pedoman identitas perusahaan dan panduan gaya desain yang ada • Mempertahankan konsep desain asli dan tingkatkan daya tarik visual • Mengubah ide menjadi desain yang sesuai dan kreatif 	
<p>5 Technical aspects and output</p>	<p>35</p>
<p>Individu perlu mengetahui dan memahami:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tren teknologi dan perkembangan industri • Proses input dan output yang berbeda untuk media cetak dan media lainnya: keterbatasan, teknik, dan praktik profesional yang relevan • Input, manipulasi dan pengeditan gambar • Ukuran file, format, resolusi yang sesuai ion, dan kompresi • Colour systems: gamuts, ink density, colour matching, spot colours, ICC profiles, etc. • Printers marks and bleed, dielines, varnishes, blind embossing, and other embellishments • Aplikasi perangkat lunak yang sesuai • Berbagai jenis material dan perangkat digital <p>Individu harus mampu:</p>	

<ul style="list-style-type: none"> • Membuat prototipe mock-up untuk presentasi • Penerapan secara tepat presentasi cetak maupun presentasi secara digital • Menerapkan penyesuaian yang benar dan tepat untuk hasil akhir yang ditentukan • Menangkap, menyesuaikan, dan memanipulasi gambar agar sesuai dengan desain dan spesifikasi teknis • Menerapkan warna dengan benar sesuai dengan tugas • Menyimpan file dalam format yang benar • Menggunakan aplikasi perangkat lunak secara komprehensif dan tepat • Mengatur dan mengelola folder (untuk hasil akhir dan pengarsipan) 	
TOTAL	100

C. SISTEM PENILAIAN

1. Petunjuk Umum

Penilaian LKS-SMK menggunakan ketentuan yang telah ditetapkan panitia.

Pada Lomba Kompetensi Siswa tingkat Nasional menggunakan 2 (dua) metode penilaian :

a. ***Measurement / Pengukuran***

Measurement merupakan metode yang digunakan untuk menilai akurasi, presisi dan kinerja lain yang diukur secara objektif. Dalam penilaian *Measurement* harus di hindari hal-hal yang bersifat multitafsir.

Pertimbangan pengujian dan penilaian untuk *measurement* adalah sebagai berikut:

- **Iya atau tidak.**
- Skala kesesuaian yang telah ditentukan sebelumnya terhadap tolok ukur tertentu.

b. ***Judgment / Pertimbangan***

Judgement merupakan metode yang digunakan untuk menilai kualitas kinerja yang dimungkinkan adanya perbedaan pandangan berdasarkan tolak ukur penerapan di industri.

Skor merupakan penghargaan yang diberikan juri untuk aspek *judgement* pada sub kriteria. Skor harus dalam kisaran 0, 1, 2 atau 3. Nilai yang diberikan dihitung dari skor yang diberikan oleh juri dalam tim penilaian.

Masing-masing dari juri menilai setiap aspek penilaian, apakah peserta sudah mengerjakan atau tidak. Skor dari 0 hingga 3 terkait dengan standar industri sebagai berikut:

- 0: Kinerja dibawah standar industri, termasuk tidak mengerjakan
- 1: Kinerja memenuhi standar industri
- 2: Kinerja melampaui standar industri
- 3: Kinerja luar biasa terkait dengan ekspektasi industri

Baik *measurement* maupun *judgement* harus berdasarkan tolok ukur yang diambil dari praktik terbaik. Semua penilaian harus berdasarkan tolok ukur yang ditetapkan dalam Skema Penilaian. Dalam melakukan penilaian tidak diizinkan menggunakan metode pemeringkatan hasil pekerjaan peserta.

2. Kriteria Toleransi Pengukuran

Penilaian diberikan berdasarkan standar. Masing-masing pekerjaan yang *dibreakdown* menjadi sub pekerjaan, dan diberikan bobot penilaian secara proporsional dengan berbagai pertimbangan (tingkat kesulitan, waktu yang dibutuhkan, proses standar yang harus dilalui), sehingga menghasilkan penilaian standar yang obyektif dengan kriteria yang jelas. Semua penilaian pada masing-masing aspek akan diakumulasi dan peserta yang berhasil mengumpulkan nilai tertinggi dalam skala CIS, adalah peserta yang menang.

3. Sub Kriteria

Setiap kriteria penilaian dibagi menjadi satu atau lebih sub kriteria. Setiap sub kriteria menjadi judul dalam formulir penilaian. Setiap formulir penilaian (Sub Kriteria) berisi Aspek yang akan dinilai dan ditandai dengan pengukuran atau penilaian, atau keduanya.

4. Keseluruhan Penilaian

TOTAL MARKS	STANDARDS SPECIFICATION SECTION	CRITERIA								TOTAL MARKS PER SECTION	WSSS MARKS PER SECTION	VARIANCE
		A	B	C	D	E	F	G	H			
	1	5.00								5.00	5.00	0.00
	2		2.00					7.50		9.50	10.00	0.50
	3								11.00	11.00	10.00	1.00
	4			5.00						5.00	5.00	0.00
	5				10.00	10.00	10.00			30.00	30.00	0.00
	6		8.00	5.00				2.50	9.00	24.50	25.00	0.50
	7			10.00				5.00		15.00	15.00	0.00
		5.00	10.00	20.00	10.00	10.00	10.00	15.00	20.00	100.00	100.00	2.00

5. Prosedur Penilaian

Presentasi yang sama digunakan untuk setiap modul; Pengembang proyek uji akan memilih aspek yang sesuai yang cocok untuk modul. Jika ada lebih dari satu tugas dalam satu modul (Misalnya: membuat logo dan poster), aspek dapat diterapkan untuk setiap tugas jika diperlukan (Misalnya: B.6 dapat ditandai satu kali untuk logo dan sekali lagi untuk poster).

6. Skema Penilaian

Criteria A - Creative process

- A.1 Ideas and originality for the design
- A.2 Understanding the target market
- A.3 Unity and relationship between all tasks (if applicable)

Criteria B - Final design

- B.1 Quality of the visual composition (aesthetic appeal and balance) for the design
- B.2 Visual Impact and Communication effectiveness for the design
- B.3 Quality of the typography for the design (choice of type, legibility and formatting)
- B.4 Quality of the colours (choice, balance, harmony) for the design
- B.5 Quality of image (choice of image, manipulation : retouch, cloning, blending, colour adjustment, etc.)
- B.6 Quality of redrawing objects in vector application for the design
- B.7 Quality of the design of other elements (charts, graphs, tables, maps, paragraph styles, etc.) for the design
- B.8 Quality of the mounted presentation or the 3D assembly

Criteria C – Software and Hardware Application

- C.1 Resolution of linked, embedded or original images as specified in the task
- C.2 Colour mode of linked images as specified in the task
- C.3 Image or element dimensions as specified in the task
- C.4 Use of style or master elements in layout as required in the task
- C.5 Final dimensions of layout as specified in the task
- C.6 All required text is present in the task
- C.7 All required elements are present in the task
- C.8 Use of corporate guidelines appropriate to the task

Criteria D – Visual Presentation Skills

- D.1 Mounting printouts on board for presentation
- D.2 Supply of printouts only
- D.3 Assembling in 3D (Mock-ups)
- D.4 Digital presentation methods

Criteria E - Knowledge of Prepress

- E.1 Bleed value applied in layout file in PDF as specified in the task
- E.2 Folding lines, trim marks, registration marks, and colour bars supplied as specified in the task
- E.3 Trapping value applied in illustrator file as specified in the task
- E.4 Overprinting applied in layout file in PDF as specified in the task
- E.5 Spot and CMYK colours used in layout in PDF file as specified in the task
- E.6 Dieline and glue area supplied as specified in the task

Criteria F – Integration of Digital Media

- F.1 Building interactive form with checklists, clickable and fillable features used in layout as required.
- F.2 Supplied media such as sound and video used in layout as required in the task
- F.3 Inserting hyperlinks, bookmarks, and buttons used in layout as required in the task
- F.4 Creating page transition effects used in layout as specified in the task
- F.5 Usage of corporate guidelines applied on mobile app, interface design or interactive application, appropriate to the task
- F.6 Table of contents made interactive with cross-references applied in layout as required in the task
- F.7 Galleries and slideshows applied in the layout as required in the task
- F.8 Popup panel/menu and overlay applied in layout as required in the task

Criteria G - Saving and File Format

- G.1 All files saved in the correct format specified in the task
- G.2 ICC profile applied in images, PDF or layout file as specified in the task
- G.3 Saving in a specified Software format as required in the task
- G.4 Save in a specified format
- G.5 Final production folder saved as required in the task
- G.6 Exporting interactive file in the correct format as specified in the task

D. FORMAT/STRUKTUR PROYEK UJI/*TEST PROJECT*

1. Definisi

Proyek Uji (*Test project*) adalah instruksi/gambar kerja yang menjelaskan pekerjaan di masing-masing bidang keahlian. Proyek uji tersebut akan dilakukan oleh Peserta untuk menunjukkan keunggulan dan keahlian dalam melaksanakan pekerjaan dalam Proyek Uji. Proyek Uji harus meliputi konteks, tujuan, proses, dan hasil kerja, serta skema penilaian yang berlaku.

2. Durasi

Durasi efektif lomba pada tiap proyek uji disesuaikan dengan skema penilaian.

3. PROYEK UJI

Proyek Uji / modul dapat terdiri dari modul-modul berikut:

1: Editorial design and digital publishing (cover dan atau halaman isi, leaflet, menu restoran, koran, booklet, e-books, data-merging, animasi gifs sederhana, formulir interaktif, image slideshow, atau proyek komunikasi serupa) dapat termasuk dengan headers, sub-headers, and text, images, graphics, tables, master elements dan elemen lain yang sesuai.

2: Packaging design ((kotak biasa, kotak baki, kemasan sobek, label untuk produk yang sudah ada sebelumnya, wadah, atau produk serupa) dapat beserta teks dan header, dan data standar lainnya seperti yang ditentukan oleh proyek uji/modul.

3: Corporate and information design (logo dan bahan tambahan, papan nama, simbol, grafik, tabel, *wayfinding*, elemen media sosial, atau elemen serupa.) Dapat mencakup beberapa baris teks, ilustrasi, pembuatan logo, simbol, gambar vektor , atau persyaratan serupa.

4: Advertising and display design with new media (social media, digital signage screens, mobile app icon, application interface, menu, merchandise product, poster, banner, billboard, car mapping, full page advert, large format, atau persyaratan yang serupa) dapat mencakup beberapa baris teks atau slogan, manipulasi gambar atau montase foto, penggunaan file besar, atau spesifikasi serupa.

Secara umum modul mungkin termasuk:

- Fotografi dan / atau pemindaian, membuat mejadi file digital, dan mengoptimalkan gambar dengan menggunakan alat yang sesuai untuk penyesuaian dan manipulasi;
- Membuat atau membuat ulang elemen desain informasi seperti diagram, grafik, dan peta;
- Vector tracing dari logo berbasis piksel dan gambar sederhana seperti simbol dan ikon;
- Mengubah manuskrip digital menjadi teks tipografi;
- Desain grafis dalam format 3D, seperti paket, tas, dll.
- *Embed media objects*, seperti video, dan trek audio dalam publikasi
- Mengubah objek non-interaktif menjadi objek interaktif untuk meningkatkan tingkat interaktivitas, seperti menerapkan tombol yang dapat diklik, bingkai teks, dan bingkai grafik.
- Format warna mungkin termasuk proses digital dan cetak
- Fotografi dan / atau pemindaian mungkin termasuk dalam modul.

4. PERUBAHAN PROYEK UJI

Penentuan proyek uji akan disampaikan pada saat Teknikal Meeting




E. ALAT

1. Ketentuan Umum

Alat yang telah ditentukan oleh panitia akan disiapkan oleh peserta dan pihak sekolah atau daerah. Peserta mempersiapkan seluruh peralatan sebelum jadwal lomba daring dimulai dan melaporkan peralatan yang akan digunakan kepada pengawas/juri

2. Daftar Alat para Peserta





Alat yang dipersiapkan oleh peserta meliputi:

NO	ALAT	GAMBAR	JUMLAH	DESKRIPSI	CATATAN
1	Monitor Peserta		1	Monitor 23,8 inch LED Display	Untuk 1 Peserta
2	Komputer Peserta		1	Intel®Core i7-12700, Graphics: 2 GB GDDR5, 8 GB DDR4-3200 MHz RAM, Storage: 512 GB SSD	
3	Mouse & Keyboard		1	Combo Keyboard dan Mouse Kabel USB	

Catatan: Selama Alat tidak dicantumkan pada daftar alat akan diperiksa dan tidak boleh dipergunakan sebelum disetujui oleh tim teknis dan persetujuan ketua juri.

E. BAHAN**1. Bahan dan Perakitan**

Bahan yang dipersiapkan oleh peserta meliputi:

NO	ALAT	GAMBAR	JUMLAH	DESKRIPSI	CATATAN
1	Kertas sketsa		30	Kertas putih ukuran A4	Untuk 1 Peserta
2	Pensil		3	2B	
3	Pulpen		3	Hitam	
4	Penggaris		1	Material besi, ukuran 30 cm	

6	Software		1	Figma Free Version Adobe Illustrator Trial Version Adobe Photoshop Trial Version Adobe Indesign Trial Version Adobe Acrobat Trial Version	
---	----------	--	---	---	--

F. BAHAN PENUNJANG

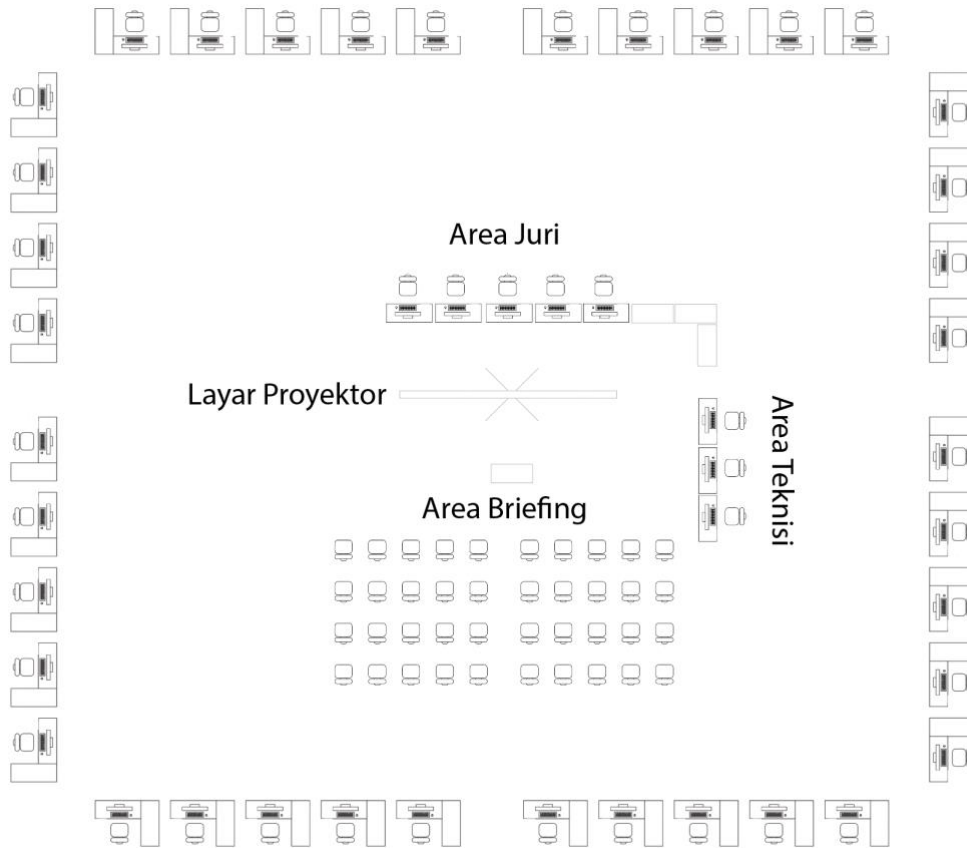
1. Bahan Penunjang Lomba sebagai Referensi para Peserta

Keterangan Tambahan Jika ada.

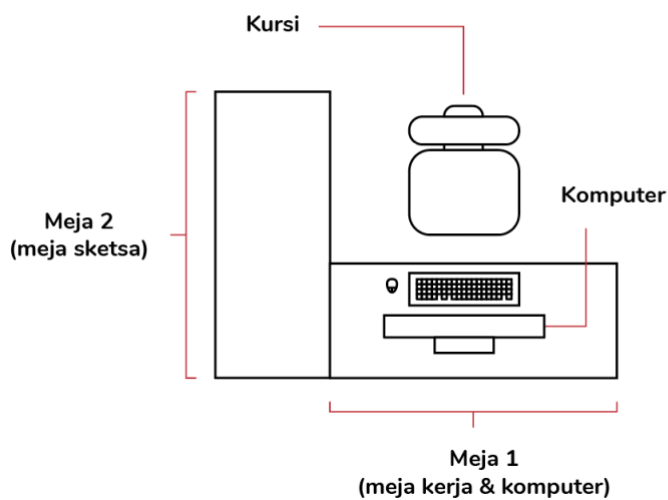
G. LAYOUT DAN BAHAN LAYOUT

1. Layout

Tata layout penempatan peralatan utama berikut deskripsinya



Berikut gambaran setiap meja peserta :




H. JADWAL BIDANG LOMBA

Waktu		Kegiatan	Keterangan
Hari C-1			
09.00 - 12.00	3h	Technical Meeting	Mengecek seluruh infrastruktur setiap peserta dan briefing skema perlombaan
Hari C1			
09.00 - 09.15	15'	Sesi briefing Modul 1	
09.15 – 09.30	15'	Sesi tanya jawab	
09.30 – 11.30	2h	Modul 1	Riset topik dan referensi, pembuatan <i>moodboard, mind mapping</i>
11.30 – 13.00	1h 30'	ISHOMA	
13.00 – 15.00	2h	Modul 2	Pembuatan <i>Visual Identity & Brand Guideline</i>
Hari C2			
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 <i>Lo-Fi Prototyping</i> (sitemap & wireframe)
11.30 – 13.00	1h 30'	ISHOMA	
13.00 – 15.00	2h	Modul 3	(lanjutan)
Hari C3			
09.00 - 09.15	15'	Sesi briefing Modul 4	
09.15 – 09.30	15'	Sesi tanya jawab	
09.30 – 11.30	2h	Modul 4	Pembuatan <i>Hi-Fi Prototyping</i>
11.30 – 13.00	1h 30'	ISHOMA	
13.00 – 15.00	2h	Modul 4	(lanjutan)
15.00 – 16.00	1h	Modul 5	Pembuatan Presentasi Proyek



I. KEBUTUHAN LAIN DAN SPESIFIKASINYA

1. Kebutuhan Juri untuk Menilai (Contoh)

No	Peralatan	Jumlah	Satuan	Gambar
Untuk Juri melakukan penilaian (bisa sewa atau pinjam dari sekolah)				
1	Komputer untuk Admin : M1 Chip 24 " 4.5 K 256GB 8 Core CPU 7 Core GPU - Inter 256GB	3	unit	

2. Kebutuhan Perlombaan (contoh)

No	Peralatan	Kualitas	Satuan	Gambar
1	Printer A3 : PIXMA iX6870, Color, Borderless	5	unit	
2	Printer A4 : PIXMA G2770 , Print, Scan, Copy (Cetak, Pindai, Salin)	2	unit	
3	Kertas A4: KERTAS PAPER ONE A4 80 GR	5	rim	
4	Kertas A3: Matte Inkjet Paper	200	lembar	

5	Proyektor : XGA 3600 LUMEN	3	unit	
6	Layer Proyektor : 70 inch	3	unit	

Kapasitas Listrik yang dibutuhkan (Contoh)

No.	Nama Alat	Daya
1	Laptop Juri 1	150 watt
2	Laptop Juri 2	150 watt
3	Laptop Juri 3	150 watt
4	Laptop Juri 4	150 watt
5	Laptop Juri 5	150 watt
9	Komputer Admin & Printer	1000 watt
10	Proyektor	300 watt
11	Komputer Peserta	6600 watt
12	Kebutuhan lainnya (cadangan)	900 watt
TOTAL		9.950 watt

J. REKOMENDASI JURI

Recomendasi juri ada pada file terpisah dengan Tehnical Deskripsi ini.

Lampiran 1: Proyek Uji LKS

LKS Nasional 2023

Teknologi

Desain Grafis

Modul Latihan

Proses Desain - Riset

Lomba Kompetensi Siswa

Tingkat Nasional Tahun 2023

KONTEN

Modul ini terdiri dari hal berikut:

File : Modul 1_Proses Desain - Riset

INSTRUKSI UNTUK KOMPETITOR

Buat folder bernama **00_Nama Peserta_Modul 1** di dalam folder utama google drive.

1. Folder harus berisi semua file final dalam dengan PDF, file asli, font dan *linked images*.
2. *File Google slide* berada pada folder **00_Nama Peserta_Asal Prov.**
3. Mode warna gambar akan dievaluasi dalam file PDF.
4. Anda harus menggunakan semua teks yang disediakan untuk setiap tugas sebagaimana ditentukan, tidak menambah dan mengurangi.
5. Anda dapat menggunakan gambar dari sumber website penyedia gambar yang sesuai dengan tugas harus mencantumkan sumber secara spesifik (nama website penyedia gambar, bukan vektor).
6. Anda diperbolehkan membuat elemen raster atau vektor tambahan.

Batas waktu untuk Proyek Uji ini

Proyek Uji ini harus diselesaikan dalam **2 Jam 15 Menit**.

Waktu pengumpulan dan *submit link* hasil pengerjaan **15 Menit**.

Batas waktu pengumpulan ditentukan pada sesi *Briefing* Modul.

Penghitungan waktu menggunakan *timer.skillscompetition.id*

DESKRIPSI PROYEK UJI DAN TUGAS

Dalam modul ini kamu diminta untuk menggunakan keterampilan komunikasi dan interpersonal untuk menafsirkan spesifikasi dan proyek klien, mengumpulkan informasi yang sesuai dengan proyek, mengidentifikasi masalah dari proyek yang diberikan, memilih 1 Masalah visual dari 3 topik yang diberikan yang akan diselesaikan, membuat *Mind Mapping* dan memilih 5 *keyword*, menafsirkan keinginan klien dan membuat rekomendasi solusi desain dalam sebuah *creative brief*, mempresentasikan dengan secara tepat sesuai spesifikasi proyek klien.

TUGAS :

1. Membuat Catatan
2. Membuat *Mind Mapping*
3. Membuat *Creative Brief*
4. Membuat Presentasi

TUGAS 1: Catatan**Objektif**

- Menggunakan keterampilan komunikasi dan interpersonal untuk Menafsirkan spesifikasi dan proyek klien.
- Memilih 1 Masalah visual yang akan diselesaikan.
- Mengumpulkan informasi yang sesuai dengan proyek.
- Mengidentifikasi masalah dari proyek yang diberikan.

Persyaratan

- Menuliskan poin-poin penting dalam pengerjaan.
- Dapat secara manual/ditulis tangan kemudian di scan.
- Dapat langsung mengerjakan secara digital
- Tidak ada software yang ditentukan untuk Tugas ini.

Spesifikasi Teknis

Size : 297 x 210 mm

Warna : RGB

Format : PDF

Resolusi : 72 PPI at 100%

Nama :

00_Nama Peserta_Modul 1_Tugas 1.pdf

(00 adalah nomor peserta, tidak sesuai dengan format dianggap tidak mengumpulkan)

Anda harus mengumpulkan

Folder seperti yang ditentukan dalam **"INSTRUKSI UNTUK KOMPETITOR"**.

Hanya file dari folder ini yang akan dinilai.

- 1 File PDF

TUGAS 2: *Mind Mapping***Objektif**

- Membuat Mind Mapping dan memilih 3 *keyword*

Persyaratan

- Menggunakan metode 5 W 1 H.
- Memilih 3 *keyword* yang paling sesuai untuk menjadi landasan konsep desain.
- Memasukan Elemen desain.
- Dapat secara manual/ditulis/digambar tangan kemudian di scan.
- Dapat langsung mengerjakan secara digital
- Tidak ada software yang ditentukan untuk Tugas ini.

Spesifikasi Teknis

Size : 297 x 420 mm

Warna : RGB

Format : PDF

Resolusi : 72 PPI at 100%

Nama :

00_Nama Peserta_Modul 1_Tugas 2.pdf

(00 adalah nomor peserta, tidak sesuai dengan format dianggap tidak mengumpulkan)

Anda harus mengumpulkan

Folder seperti yang ditentukan dalam **"INSTRUKSI UNTUK KOMPETITOR"**.

Hanya file dari folder ini yang akan dinilai.

- 1 File PDF

TUGAS 3: *Creative Brief***Objektif**

- Menafsirkan keinginan klien dan membuat rekomendasi solusi desain dalam sebuah *Creative Brief*

Persyaratan

Harus memasukkan poin-poin di bawah ini

- Latar belakang
- Tujuan
- Konsep desain

Spesifikasi Teknis

Size : 297 x 210 mm

Warna : RGB

Format : PDF

Resolusi : 72 PPI at 100%

Nama :

00_Nama Peserta_Modul 1_Tugas 3.pdf

(00 adalah nomor peserta, tidak sesuai dengan format dianggap tidak mengumpulkan)

Anda harus mengumpulkan

Folder seperti yang ditentukan dalam **"INSTRUKSI UNTUK KOMPETITOR"**.

Hanya file dari folder ini yang akan dinilai.

- 1 File PDF

TUGAS 4: Presentasi**Objektif**

- Mempresentasikan dengan secara tepat sesuai spesifikasi proyek klien

Persyaratan

Menggunakan format/template yang sudah diberikan.

Harus memasukkan poin-poin di bawah ini

- Catatan
- *Mind Mapping*
- *Creative Brief*

Spesifikasi Teknis

Size : 16 : 9

Warna : RGB

Format : Google Slides

Nama :

00_Nama Peserta

(00 adalah nomor peserta, tidak sesuai dengan format dianggap tidak mengumpulkan)

Anda harus mengumpulkan

pada folder utama gdrive

- 1 File Google slides

(berkelanjutan ke modul berikutnya)

Lampiran 2: Format Penilaian

Criterion	Sub CriterionName or Description	ul of Ma	M = Meas	Aspect - Description	Judg Score	Description (Meas or Judg)ORJudgement Score Description	Measurement	SSS Section	Row (Exp)	MaxMark
A1	Modul 1 Section 1	1	J	Ideas and originality for the design	0	not suitable, unoriginal, lacks creativity		4		2,00
				1	some creativity and expression					
				2	creative, imaginative and innovative					
			J	Understanding the target market	0	Not appropriate to target market				
				1	Some aspects align to target market					
				2	Appropriate for target market					
			J	Unity and relationship between all tasks (if applicable)	0	Not unified, lacking cohesion and not easily disting				
				1	Generally unified and cohesive, yet can be somew					
				2	Unified and cohesive, can be identified & distinguis					
A2	Modul 1 Section 2	1	J	Quality of the visual composition (aesthetic appeal and balance) for the design	0	aesthetics are poor and not appropriate to target m		3		2,00
				1	aesthetics are sufficient and some aspects align to					
				2	aesthetically pleasing and appropriate for target m					
			J	Visual Impact and Communication effectiveness for the design	0	information cannot be interpreted/ or difficult to int				
				1	can be interpreted, but a small amount of confusio					
				2	clear data interpretation, with no confusion for targ					
			J	Quality of the typography for the design (choice of type, legibility and formatting)	0	Very easy to understand, data very well considere				
				1	Choice and pairing of typefaces are not appropriat					
				2	Choice and pairing of typefaces are well suited and					
			J	Quality of the colours (choice, balance, harmony) for the design	0	Choice and pairing of typefaces are highly suitable				
				1	Colours are chosen without consideration for the b					
				2	Colours are well considered, very harmonious and					
			J	Quality of the design of other elements (charts, graphs, tables, maps, paragraph styles, etc.) for the design	0	Colour choice significantly enhances design, work				
				1	Practicality and communication is not effective and					
				2	Practicality and communication is somewhat effect					
J	Quality of presentation	0	Practicality and communication is highly effective i							
	1	is poor — unacceptable quality, blending is uninter								
	2	is acceptable — acceptable quality, blending is so								
A3	Modul 1 Section 3	1	M	Colour mode of linked images as specified in the task	0	is excellent — an excellent standard, blending is v		5		1,00
				1	is acceptable — acceptable quality, blending is so					
				2	is of a high standard — high quality, blending is w					
				3	is excellent — an excellent standard, blending is v					
A4	Modul 1 Section 4	1	M	Final dimensions of layout as specified in the task	0	Tugas 1 : RGB Tugas 2 : RGB Tugas 3 : RGB Tugas 4 : RGB		5		1,00
				1	Tugas 1 : RGB Tugas 2 : RGB Tugas 3 : RGB Tugas 4 : RGB					
				2	Tugas 1 : RGB Tugas 2 : RGB Tugas 3 : RGB Tugas 4 : RGB					
				3	Tugas 1 : RGB Tugas 2 : RGB Tugas 3 : RGB Tugas 4 : RGB					
A5	Modul 1 Section 5	1	M	All required elements are present in the task	0	Tugas 1 : Menuliskan poin-poin penting dalam peng		5		1,00
				1	Tugas 1 : Menuliskan poin-poin penting dalam peng					
				2	Tugas 1 : Menuliskan poin-poin penting dalam peng					
				3	Tugas 1 : Menuliskan poin-poin penting dalam peng					
A5	Modul 1 Section 5	1	M	Digital presentation methods	0	google slide dokumen aktif		5		2,00
				1	google slide dokumen aktif					
				2	google slide dokumen aktif					
				3	google slide dokumen aktif					
A5	Modul 1 Section 5	1	M	Colours used in layout in PDF file as specified in the task	0	google slide dokumen aktif		5		0,50
				1	google slide dokumen aktif					
				2	google slide dokumen aktif					
				3	google slide dokumen aktif					
A5	Modul 1 Section 5	1	M	All files saved in the correct format specified in the task (Naming	0	00_Nama Peserta_Modul 1_Tugas 1.pdf00_Nama R		5		1,00
				1	00_Nama Peserta_Modul 1_Tugas 1.pdf00_Nama R					
				2	00_Nama Peserta_Modul 1_Tugas 1.pdf00_Nama R					
				3	00_Nama Peserta_Modul 1_Tugas 1.pdf00_Nama R					
A5	Modul 1 Section 5	1	M	Saving in a specified PDF format as required in the task	0	Tugas 1 : 1 PDF Tugas 2 : 1 PDF Tugas 3 : 1 PDF		5		1,00
				1	Tugas 1 : 1 PDF Tugas 2 : 1 PDF Tugas 3 : 1 PDF					
				2	Tugas 1 : 1 PDF Tugas 2 : 1 PDF Tugas 3 : 1 PDF					
				3	Tugas 1 : 1 PDF Tugas 2 : 1 PDF Tugas 3 : 1 PDF					
A5	Modul 1 Section 5	1	M	Save in a specified format	0	Tugas 4 : 1 G Slide		5		0,50
				1	Tugas 4 : 1 G Slide					
				2	Tugas 4 : 1 G Slide					
				3	Tugas 4 : 1 G Slide					
A5	Modul 1 Section 5	1	M	Final production folder saved as required in the task	0	00_Nama Peserta_Modul 1		5		1,00
				1	00_Nama Peserta_Modul 1					
				2	00_Nama Peserta_Modul 1					
				3	00_Nama Peserta_Modul 1					