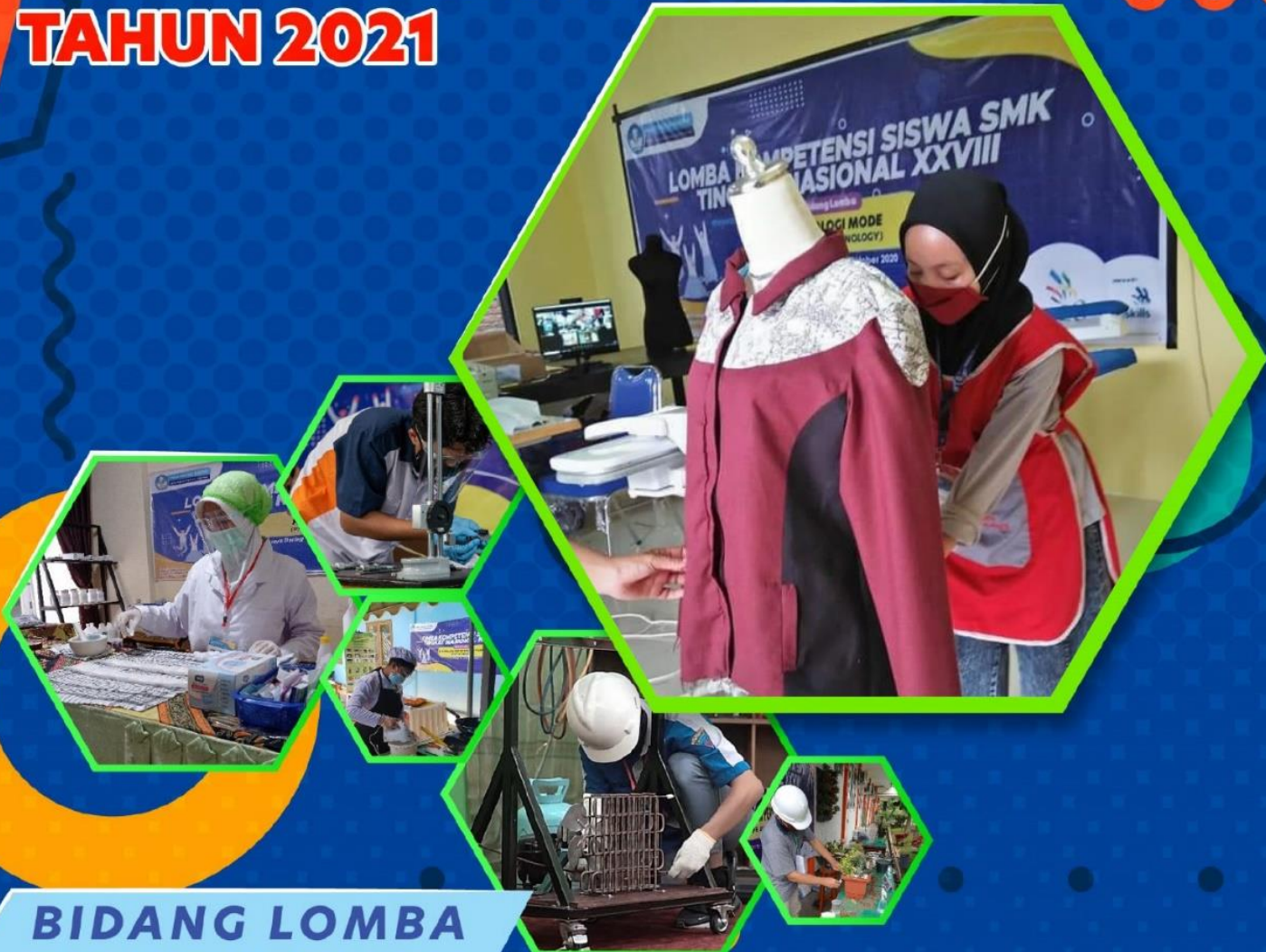




Puspresnas
Pusat Prestasi Nasional

KISI-KISI DAN SOAL-SOAL

**LOMBA KOMPETISI SISWA (LKS)
TINGKAT NASIONAL XXIX
TAHUN 2021**



BIDANG LOMBA

Teknologi Mode
Fashion Technology



Fashion Technology merupakan bagian dari keterampilan pembuatan busana. Beberapa 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. Hal yang kini berbeda dari sebelumnya adalah negara-negara di dunia termasuk Indonesia saat ini masih berjuang dalam melawan wabah COVID-19. Di Indonesia walaupun jumlah kenaikan jumlah pasien yang positif sudah agak menurun, tetapi bukan berarti pandemik sudah berakhir, Kita Harus tetap waspada. Kejadian di India harus dijadikan pelajaran, bahwa terhadap potensi penularan masih ada. Pandemi ini mengajarkan pada kita kehidupan normal baru “New Normal”. Banyak kebiasaan berubah, termasuk tren/ cara berbusana masyarakat kitapun berubah. Saat ini bekerja dari rumah sudah menjadi sesuatu hal yang lumrah/ biasa. Sehingga tampilan pakaian kerja terlihat modis masih dibutuhkan. Tren inilah yang kita angkat pada soal lomba Fashion teknologi tahun 2021, yaitu dengan mengangkat thema “**Tetap modis ditengah pandemik**”. Kerja dari rumah, bukan berarti pakaian yang dikenakan bisa bebas, tetapi harus tetap modis dan bergaya, tapi tidak berlebihan.

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

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

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

Pada Lomba ini peserta harus :

- Menggambar sketsa desain pakaian sesuai dengan terget pasar : harga pasar, dan mengacu pada bahan yang dipilih.
- Membuat Pola Blouse/ Kemeja wanita
- Memberikan tanda dan mengukur Blouse/ Kemeja wanita pada saat Peletakkan Pola diatas bahan
- Membuat Drape pada Mannequin (dengan menggunakan jarum drape saja) sesuai dengan gambar yg akan dipilih saat Lomba.
- Mendesain, Membuat Pola dan menjahit Baju kerja/ kantor (Blazer) sesuai dengan pilihan-pilihan bagian dalam Baju kerja/ kantor (Blazer) yang akan diundi sesaat sebelum lomba.
- Menggunakan berbagai mesin industry secara Efisien.
- Melakukan penyelesaian akhir beberapa bagian dengan pekerjaan jahit tangan
- Pengepresan akhir dengan mesin press uap

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

Peserta akan diminta untuk membuat sketsa Desain pakaian sesuai target pasar untuk produksi / perdagangan / dengan tinta hitam, bagian depan dan belakang dan disajikan pada Media kertas dalam ukuran A3.

Peserta akan diberikan template/croqui, serta diberikan sample kain yang masih dirahasiakan. Peserta akan diminta untuk membuat sketsa pakaian sesuai dengan sifat kain serta target pasar tertentu. Sasaran gaya pakaian disesuaikan dengan jenis kain yang akan dipilih / diundi sesaat sebelum modul dimulai.

Target Pasar yang dibuat adalah :

- Pakaian *Ready to wear* (4 potong depan dan belakang) atau
- Pakaian Seragam Kerja Hotel (4 potong depan dan belakang) atau
- Pakaian Pesta (2 potong depan dan belakang) atau
- Gaun Pengantin (2 potong depan dan belakang)

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

PROSEDUR PENYERAHAN MODUL 1 :

- Sketsa harus diserahkan di akhir waktu modul 1 dalam keadaan selesai atau tidak selesai.
- Hasil sketsa di videokan terlebih dahulu sebelum dimasukkan dalam paralon
-
- Setelah di dokumentasikan, sketsa modul 1 dimasukkan ke dalam paralon khusus dan di lem serta di tanda tangan di atas lem khusus yang telah diberikan panitia.
- Paralon yang telah di lem dan di tanda tangan di simpan di area dekat peserta agar tetap terlihat pada rekaman kamera

Keseluruhan proses mulai dari pengumpulan produk, memasukkan dalam paralon dan menutup rapat paralon dengan lem khusus terekam dalam kamera video (sebagai dokumentasi) untuk menghindari adanya subjektifitas selama kompetisi berlangsung

MODUL 2 : MEMBUAT POLA DAN PELETAKKAN BAHAN**Waktu : 2 Jam – Hari Ke-1**

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

Setelah Peserta selesai membuat Pola, kemudian pola diletakkan diatas kain. Kain yang digunakan untuk meletakkan pola tidak boleh di potong, batas penggunaan bahan pada saat

peletakkan, dapat ditandai dengan kapur atau penggaris (kebersihan kain penting untuk dijaga karena kain akan digunakan kembali pada modul 4).

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

PROSEDUR PENYERAHAN MODUL 2 :

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

MODUL 3 : DRAPPING

Waktu : 1 Jam – Hari ke-1

Peserta akan diberikan 4 Meter Kain Blacu/ Calyco, Untuk Mengerjakan Proses Modul ini dengan Mengikuti Gambar Desain yang akan dibagikan sesaat sebelum Lomba.

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

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

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

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

PROSEDUR PENYERAHAN MODUL 3 :

- Hasil drapping harus diserahkan di akhir waktu modul 3 dalam keadaan selesai atau tidak selesai.
- Hasil drapping di videokan terlebih dahulu sebelum dimasukkan dalam box khusus yang telah disediakan panitia
- Setelah di dokumentasikan, hasil drapping dimasukkan ke dalam box khusus dan di lem serta di tanda tangan di atas lem khusus yang telah disediakan panitia.
- Box yang telah di lem dan di tanda tangan diatas lem khusus di simpan di area dekat peserta agar tetap terlihat pada rekaman kamera

- Keseluruhan proses mulai dari pengumpulan produk, memasukkan dalam box khusus dan menutup rapat box dengan lem khusus terekam dalam kamera video (sebagai dokumentasi) untuk menghindari adanya subjektivitas selama kompetisi berlangsung.
- Modul 1-3 yang telah di lem dan di tanda tangan akan dikirim bersamaan di hari ketiga setelah modul 4 telah selesai dilaksanakan

Modul 4 : MENJAHIT

Waktu : 11 Jam 30 menit – Hari Ke-2 dan Ke-3

Peserta akan mendesain, membuat Pola dan menjahit Baju kerja/ kantor (Blazer) sesuai dengan pilihan-pilihan komponen yang akan diundi sesaat sebelum lomba. Gambar Desain dan Pola yang dibuat **TIDAK AKAN DINILAI**. (tetapi harus dikerjakan). Blazer **WAJIB** disertakan Masker sesuai motif/ warna pada Blazer.

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

- Model : **baju kerja/ kantor (Blazer) panjang** atau **Baju kerja/ kantor (Blazer) pendek**
- Kerah : **'Kerah Stahli', 'Kerah dan Lapel'** atau **'kerah tegak'**, (Panjang Minimal 60 cm dr Pinggang, pendek maksimal 40 cm)
- Kantong Tempel**, atau **Kantong bobok 1 bibir** atau **kantong bobok 2 bibir**.
- Lengan **Set – In** atau Lengan **Raglan**
- Terdapat desain : **Pleats** atau **Kerut**

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

Pola yang dibuat bisa dengan cara drape atau cara drafting, dan pola tidak akan dinilai.

Didalam pembuatan Blazer ini, harus mengikuti hal hal sbb :

- Full Furing
- Harus menggunakan bahan warna kombinasi (minimal 2 kombinasi warna).
- 2 Lengan dengan Panjang antara 37 cm sampai 57 cm
- Bukaan depan menggunakan kancing 1 – 3 (sesuai desain peserta)
- Tidak boleh ada kain bertiras.

Dalam pengerjaan, para peserta akan berbagi Mesin Fusing, Mesin Obras, Mesin Press Uap, Semua Peserta memiliki hak akses yang sama ke semua mesin yg digunakan Bersama.

Blazer akan dinilai pada hari ke dua dan ketiga

PETUNJUK DIMULAI DAN DI AKHIRINYA MODUL 4 PADA HARI KE-1:

- Sebelum dimulai modul ini di Hari pertama akan dilakukan pengundian setiap komponen model baju sesuai dengan Pilihan-pilihan komponen baju yang sudah di tentukan. Masing-masing peserta akan membuat Desain (Desain akan disertakan saat penyerahan Pola, tetapi desain dan pola tidak akan dinilai).
- Peserta harus membuat pola, meletakkan pada bahan, dan memotong. Peletakan pola pada bahan tidak akan dinilai.

- Pembuatan desain dan Pola tidak dinilai jadi jangan buang waktu dalam pembuatannya), Peletakan pola juga tidak dinilai, jadi peserta bisa langsung memotong bahan utama dan kain pereras.
- Pada akhir hari pertama, semua bahan dan pola yg belum selesai harus di masukan pada box yg sudah disediakan, di lem dengan lem khusus dan di ttd oleh pengawas atau penanggung jawab lomba di masing-masing propinsi. Pengepakan semua material hasil lomba modul 4 harus di rekam menggunakan kamera yg bergerak dan bisa di zoom. Ikuti petunjuk juri saat pengepakan dan penyegelan dengan lem dan tanda tangan.

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

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

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

- Peserta menerima box hasil hari kedua dan membuka segel yang disaksikan oleh pengawas atau penanggung jawab lomba di masing masing propinsi. Selama proses pembukaan box, harus di rekam dan harus bisa di zoom.
- Setelah Juri mengizinkan memulai lomba, maka masing-masing peserta dapat melanjutkan lomba di hari ke-3.
- Selama istirahat, 2 kamera yg standby di area lomba harus tetap on.
- pada akhir hari ketiga, semua hasil yang selesai atau belum selesai harus di masukkan pada box yg sudah disediakan, di lem dan di ttd oleh pengawas atau penanggung jawab lomba di masing-masing propinsi. Pengepakan semua material hasil lomba modul 4 harus di rekam menggunakan kamera yang bergerak dan bisa di zoom. Ikuti petunjuk juri saat pengepakan dan penyegelan dengan lem dan tanda tangan.
- Pengawas atau penanggung jawab Lomba Harus menghubungi jasa pengiriman 15/30 menit sebelum lomba selesai.
- Saat Hasil modul 4 sudah di segel dan di ttd pengawas atau penanggung jawab di masing-masing propinsi, paralon Hasil Modul 1 dan 2, box hasil modul 3 dan box hasil modul 4 diserahkan pada jasa pengiriman, semua proses serah terima hasil lomba harus di rekam. Sampai jasa pengiriman memberikan bukti pengiriman.
- Bukti pengiriman di foto dan dikirim ke panitia pusat.
- No PIC dari panitia dan alamat pengiriman hasil lomba akan di infokan pada hari ke-3 lomba

DAFTAR BAHAN YANG DISEDIAKAN PANITIA

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









MODUL 1 : DESAIN				
Nama	Jumlah	Jenis	Keterangan	Catatan
Kertas desain	3 Pcs	80 gsm	Jiplakan Tubuh	A3
MODUL 2 : MEMBUAT POLA DAN PELETAKKAN				
Nama	Jumlah	Jenis	Keterangan	Catatan
Kertas Pola	5 pcs	70 gsm		Lebar 168 cm
Bahan Utama 1		Bahan yang akan digunakan di modul 4	Sedang	Lebar 142cm
MODUL 3 : DRAPPING				
Nama	Jumlah	Jenis	Keterangan	Catatan
Bahan Utama	4 m	Kain Blacu/ Calyco		Lebar 140 cm
MODUL 4 : MENJAHIT				
Nama	Jumlah	Jenis	Keterangan	Catatan
Kertas Pola	5 pcs	70 gsm		Lebar 168 cm
Bahan Utama 1	3 m	Katun (Warna utama)	Sedang	Lebar 142cm
Bahan Utama 2	1 m	Katun (Warna kombinasi)	Sedang	Lebar 142cm
Bahan Utama 3	2 m	Kain Motif (Katon Rayon)		Lebar 115 cm (menyesuaikan)
Bahan Furing	3 m	<i>Katun Lebar 115 cm</i>	Light weight	Lebar 150 cm
Lapisan Kain serong u/ Lengan	1 set	Kain serong		
Busa Bahu	1 psg 2 jenis	Bahan mess	D atau C	
Pengeras		3 m x type 1 (kufner) 1 m x type 2 (veselin)	Putih	Beda jenis ketebalan
Benang	6 pcs	2x Warna I	2000yds	
		2x Warna II		
		2x Warna III		
Kancing		Ukuran 29 Linge 3 pcs Ukuran 16 ligne 6 pcs	Warna Sama dengan Bahan Utama	

DAFTAR ALAT YANG DISEDIAKAN PANITIA

NO	ALAT-ALAT	DESKRIPSI	JUMLAH
1	Meteran kain		1 pcs
2	Penggaris besi	Stainless 60 cm	1 pcs
3	Jarum	DC x 1 85/13	1 packs
		DB x 1 75/11	1 packs
4	Obeng	Small & medium	1 pcs
5	Kursi	chetos	2 pcs
6	Meja Potong	160 x 120 x 80	1 pcs
7	Mesin Jahit Jarum 1	Lengkap + lampu	1 unit
8	Mesin perekat kain keras	Tanpa meja	1 unit
10	Compressor	½ PK	1 unit
11	Setrika listrik		1 pcs
12	<i>Mannequin</i>	Size M (Bisa di pentul)	1 Pcs
		Size M (Biasa)	1 pcs
13	Papan setrika/ Busa setrika	35 x 90 cm	1 unit
14	Alas setrika	3 tipe : Tangan, Princes, bahu	1 set
15	Split Audio USB	Audio untuk mic dan sound system	1 set
16	Infocus		1 set
17	Sound system		1 set
18	Komputer I untuk IP cam 1	RAM min 2GB	1 unit
19	Komputer II untuk IP cam 2	RAM min 2GB	1 unit
20	Komputer II untuk IP cam 3	RAM min 2GB	1 unit

DAFTAR ALAT DAN BAHAN YANG DIBAWA PESERTA



NO	ALAT	GAMBAR	DESKRIPSI	CATATAN
1	Rader		Rader bergerigi maupun tidak	Semua perlengkapan yang dibawa oleh kompetitor dan tidak tercantum dalam daftar diatas, akan diperiksa
2	Karbon Jahit		Warna karbon bebas . dapat menggunakan warna karbon yang netral seperti warna kuning	
3	Penggaris Pola		Penggaris Panggul, Penggaris siku, penggaris lengkung	

4	Alat Gambar		Penggaris, Pensil, Pulpen, Penghapus (ATK)	setiap harinya oleh tim juri.
5	Pensil Warna		Pensil warna merk bebas	
6	Semprotan Air		Botol spray ukuran bebas	
7	Kapur Jahit		Kapur jahit merk bebas. Dapat menggunakan bentuk pensil kapur atau kapur jahit segitiga	
8	Kain Alas Setrika		Berbahan sejenis katun, dan tidak luntur	
9	Bidal		Merk bebas	
10	Gunting (kain, kertas, dan som)		Gunting kain, gunting kertas dan gunting benang dengan merk bebas	
11	Pemberat		Pemberat merk bebas	






Alat dan bahan harus dikemas dalam tempat khusus sehingga tidak mengganggu jalannya lomba.



DAFTAR KEBUTUHAN JURI

No	Peralatan	Jumlah	Satuan	Gambar
Untuk Juri melakukan penilaian (bisa sewa atau pinjam dari sekolah)				
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	
13	Kertas A4	1	rim	

14	Hand Sanitizer	5	buah	
15	Desinfektan	1	Buah	

DAFTAR KEBUTUHAN LOMBA

No	Peralatan	Kualitas	Satuan	Gambar
1	USB Kamera (HP dengan alasan lebih mudah)		2 buah	
2	Kamera HP		1 buah	
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	

Alat dan bahan yang dilarang digunakan

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

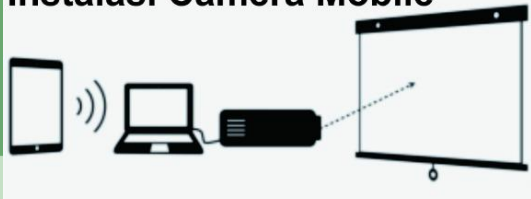
Semua alat dan bahan yang tidak terdapat pada daftar alat dan bahan yang sudah ditentukan

LAYOUT DAN LUASAN

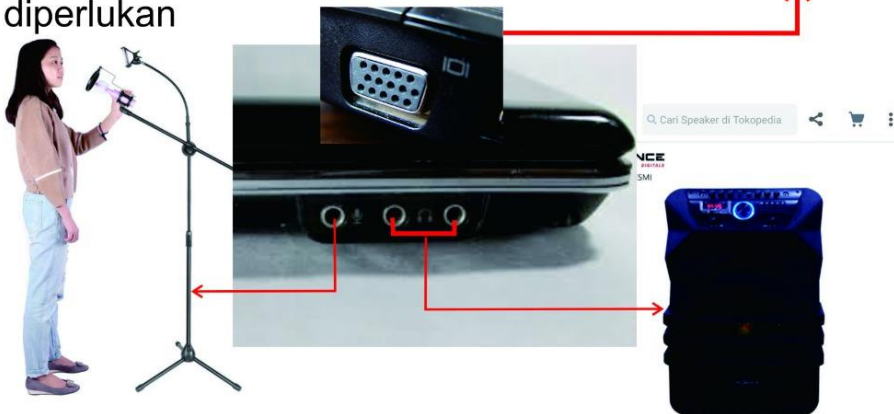
Luasan Area lomba Per Peserta adalah $4 \times 3 \text{ M} = 12 \text{ M}^2$
 Contoh Setting Area kerja per peserta



Instalasi Camera Mobile

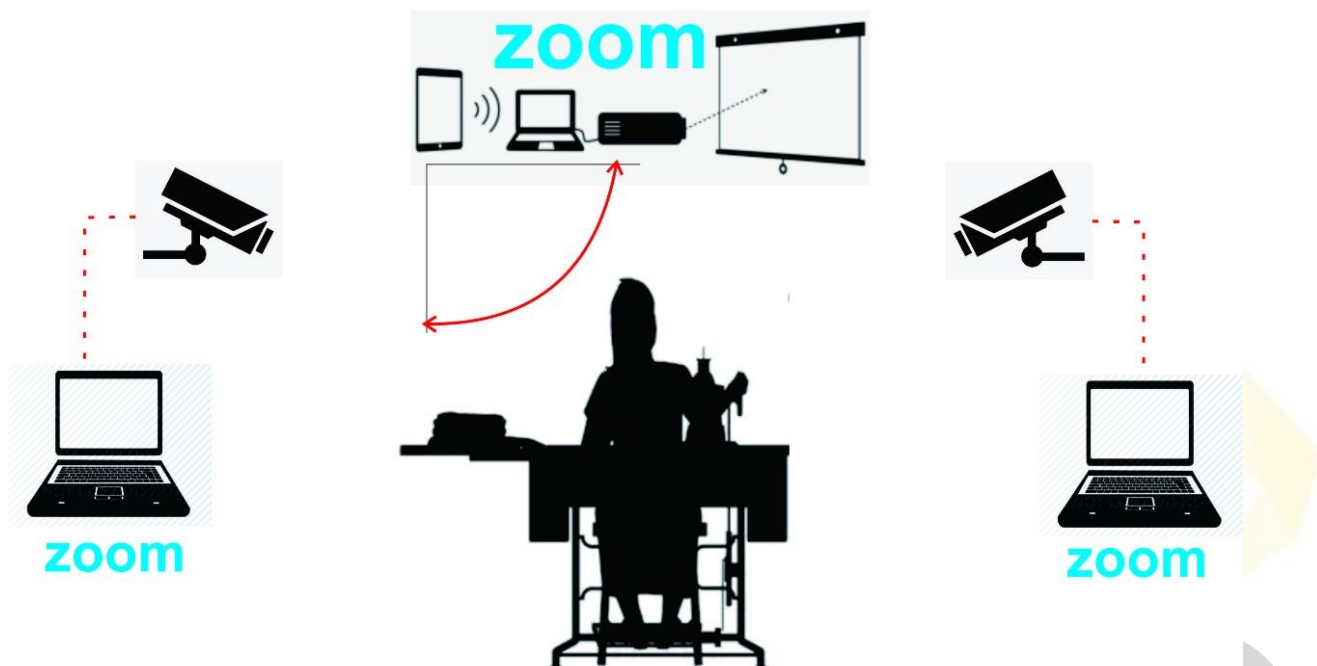


Input Mic untuk Komunikasi dengan juri
Bila diperlukan



Output Audio dihubungkan dengan sound system

INSTALASI KAMERA SAAT LOMBA



Waktu		Kegiatan	Keterangan	
Hari ke-1				
09.00 - 09.30	30 Menit	Penjelas modul 1 dan 2		
09.30 - 10.00	30 menit	Modul 1 desain		
10.00 – 12.00	2 jam	Pembuatan Pola Blouse dan Peletakkan		
13.00 - 14.00	1 jam	Draping		
14.00-15.00	1 jam	Membuat Baju Blazer (desain dan Pola)		
Hari ke-2				
09.00 – 12.00	3 jam	Melanjutkan pembuatan Blazer		
13.00 - 15.00	2 jam	Melanjutkan pembuatan Blazer		
Hari ke-3				
09.00 – 12.00	3 jam	Melanjutkan pembuatan Blazer		
13.00 - 15.00	2 jam	Melanjutkan pembuatan Blazer		

PENILAIAN LOMBA

➤ **Petunjuk Umum**

Soal Lomba di bagi dalam 4 modul dengan total waktu kerja 15 (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.

➤ **Kriteria Penilaian**

Kriteria penilaian adalah hal utama dalam skema penilaian yang ditentukan berdasarkan proyek uji. Bobot masing-masing kriteria penilaian menyesuaikan dengan spesifikasi kompetensi LKS yang ditetapkan.

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

➤ **Sub Kriteria**

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

➤ **Aspek**

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

➤ **Penilaian Subjektif**

Penilaian subyektif dilakukan untuk proses kerja dan hasil kerja yang berdasarkan pengamatan atau jastifikasi juri. Penilaian subyektif memerlukan kriteria (rubrik) untuk membantu proses penilaian.

Skala jastifikasi:

- 0: Tidak melakukan
- 1: dibawah rata-rata performa industri
- 2: diatas rata-rata performa industri
- 3: Sempurna

➤ **Penilaian Objektif**

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

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

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

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

➤ **Keseluruhan Asesmen**

Marking Form

LKS NASIONAL TAHUN 2021



Skill 31 - Fashion Technology

Sub Criterion A1 - Peletakan Pola

Competitor _____

Marking Team _____

Competition Day _____ Marking Scheme Lock 17-05-2021 22:24:31 Mark Entry Lock _____

MEASUREMENT MARKING

Aspect ID	Max Mark	Aspect of Sub Criterion - description	Requirement or Nominal Size	Result or Actual Value	Mark Awarded
M1	1.50	Pola terlihat Rapih, Dikurangi 0,25 setiap kesalahan Pola tidak berantakan dan terlihat bersih		<input style="width: 50px; height: 20px;" type="text"/>	<input style="width: 50px; height: 20px;" type="text"/>
M2	1.50	Pola dalam keadaan ter pin dengan aman Tidak terlalu sedikit pin, setiap ujung pola terlihat aman		<input style="width: 50px; height: 20px;" type="text"/>	<input style="width: 50px; height: 20px;" type="text"/>
M3	0.50	Bahan terlihat baik ya atau tidak Tepi kain bertemu sepanjang panjang kain, Bahan terlihat rapih		<input style="width: 50px; height: 20px;" type="text"/>	<input style="width: 50px; height: 20px;" type="text"/>
M4	1.50	Jumlah Pola sesuai Jumlah Pola yg diletakan Sesuai (d disesuaikan dengan Model)		<input style="width: 50px; height: 20px;" type="text"/>	<input style="width: 50px; height: 20px;" type="text"/>

Keseluruhan form Asesmen dilampirkan pada file [marking_form_fashion_technology](#) dilampirkan **dalam bentuk Pdf**

➤ **Prosedur Asesmen**

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



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
PUSAT PRESTASI NASIONAL

JL. Jenderal Sudirman, Gedung C Lt. 19, Senayan, Jakarta 10270
Telp. (021) 5731177, Faksimile: (021) 5721243 Laman:
<https://pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id>