



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



ju

LEMBAR INFOMASI

**LOMBA KETERAMPILAN SISWA
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN
TINGKAT NASIONAL 2017
GRAPHIC DESIGN TECHNOLOGY**



**LOMBA KETERAMPILAN SISWA
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN
TINGKAT NASIONAL 2016
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-XXV 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 2016
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 Desain Komunikasi Visual/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
- b. Modul 2 **CORPORATE IDENTITY DESIGN** (180 menit)
- c. Modul 3 **PACKAGING DESIGN** (180 menit)
- d. Modul 4 **PROMOTION DESIGN** (180 menit)
- e. Modul 5 **PUBLICATION DESIGN** (180 menit)
- f. **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 2016
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
1	Psikotest	Obyektif	100%	100	10%
2	Praktek	Obyektif	20%	Modul 1 = 18 %; Modul 2 = 18 %; Modul 3 = 18 %. Modul 4 = 18 %; Modul 5 = 18 %;	90 %
		Subyektif	80%		

C. ASPEK-ASPEK PENILAIAN

1. Khusus untuk soal praktek (Modul 1 s.d 5), 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 5 adalah:

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



**LOMBA KETERAMPILAN SISWA
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN
TINGKAT NASIONAL 2016
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.



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



DISKRIPSI TEST PROJECT

**LOMBA KETERAMPILAN SISWA
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN
TINGKAT NASIONAL 2017
GRAPHIC DESIGN TECHNOLOGY**



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



A. Deskripsi Lomba:

Bidang Kompetensi : Graphic Design Technology

Modul yang di lombakan:

- Ñ Modul 1: **HOME ASSIGNMENT** Dikumpulkan paling lambat
- Ñ Modul 2: **CORPORATE IDENTITY DESIGN**
- Ñ Modul 3: **PACKAGING DESIGN**
- Ñ Modul 4: **PROMOTION DESIGN**
- Ñ Modul 5: **PUBLICATION DESIGN**
- Ñ **PSIKOTEST**

Waktu: Pelaksanaan lomba 3 hari

B. Kisi-kisi dan kriteria Lomba

1. PSIKOTEST

Menjawab soal yang diberikan secara jujur dan cepat

2. TEST PROJECT

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 2016
MATA LOMBA GRAPHIC DESIGN TECHNOLOGY**



MODUL 1: HOME ASSIGNMENT

Tes yang **WAJIB** dikerjakan sebelum lomba dimulai dan dikumpulkan paling lambat 1 minggu sebelum lomba dilaksanakan 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.

MODUL 3: 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 4: PROMOTION DESIGN

Promotion Design adalah desain grafis yang menggunakan media atau sarana yang untuk mempromosikan, memuat informasi atau penjelasan tentang produk atau jasa.



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



MODUL 5: 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

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



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



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' Psikotes

60' Ishoma

120' Penjurian & Pemajangan

30' Closing Meeting hari ketiga



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



MODULE 1: HOME ASSIGNMENT

**STUDENT SKILLS COMPETITION
VOCATIONAL HIGH SCHOOL
NATIONAL LEVEL 2017

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 1 minggu sebelum lomba berlangsung. Dengan tujuan untuk melihat potensi dan keahlian siswa agar penilaian semakin objektif.

Project: HOME ASSIGNMENT

MODULE BRIEF

1. Buatlah Folder dengan nama “No provinsi_Nama Siswa_M1_Asal Provinsi”
(contoh : 20_Herman_Kalimantan barat)
2. Nama file yang digunakan disesuaikan
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 2017 – No provinsi_ Asal Provinsi_MOD 01_Nama Siswa”
 - Pengumpulan modul tugas paling lambat 1 minggu sebelum lomba
 - 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, full color
3. Poster **WAJIB** menggunakan template yang telah disediakan
4. Poster **WAJIB** mengikuti 4 gaya desain dalam satu poster (sesuai table gaya desain)
5. Poster dapat menggunakan ilustrasi hasil karya sendiri, tidak diperbolehkan menggunakan hasil karya dari internet/orang lain
6. Tidak diperbolehkan menggunakan atau menambahkan foto/image, typography/tulisan dalam bentuk apapun.
7. Poster **WAJIB** memiliki referensi/moodboard, Mindmapping, serta sketsa.
8. Desain poster merupakan hasil kreasi sendiri, tidak meniru atau mencontek dari hasil karya orang lain



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



Table Gaya Desain Modul 01 untuk setiap Provinsi

		Arts and Crafts	Art Nouveau	Modernism	Futurism	Dada	Cubism	Surrealism	Art Deco	De stijl	Constructivism	Bauhaus	Swiss Design	pop Art	Post Modernism	New Wave	psychedelic
1	Nangroe Aceh Darussalam		✓				✓				✓				✓		
2	Sumatera Utara			✓				✓				✓				✓	
3	Sumatera Barat				✓				✓				✓				✓
4	Riau	✓				✓				✓				✓			
5	Jambi		✓				✓				✓				✓		
6	Sumatera Selatan			✓				✓				✓				✓	
7	Bengkulu				✓				✓				✓				✓
8	Lampung	✓				✓				✓				✓			
9	Kepulauan Bangka Belitung		✓				✓				✓				✓		
10	Kepulauan Riau			✓				✓				✓				✓	
11	DKI Jakarta				✓				✓				✓				✓
12	Jawa Barat	✓				✓				✓				✓			
13	Jawa Tengah		✓				✓				✓				✓		
14	D I Yogyakarta			✓				✓				✓				✓	
15	Jawa Timur				✓				✓				✓				✓
16	Banten	✓				✓				✓				✓			
17	Bali		✓				✓				✓				✓		
18	Nusa Tenggara Barat			✓				✓				✓				✓	
19	Nusa Tenggara Timur				✓				✓				✓				✓
20	Kalimantan Barat	✓				✓				✓				✓			
21	Kalimantan Tengah		✓				✓				✓				✓		
22	Kalimantan Utara			✓				✓				✓				✓	
23	Kalimantan Selatan				✓				✓				✓				✓
24	Kalimantan Timur	✓				✓				✓				✓			
25	Sulawesi Utara		✓				✓				✓				✓		
26	Sulawesi Tengah			✓				✓				✓				✓	
27	Sulawesi Selatan				✓				✓				✓				✓
28	Sulawesi Tenggara	✓				✓				✓				✓			
29	Gorontalo		✓				✓				✓				✓		
30	Sulawesi Barat			✓				✓				✓				✓	
31	Maluku				✓				✓				✓				✓
32	Maluku Utara	✓				✓				✓				✓			
33	Papua Barat		✓				✓				✓				✓		
34	Papua			✓				✓				✓				✓	

Setiap peserta WAJIB membuat poster dengan menggunakan template yang telah disediakan dan menggunakan gaya desain sesuai dengan yang ditentukan dan setiap provinsi memiliki 4 gaya disain dalam 1 Poster A3

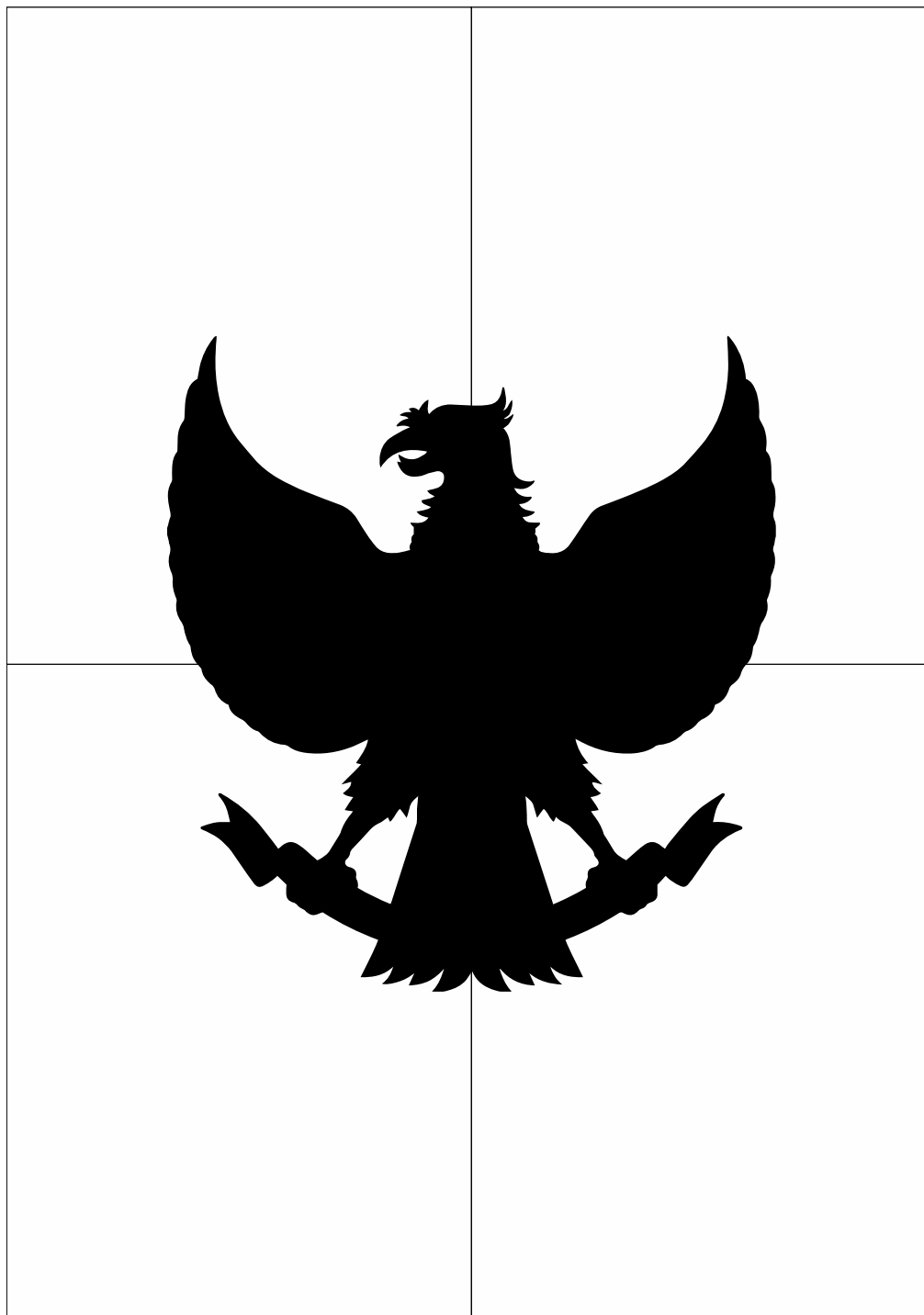
(Contoh: Peserta Provinsi Kalimantan Barat, membuat poster dengan gaya desain Arts and Crafts, Dada, De Stijl, Pop)



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

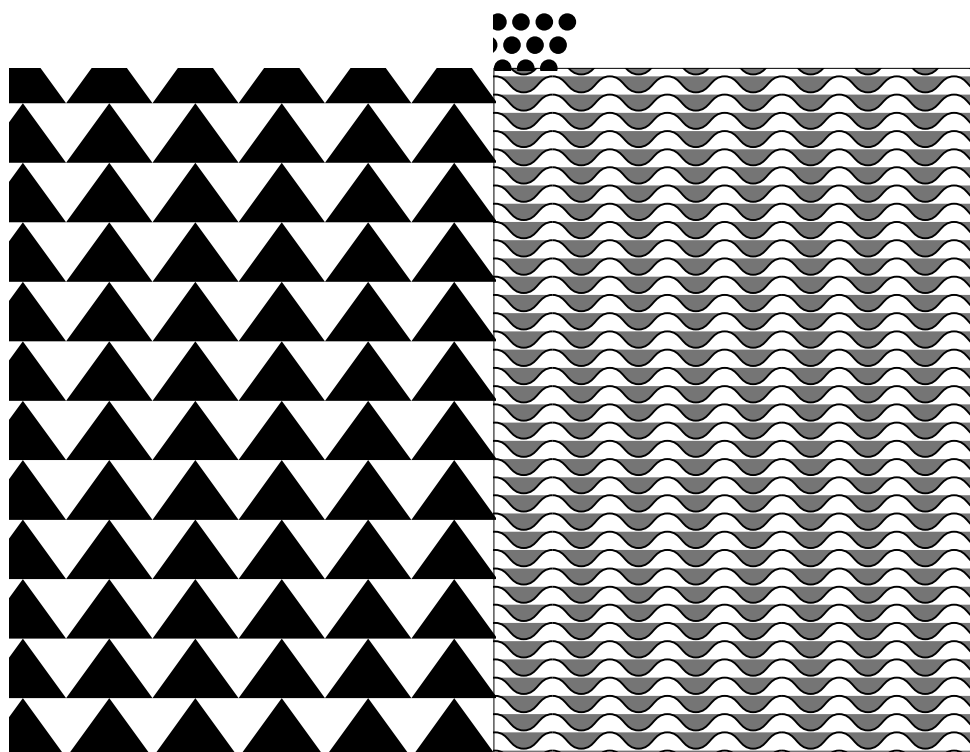


Contoh Template Modul 01





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





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



Yang harus dikumpulkan:

Softcopy - diupload ke email inaskillgd@gmail.com (paling telat 1 minggu sebelum lomba)

- Scan/Foto: referensi/moodboard (Boleh lebih dari 1 halaman)
- Scan/Foto: sketsa alternative dan sketsa final (Boleh lebih dari 1 halaman)
- Scan/Foto: sketsa brainstorming/mindmapping (salah satu tokohnya : Tony Buzan)
- File Ai/Indd beserta dengan link images yang digunakan (di package dari Ai/Indd)
- File PDF hasil Poster + Foto/image asli/original yang digunakan di poster (di kompilasikan kedalam 1 halaman)

Hardcopy

- Hasil cetak Poster A3 dikumpulkan pada saat **TECHNICAL MEETING** untuk dipamerkan sewaktu lomba (tidak perlu di tempel board)

TUGAS 2: POSTER PROFILE DIRI

Buatlah satu poster yang berisi

- Nama Lengkap
- Tanggal Lahir
- Kelas
- Nama Sekolah
- Nama Provinsi
- Nama Pembimbing
- Foto Diri : Minimum 8 x 8 cm
- Motto diri
- Role figure
- Prestasi yang telah diraih
- Pengalaman kerja (bila ada)
- Workshop/ pelatihan beserta sertifikatnya (bila ada)
- Organisasi/kegiatan diluar sekolah (bila ada)
- 2 karya terbaik dengan penjelasan sangat singkat – 1 kalimat pendek (bila ada)



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



Buatlah Poster Profile Diri dengan ketentuan:

- Poster didesain sesuai dengan karakter diri/expresi diri.
- Ukuran Poster: A3 (29,7 x 42 cm) Vertikal/Potrait, full color
- Poster dapat menggunakan ilustrasi, foto, typography hasil karya sendiri/original, tidak diperbolehkan menggunakan hasil karya dari internet/orang lain
- Poster **WAJIB** memiliki referensi/moodboard, Mindmapping, serta sketsa.
- Desain poster merupakan hasil kreasi sendiri, tidak meniru atau mencontek dari hasil karya orang lain

Yang harus dikumpulkan:

Hardcopy

Hasil cetak Poster Profile Diri dikumpulkan pada saat **TECHNICAL MEETING** untuk dipamerkan sewaktu lomba (tidak perlu di tempel board)



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