



KISI-KISI



BIDANG LOMBA :

**GRAPIC DESIGN
TECHNOLOGY**

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
DIREKTORAT JENDERAL PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
DIREKTORAT PEMBINAAN SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN
Jalan Jenderal Sudirman, Senayan, Jakarta 10270 Gedung E Lantai 12 – 13
Telepon (021) 5725477 (Hunting) , 5725466-69, 5725471-75
Website: <http://psmk.kemdikbud.go.id>



**LOMBA KETERAMPILAN SISWA
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN
TINGKAT NASIONAL 2015
MATA LOMBA GRAPHIC DESIGN TECHNOLOGY**



I. PENDAHULUAN

Era globalisasi memberi dampak ganda yaitu di satu sisi membuka kesempatan kerjasama dan peluang kerja seluas-luasnya antar negara, di sisi lain juga membuka persaingan yang semakin ketat dan tajam di segala bidang pekerjaan.

Untuk menghadapi tantangan tersebut di atas, maka Pemerintah Indonesia harus memperkuat daya saing dan keunggulan kompetitif di semua sektor dengan mengandalkan pada kualitas dan kemampuan sumber daya manusia dengan penguasaan teknologi dan manajemen. Untuk itu Pemerintah selalu berusaha menyiapkan tenaga kerja yang berkompeten dalam bidangnya masing-masing.

Penyelenggaraan Lomba Keterampilan Siswa (LKS) Tingkat Nasional ke-XXII di Jakarta bagi siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) seluruh Indonesia adalah sebagai wujud nyata salah satu upaya dalam pengembangan sumber daya manusia yang dilakukan oleh Pemerintah melalui Direktorat Pembinaan SMK-Ditjen Manajemen Dikdasmen.

II. TUJUAN

1. Mendorong SMK untuk meningkatkan kualitas pelaksanaan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) yang mengacu kepada Standar Keterampilan Kerja Nasional Indonesia (SKKNI) bidang keahlian Graphic Design Technology
2. Untuk memantau peta kualitas dan kemampuan SMK di seluruh Indonesia sesuai dengan Standar Keterampilan Kerja Nasional Indonesia (SKKNI) bidang keahlian Graphic Design Technology
3. Mempromosikan Keterampilan siswa SMK bidang keahlian Graphic Design Technology kepada dunia industri sebagai calon pengguna tenaga kerja.



**LOMBA KETERAMPILAN SISWA
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN
TINGKAT NASIONAL 2015
MATA LOMBA GRAPHIC DESIGN TECHNOLOGY**



4. Memberikan kesempatan dan motivasi kepada siswa untuk berkompetisi secara positif, untuk menumbuhkan kebanggaan pada bidang keahlian yang ditekuninya, juga kebanggaan bagi sekolah dan daerah/provinsinya.

III. PESERTA

Peserta adalah siswa SMK dengan kriteria sebagai berikut:

1. Warga Negara Kesatuan Republik Indonesia.
2. Tercatat Siswa aktif tingkat II/III SMK Negeri atau Swasta program keahlian Graphic Design/Persiapan Grafika/Multimedia di Indonesia
3. Dinyatakan sebagai Pemenang LKS Tingkat Propinsi program keahlian Graphic Design Technology dalam tahun
4. Setiap propinsi hanya dapat diwakili oleh 1 (satu) orang peserta.

IV. MATERI LOMBA

A. LINGKUP LOMBA

Jenis kegiatan yang dilombakan adalah Tes Praktek yang terdiri dari 6 Modul yaitu:

- a. Modul 1 **HOME ASSIGNMENT** Dikumpulkan paling lambat 25 April 2016
- b. Modul 2 **CORPORATE IDENTITY DESIGN** (150 menit)
- c. Modul 3 **SIGNAGE DESIGN** (120 menit)
- d. Modul 4 **PACKAGING DESIGN** (150 menit)
- e. Modul 5 **PROMOTION DESIGN** (150 menit)
- f. Modul 6 **PUBLICATION DESIGN** (150 menit)
- g. **PSIKOTEST** (180)

Soal tes praktek bersifat tertutup dengan kisi-kisi mengacu kepada WorldSkills International 2015 bidang Graphic Design Technology.



**LOMBA KETERAMPILAN SISWA
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN
TINGKAT NASIONAL 2015
MATA LOMBA GRAPHIC DESIGN TECHNOLOGY**



B. SKOR DAN BOBOT PENILAIAN

Skor dan bobot penilaian ditentukan sebagai berikut:

No	Jenis Soal	Kategori	Propors	Nilai Maksimal	Bobot
	Psikotest	Obyektif	100%	100	10%
2	Praktek	Obyektif	20%	Modul 1 = 15 %; Modul 2 = 15 %; Modul 3 = 15 %. Modul 4 = 15 %; Modul 5 = 15 %; Modul 6 = 15 %.	90 %
		Subyektif	80%		

C. ASPEK-ASPEK PENILAIAN

1. Khusus untuk soal praktek (Modul 1 s.d 6), aspek yang dinilai adalah:

- Pengetahuan teknis terhadap software dan alat bantu komputer (Obyektif)
- Penguasaan koqnitif terhadap teori-teori desain grafis & estetika (Subyektif)

2. Rincian kisi-kisi aspek yang dinilai dan jumlah skor maksimal pada tiap aspek untuk Modul 1 s.d 6 adalah:

- Kesesuaian Tema
- Ide
- Estetika
- Penguasaan teknis software dan alat



**LOMBA KETERAMPILAN SISWA
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN
TINGKAT NASIONAL 2015
MATA LOMBA GRAPHIC DESIGN TECHNOLOGY**



V. TIM JURI

Jumlah Juri sebanyak 5 orang terdiri atas:

No	Unsur	Jumlah
a.	Expert ASC/WSC Graphic Design	1 orang
b.	Profesional industry Graphic Design	1 orang
c.	Dosen vokasi Graphic Design	1 orang
d.	Pemenang Emas WorldSkills 2013 Graphic Design Technology	1 orang
e.	Dosen keilmuan Graphic Design	1 orang

VI. KRITERIA PEMENANG LOMBA

Juara Lomba adalah peserta yang memiliki nilai akhir tertinggi dari seluruh modul yang dikerjakan oleh para peserta lomba. Apabila terdapat nilai akhir yang sama maka diadakan tes wawancara oleh setiap juri.

Para Juara ditentukan langsung oleh Juri meliputi: Juara I, II dan III serta harapan 1 dan 2

VII. PANITIA LOMBA

Panitia lomba adalah Tim yang dibentuk oleh Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan Direktorat Jenderal Pendidikan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

VIII. TEMPAT LOMBA

Tempat lomba untuk mata lomba Graphic Design Technology bertempat di **Malang, Jawa Timur.**



**LOMBA KETERAMPILAN SISWA
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN
TINGKAT NASIONAL 2015
MATA LOMBA GRAPHIC DESIGN TECHNOLOGY**



IX. TATA TERTIB LOMBA

Pembimbing diharapkan:

1. Memiliki kapasitas sebagai pembimbing bagi peserta lomba baik secara teknis maupun non teknis;
2. **WAJIB** Mendampingi peserta pada saat technical meeting;
3. Mengisi daftar hadir yang disediakan Panitia;
4. Menjaga ketertiban dan ketenangan dalam pelaksanaan lomba;
5. Membantu peserta yang dibimbingnya apabila terjadi gangguan kesehatan;
6. Tidak membantu peserta pada saat lomba

Peserta diharapkan:

1. Peserta **WAJIB** membawa **HOME ASSIGNMENT (MODUL 1)** yang telah ditentukan
Hasil dari **HOME ASSIGNMENT (MODUL 1)** akan dinilai dan diakumulasikan dengan modul-modul lainnya
2. Peserta **WAJIB** membawa dan mengisi **SURAT KOMITMEN** yang telah disediakan
3. Peserta **WAJIB** membawa **SURAT BEBAS BUTA WARNA** dari dokter.
4. Peserta **WAJIB** hadir pada saat **TECHNICAL MEETING**.
5. Peserta **WAJIB** sudah hadir 15 menit sebelum lomba dimulai.
6. Soal yang dilombakan disampaikan dalam **BAHASA INGGRIS**
7. Peserta yang tidak hadir sesuai dengan jadwal, dan atau melebihi 45 menit dari jadwal yang ditentukan dianggap mengundurkan diri;
8. **WAJIB** mengisi daftar hadir pada saat setiap jenis lomba yang diadakan.
9. Berpakaian kerja yang rapi, diharapkan hanya memakai identitas nomor peserta dari panitia.
10. Penentuan nomor peserta dilakukan melalui undian, Peserta **WAJIB** menempati tempat dan bekerja menggunakan peralatan sesuai dengan nomor undian.
11. Waktu istirahat 60 menit untuk sholat, istirahat, dan makan.
12. Tidak diperbolehkan membawa/menggunakan buku/catatan, internet, Flash disk/USB Stick, Handphone/tablet dan benda sejenis dalam lokasi lomba.



**LOMBA KETERAMPILAN SISWA
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN
TINGKAT NASIONAL 2015
MATA LOMBA GRAPHIC DESIGN TECHNOLOGY**



13. Perlengkapan yang diperbolehkan dibawa sendiri oleh peserta:
 - a. Font tambahan koleksi personal peserta (maksimal 5 font Family).
Penggunaan font diserahkan ke Workshop Supervisor **HANYA** sewaktu Technical Meeting.
 - b. Pen tablet jika diperlukan
 - c. Mouse dan/atau keyboard apabila di perlukan
 - d. Alat kerja, seperti penggaris, pensil, ballpoint
14. Peserta **WAJIB HANYA** menggunakan software yang ditentukan
 - a. Illustrator
 - b. Indesign
 - c. Photoshop
 - d. Adobe Acrobat Pro

Tidak diperbolehkan menggunakan software diluar yang telah ditentukan
(TIDAK BOLEH MENGGUNAKAN COREL DAN FREEHAND)
15. Peserta tidak dibenarkan berkonsultasi atau mendapat pengarahan teknis dalam bentuk apapun selama berada didalam lokasi lomba dari pembimbing kecuali dari tim juri.
16. Kegagalan/ keterlambatan pekerjaan tidak diberikan toleransi (misalnya karena lupa pekerjaan belum di-save);
17. Peserta lomba wajib melakukan pemeriksaan peralatan dan kebersihan lingkungan kerja.
18. Kerusakan peralatan (hardware/software) akibat kesalahan prosedur yang dilakukan peserta, menjadi tanggung jawab peserta itu sendiri.
19. Tidak dibenarkan menggunakan software di luar ketentuan yang ada, termasuk penggunaan internet;
20. Pembimbing tidak dibenarkan masuk ke ruang lomba atau menghubungi peserta baik langsung maupun alat komunikasi pada saat lomba berlangsung dengan alasan apapun;
21. Untuk alasan kesehatan peserta diperbolehkan membawa makanan kecil dan minuman ke dalam ruang ujian.



**LOMBA KETERAMPILAN SISWA
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN
TINGKAT NASIONAL 2015
MATA LOMBA GRAPHIC DESIGN TECHNOLOGY**



22. Sehat jasmani dan rohani (tidak dalam kondisi sakit)
23. Peserta tidak dapat melanjutkan lomba dikarenakan sakit atau hal-hal lain, maka dianggap gugur/ mengundurkan diri.
24. Pelanggaran terhadap tata tertib ini akan diberikan sanksi berupa teguran sampai berupa diskualifikasi sebagai peserta.
25. Ketentuan lain yang belum tercantum dalam tata tertib ini diputuskan oleh kebijakan Tim juri dan tidak dapat di ganggu gugat.

X. PENDAFTARAN

Pendaftaran (konfirmasi untuk berpartisipasi) dengan surat atau faksimili selambat- lambatnya hari, tanggal 2016, kepada Panitia LKS Tingkat Nasional melalui:

**- Sekretariat di Subdit Kegiatan Kesiswaan,
Direktorat**

**Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan
dengan alamat: Kompleks Depdiknas,
Gedung E, Lantai 12, Jalan Jenderal
Sudirman, Jakarta Pusat, Telepon 021
5725469**

XI. PENUTUP

Hal-hal yang belum tercantum dalam lembar informasi ini akan diinformasikan pada waktu rapat teknis (technical meeting).



LOMBA KETERAMPILAN SISWA
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN
TINGKAT NASIONAL 2015
MATA LOMBA GRAPHIC DESIGN TECHNOLOGY



DISKRIPSI TEKNIS

**LOMBA KETERAMPILAN SISWA
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN
TINGKAT NASIONAL 2016
MATA LOMBA
GRAPHIC DESIGN TECHNOLOGY**



LOMBA KETERAMPILAN SISWA
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN
TINGKAT NASIONAL 2015
MATA LOMBA GRAPHIC DESIGN TECHNOLOGY



A. Deskripsi

Lomba:

Bidang Kompetensi : Graphic Design Technology

Modul yang di lombakan:

- Modul 1: **HOME ASSIGNMENT** Dikumpulkan paling lambat 30 mei 2016
- Modul 2: **CORPORATE IDENTITY DESIGN**
- Modul 3: **SIGNAGE DESIGN**
- Modul 4: **PACKAGING DESIGN**
- Modul 5: **PROMOTION DESIGN**
- Modul 6: **PUBLICATION DESIGN**
- **PSIKOTEST**

Waktu : Pelaksanaan lomba 3 hari

B. Kisi-kisi dan kriteria Lomba

1. PSIKOTEST

Menjawab soal yang diberikan secara jujur dan cepat

2. Tes Praktek

Melakukan demonstrasi/unjuk ketrampilan terhadap proses kerja yang diharapkan pada soal yang terdiri dari modul-modul yang akan dikerjakan sebagai berikut:



LOMBA KETERAMPILAN SISWA
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN
TINGKAT NASIONAL 2015
MATA LOMBA GRAPHIC DESIGN TECHNOLOGY



MODUL 1: HOME ASSIGNMENT

Tes yang **WAJIB** dikerjakan sebelum lomba dimulai dan dikumpulkan paling lambat 25 April 2016 yang dikirimkan ke inaskillgd@gmail.com sesuai ketentuan yang terdapat di **MODUL 1: HOME ASSIGNMENT** dengan tujuan untuk memberikan bahan pelatihan, mengukur potensi dan keahlian peserta agar penilaian lebih objektif. Untuk detail **MODUL 1: HOME ASSIGNMENT** dapat dilihat detailnya di lampiran

MODUL 2: CORPORATE IDENTITY

Corporate Identity/identitas perusahaan adalah Kombinasi antara warna, desain, kata-kata, dan element visual lainnya yang bertujuan untuk membuat pernyataan visual mengenai dirinya sendiri secara unik, pandangan dan bagaimana ingin dilihat oleh orang lain, serta bagaimana orang lain mengenali dan diingat. Corporate Identity tidak hanya terbatas kepada logo dan stationary perusahaan, tetapi juga meliputi hingga media promosi dan publikasi yang dipandu oleh GSM (Graphic Standard Manual).

Adapun apabila sebuah perusahaan menjadi besar dan mempunyai beberapa produk, jasa atau cabang perusahaan, maka dibutuhkan sebuah Brand architecture yang baik untuk mengelola produk, jasa atau cabang perusahaan tersebut.

Brand architecture adalah struktur merek dalam suatu entitas organisasi/perusahaan yang berguna untuk membedakan satu merek dengan lainnya tetapi tetap saling mendukung hubungan merek perusahaan dan sub-mereknya; dan bagaimana sub-merek mencerminkan atau memperkuat tujuan inti dari merek perusahaan mereka berasal.



**LOMBA KETERAMPILAN SISWA
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN
TINGKAT NASIONAL 2015
MATA LOMBA GRAPHIC DESIGN TECHNOLOGY**



MODUL 3: SIGNAGE DESIGN

Signage design adalah tanda/penunjuk jalan dari yang diolah dengan desain grafis yang diciptakan untuk menampilkan informasi kepada khalayak tertentu untuk memberikan informasi di tempat-tempat tertentu seperti jalan, di dalam dan di luar bangunan.

Bentuk dan ukuran dari Signage bervariasi berdasarkan kepada lokasi dan tujuan signage tersebut. Dari spanduk, billboard, dan mural, untuk petunjuk jalan, nama jalan, hingga display digital atau elektronik.

Tujuan utama dari signage adalah untuk berkomunikasi dan menyampaikan informasi sehingga penerima dapat membuat keputusan kognitif berdasarkan informasi yang diberikan.

MODUL 4: PACKAGING DESIGN

Packaging design atau desain kemasan adalah desain grafis yang menggunakan teknologi kemasan yang bertujuan melindungi produk untuk distribusi, disimpan dan penjualan. Desain kemasan juga bertujuan untuk menginformasikan produk dibalik kemasan yang disampaikan dengan visual untuk mengajak orang untuk membeli

MODUL 5: PROMOTION DESIGN

Promotion Design adalah desain grafis yang menggunakan media atau sarana yang untuk mempromosikan, memuat informasi atau penjelasan tentang produk atau jasa. Media promosi sekarang ini tidak hanya terbatas kepada media-media cetak, tetapi berkembang hingga kepada media digital seperti mobile apps, tablet serta media digital lainnya yang didukung oleh UI.

user interface (UI) berfokus kepada bagaimana seluruh tampilan sebuah produk dilihat dan ditata dari antarmuka pengguna. UI desainer mendesain berbagai macam tampilan untuk berbagai ukuran layar dan device.



LOMBA KETERAMPILAN SISWA
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN
TINGKAT NASIONAL 2015
MATA LOMBA GRAPHIC DESIGN TECHNOLOGY



MODUL 6: PUBLICATION DESIGN

Publikasi adalah karya seni dibidang desain grafis yang diperuntukkan mengkomunikasikan informasi bagi publik atau umum seperti surat kabar, majalah, katalog.

C. Lingkup Tugas Lomba

Lomba meliputi:

- Pemahaman akan brief
- Membuat ide
- Pengaplikasian ide

D. Praktek Lomba

- a. Semua proses perancangan desain, hingga perwujudannya dilakukan secara mandiri.
- b. Penguasaan teknis:
 - Pemahaman 'design is solution' & prinsip desain (*to indentify, to inform, to persuade*).
 - Penguasaan Software Grafis



LOMBA KETERAMPILAN SISWA
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN
TINGKAT NASIONAL 2015
MATA LOMBA GRAPHIC DESIGN TECHNOLOGY



C. Skenario

Lomba

Mengikuti agenda panitia pembukaan Lomba Keterampilan Siswa

Hari Pertama:

30' Brief Modul 2

180' Modul 2

60' Ishoma

30' Brief Modul 3

180' Modul 3

30' Closing Meeting hari pertama

Hari Kedua:

30' Opening Meeting hari kedua + Brief Modul 4

180' Modul 4

60' Ishoma

30' Brief Modul 5

180' Modul 5

30' Closing Meeting hari kedua

Hari Ketiga:

30' Opening Meeting hari kedua + Brief Modul 6

180' Modul 6

60' Ishoma

120' Penjurian & Pemajangan

30' Closing Meeting hari ketiga



LOMBA KETERAMPILAN SISWA
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN
TINGKAT NASIONAL 2015
MATA LOMBA GRAPHIC DESIGN TECHNOLOGY



MODULE 1: HOME ASSIGNMENT

STUDENT SKILLS

COMPETITION VOCATIONAL

HIGH SCHOOL NATIONAL

LEVEL 2016

COMPETITION THREAD

GRAPHIC DESIGN TECHNOLOGY



**LOMBA KETERAMPILAN SISWA
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN
TINGKAT NASIONAL 2015
MATA LOMBA GRAPHIC DESIGN TECHNOLOGY**



PENGANTAR

Tes yang WAJIB dikerjakan sebelum lomba dimulai dan dikumpulkan paling lambat 25 April 2016. Dengan tujuan untuk melihat potensi dan keahlian siswa agar penilaian semakin objektif.

Project: HOME ASSIGNMENT

MODULE BRIEF

1. Buatlah Folder dengan nama "Nama Siswa_M1_Asal Provinsi"
2. Dalam Folder buat dua folder tugas, "M1_T1_Poster" dan "M1_T2_CV&Portfolio"
3. Masukkan semua file yang berhubungan sesuai dengan folder yang ditentukan
4. Kriteria Pengumpulan Modul:
 - Folder modul di zip dan dikirimkan ke alamat email: inaskillgd@gmail.com
 - Subjek Email: "LKS 2016 – MOD 01_Nama Siswa_Asal Provinsi"
 - Pengumpulan modul tugas paling lambat 25 April 2016
 - Total maksimum file untuk 2 tugas: 25 Mb (semua Tugas dikirimkan dalam 1 E-Mail)

TUGAS 1: POSTER

1. Buatlah Poster dengan konten dan gaya desain yang telah ditentukan untuk masing-masing provinsi
2. Ukuran Poster: A3 (29,7 x 42 cm) Vertikal/Potrait
3. Poster harus memuat semua isi konten dan mengikuti gaya desain yang telah ditentukan
4. Poster dapat berisi ilustrasi, foto/image dan typography
5. Poster berupa kreasi sendiri, tidak meniru atau mencontek dari hasil karya orang lain
6. Tidak boleh menggunakan foto/image dari Internet/bukan hasil foto sendiri. Foto yang digunakan harus dilampirkan di file terpisah
7. Untuk pemilihan gaya desain dan konten quote dapat dilihat pada table di bawah ini



LOMBA KETERAMPILAN SISWA
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN
TINGKAT NASIONAL 2015
MATA LOMBA GRAPHIC DESIGN TECHNOLOGY



Tabel pembagian Tugas untuk tiap Provinsi :

GAYA DESIGN	Art Nouveau	Art Deco	Psychedelic	Post Modern
Quote 01		Provinsi 01	Provinsi 02	Provinsi 03
Quote 02	Provinsi 04	Provinsi 05	Provinsi 06	Provinsi 07
Quote 03	Provinsi 08	Provinsi 09	Provinsi 10	Provinsi 11
Quote 04	Provinsi 12	Provinsi 13	Provinsi 14	Provinsi 15
Quote 05	Provinsi 16	Provinsi 17	Provinsi 18	Provinsi 19
Quote 06	Provinsi 20	Provinsi 21	Provinsi 22	Provinsi 23
Quote 07	Provinsi 24	Provinsi 25	Provinsi 26	Provinsi 27
Quote 08	Provinsi 28	Provinsi 29	Provinsi 30	Provinsi 31
Quote 09	Provinsi 32	Provinsi 33	Provinsi 34	

URUTAN LIST PROVINSI :

- Provinsi 01 : Nanggroe Aceh Darussalam
- Provinsi 02 : Sumatera Utara
- Provinsi 03 : Sumatera Barat
- Provinsi 04 : Riau
- Provinsi 05 : Jambi
- Provinsi 06 : Sumatera Selatan
- Provinsi 07 : Bengkulu
- Provinsi 08 : Lampung
- Provinsi 09 : Kepulauan Bangka Belitung
- Provinsi 10 : Kepulauan Riau
- Provinsi 11 : DKI Jakarta
- Provinsi 12 : Jawa Barat
- Provinsi 13 : Jawa Tengah
- Provinsi 14 : D I Yogyakarta
- Provinsi 15 : Jawa Timur



LOMBA KETERAMPILAN SISWA
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN
TINGKAT NASIONAL 2015
MATA LOMBA GRAPHIC DESIGN TECHNOLOGY



Provinsi 16 : Banten
Provinsi 17 : Bali
Provinsi 18 : Nusa Tenggara Barat

Provinsi 19 : Nusa Tenggara Timur
Provinsi 20 : Kalimantan Barat
Provinsi 21 : Kalimantan Tengah
Provinsi 22 : Kalimantan Utara
Provinsi 23 : Kalimantan Selatan
Provinsi 24 : Kalimantan Timur
Provinsi 25 : Sulawesi Utara
Provinsi 26 : Sulawesi Tengah
Provinsi 27 : Sulawesi Selatan
Provinsi 28 : Sulawesi Tenggara
Provinsi 29 : Gorontalo
Provinsi 30 : Sulawesi Barat
Provinsi 31 : Maluku
Provinsi 32 : Maluku Utara
Provinsi 33 : Papua Barat
Provinsi 34 : Papua

LIST QUOTE :

Quote 01

"Strength doesn't come from what you can do. It comes from overcoming the things you once thought you couldn't"

Quote 02

"There will be obstacles. There will be doubters. There will be mistakes. But with hard work, there are no limits"

Quote 03

"Today I will do what others won't, so tomorrow I can do what others can't"



LOMBA KETERAMPILAN SISWA
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN
TINGKAT NASIONAL 2015
MATA LOMBA GRAPHIC DESIGN TECHNOLOGY



Quote 04

"Push Yourself. Because no one else is going to do it for you"

Quote 05

" The pain you feel today will be the strength you feel tomorrow"

Quote 06

"If you don't practice, you don't deserve to win"

Quote 07

"Courage is taking those first steps to your dream even if you can't see the path ahead"

Quote 08

"Succeed is no accident. It is hard work, perseverance, learning, studying, sacrifice, and most of all, love of what you are doing or learning to do."

Quote 09

"Run when you can, walk if you have to, crawl if you must; just never give up."

Setiap peserta WAJIB membuat poster sesuai dengan pilihan gaya desain dan konten quote yang telah ditentukan berdasarkan tabel pembagian tugas di atas (Contoh: Peserta Provinsi Sumatera Barat, membuat poster dengan konten Quote 01 dengan Gaya Desain Post Modern)

Yang harus dikumpulkan:

Softcopy - diupload ke email inaskillgd@gmail.com (paling telat 25 April 2016)

- PDF hasil Poster + Foto/image asli/original yang digunakan di poster (di kompilasikan kedalam 1 halaman)

Hardcopy – dibawa dan dikumpulkan sewaktu lomba LKS Graphic Design

- Hasil cetak Poster yang sudah jadi untuk dipamerkan sewaktu lomba



LOMBA KETERAMPILAN SISWA
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN
TINGKAT NASIONAL 2015
MATA LOMBA GRAPHIC DESIGN TECHNOLOGY



TUGAS 2: CV & PORTFOLIO

Buatlah satu booklet yang berisi CV & Portfolio dengan format, ukuran dan umlah halaman yang disesuaikan dengan kreasi.

1. Buatlah CV yang berisi:
 - Biodata diri lengkap
 - Riwayat Pendidikan Formal
 - Prestasi (bila ada)
 - Pengalaman kerja (bila ada)
 - Workshop/ pelatihan berserta sertifikatnya (bila ada)
 - Organisasi/kegiatan diluar sekolah (bila ada)
2. Buatlah Portfolio dengan ketentuan:
 - Dilengkapi dengan penjelasan **SANGAT SINGKAT** mengenai deskripsi setiap karya
 - Portfolio dapat terdiri dari portfolio Logo, Ilustrasi, Layout (majalah, poster, brosur, flyer), typography dan lainnya.
3. Portfolio dan CV dapat berupa bentuk apapun dan di design dengan kreasi sendiri.

Yang harus dikumpulkan:

Softcopy - diupload ke email inaskillgd@gmail.com (paling telat 30 Mei 2016)

- PDF hasil CV & Portfolio

Hardcopy – dibawa dan dikumpulkan sewaktu lomba LKS Graphic Design

- Hasil cetak CV & Portfolio yang sudah jadi untuk dikumpulkan sewaktu lomba



LOMBA KETERAMPILAN SISWA
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN
TINGKAT NASIONAL 2015
MATA LOMBA GRAPHIC DESIGN TECHNOLOGY

SURAT PERNYATAAN

Kepada

Yth. Panitia LKS Sekolah menengah kejuruan 2016

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama Lengkap:

Tempat, tanggal lahir:

Alamat lengkap:

No telepon rumah:

No handphone:

Asal Sekolah:

Asal Provinsi:

Dengan ini menyatakan bahwa, saya berkomitmen untuk menjadi calon kompetitor ASC 2016 dan/ atau calon kompetitor WSC 2017 jika menjadi juara 1,2 atau 3 dalam LKS XXIII 2016. Saya juga akan berkomitmen untuk mengikuti seluruh proses kualifikasi, training/pelatihan hingga lomba berlangsung. Apabila saya melanggar komitmen saya, maka saya akan siap menerima sanksi apapun yang akan diberikan oleh pihak panitia dan trainer/expert.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat dengan sadar dan tanpa paksaan dari pihak lain.

menyetujui,

Mengetahui,

Hormat saya.

(meterai 6000)

(orang tua peserta)

(Kepala Sekolah peserta)

(Nama lengkap peserta)



LOMBA KETERAMPILAN SISWA
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN
TINGKAT NASIONAL 2015
MATA LOMBA GRAPHIC DESIGN TECHNOLOGY



Denah Ruang LKS Graphic Design

Denah Ruang Seni Desain Grafis

