

LKS SMK
Tingkat Nasional Ke-XIX
Tahun 2011



KISI - KISI

BIDANG LOMBA

Graphic Design Technology



KEMENTERIAN PENDIDIKAN NASIONAL
DIREKTORAT JENDERAL PENDIDIKAN MENENGAH
DIREKTORAT PEMBINAAN SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN
Kompleks Kemdiknas Gedung E Lantai 12-13
Jalan Jenderal Sudirman Senayan Jakarta 10270
Telepon (021) 5725477 (hunting), 5725466-69, 5725471-75
Fax. 5725467, 5725469, 5725049
Site: www.ditpsmk.net

DESKRIPSI TEKNIS

BIDANG LOMBA – GRAPHIC DESIGN TECHNOLOGY

A. Deskripsi Lomba:

Bidang Kompetensi :	Desain Grafis
Soal :	Modul 1: Majalah Modul 2: Kemasan
Teknik :	- Kerja desain (drawing, scanning) - Saving data - Design to print & Dummy - Konsep to print & Presentation
Waktu :	Pelaksanaan lomba 3 hari maksimal total waktu lomba = 11.5 jam

B. Kisi-kisi dan kriteria Lomba

MODUL 1 : Majalah

Majalah merupakan salah satu bentuk media komunikasi massa yang mewakili komunitas spesifik dari masyarakat yang menjadi pembacanya. Di dalam majalah, kita akan menemukan berbagai macam elemen pendukung seperti sampul (cover), table of content (daftar isi), artikel, ilustrasi dan lain sebagainya.

Majalah yang baik mampu menciptakan keseimbangan antara kebutuhan teknis, estetis dan informasi/fungsi dalam formula yang tepat dan dapat diterima oleh pembacanya.

MODUL 2 : Kemasan

Logo adalah identitas visual sebuah entitas; bisa berupa produk atau jasa. Logo bisa berupa tulisan, gambar, warna, komposisi bentuk atau gabungan dari semuanya yang dipergunakan secara konsisten penerapannya untuk mewakili pembentukan & penguatan citra produk atau jasa yang diwakilinya.

Bungkus atau wrapping adalah pelindung utama dari sebuah produk, didesain dengan memperhatikan nilai ekonomis, fungsi dan estetis.

Kemasan atau packaging adalah wadah sekaligus pembungkus yang melindungi dan memudahkan produk untuk didistribusikan dan ditata.

C. Lingkup Tugas Lomba

- a. Tugas meliputi; pemahaman akan brief, perwujudan ide dengan alat bantu komputer, dan penyimpanan data digital.
- b. Print hasil desain, penyajian dalam bentuk mock up.
- c. Penjelasan melalui konsep tertulis

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 aplikasi software grafis.
 - Directory file yang rapi dan baik.
 - Crafting skill atau kerapihan dalam pembuatan mock up.

KELENGKAPAN FASILITAS DAN BAHAN MATERIAL

A. Fasilitas dipergunakan bersama (untuk maksimal tiap 5 peserta)

- Printer inkjet A3 color
- Spraymount
- Meja spraymount
- Scanner

B. Fasilitas masing-masing peserta lomba

- Meja-kursi kerja (meja komputer dan meja mounting)
- Personal Computer dengan spesifikasi:
 - Monitor SVGA 17 inch
 - Intel Core 2 Duo
 - RAM 2GB
 - Harddisk 80GB (free space : 70%)
 - Keyboard dan mouse
 - CDROM
 - Operating System: Windows XP

- Software:
 - Macromedia Freehand MX
 - Adobe Photoshop CS3
 - Adobe Illustrator CS3
 - Adobe InDesign CS3
 - CorelDraw X3
 - Adobe Acrobat

C. Bahan dan material masing-masing peserta lomba

- ATK:
 - pensil
 - rautan pensil
 - penghapus
 - penggaris besi 30cm
 - gunting
 - cutter
 - cutting mat
- Mounting board linen hitam A3 (4 lembar)
- Doubletape (1 rol)
- Kertas sketsa HVS 80 gram 10 lembar.
- Inkjet paper A3 80 gr(15 lbr)
- Inkjet paper A3 150 gr (5 lbr)
- Inkjet paper A4 80gr/100gr (10lbr)
- Art Karton A3 230 gr (5 lbr)

* kertas sudah dihitung dengan estimasi kesalahan yang dibuat oleh masing-masing peserta, kekurangan bahan tidak akan mendapatkan dispensasi dan dianggap kelalaian peserta yang akan menjadi bahan penilaian juri.

D. Peralatan untuk tim penilai lomba/juri

- komputer (Spesifikasi hardware dan instalasi software minimal sama dengan peserta lomba,
Memory 4Gb + **DVDRW**) : 1 set
- LCD projector + Screen : 1 set
- Buku catatan /notes : 3 buah

- Alat tulis (spidol besar, spidol merah, ballpoint) 3 set
- Kalkulator : 1 buah
- External Hardisk (min 250 Gb) : 1 buah
- Flash Disk (min 4Gb) : 3 buah
- Printer Deskjet (Uk A4) : 1 buah
- Kertas HVS A4 80gr : 1 rim

E. Peralatan pendukung lomba

- Komputer Server, dengan spesifikasi
 Monitor SVGA 17 inch
 Intel Core 2 Duo
 RAM 4GB
 Harddisk 80GB (free space : 70%)
 DVDRW
 Keyboard dan mouse
 Operating System: Windows XP : 2 set
- Jam Dinding : 1 buah
- Jaringan LAN (kabel + hub) : 24 titik koneksi
- Tempat sampah : 3 buah
- DVD Blank : 25 buah

SKENARIO KEGIATAN LOMBA – DESAIN GRAFIS

A. Syarat/Ketentuan Lomba

Peserta lomba telah memenuhi persyaratan:

1. Berada pada jejang akhir kependidikan SMK
2. Setiap daerah (Provinsi) hanya diwakili oleh 1 (satu) orang peserta.
3. Mengumpulkan foto 3 x 4 sebanyak 2 lembar
4. Sehat jasmani dan rohani (tidak dalam kondisi sakit)

B. Tata Tertib Lomba

1. Peserta hadir di tempat lomba 30 menit sebelum acara dimulai, dan mengisi daftar hadir yang telah disediakan panitia. Bagi yang terlambat harus mendapat izin masuk dari panitia.
2. Peserta yang tidak hadir sesuai dengan jadwal, dan atau melebihi 45 menit dari jadwal yang ditentukan dianggap mengundurkan diri.
3. Setiap peserta berpakaian seragam SMK tanpa identitas daerah / sekolah asal.
4. Penentuan nomor peserta dilakukan melalui undian, bagi peserta yang tidak mengikuti technical meeting, nomor undian ditentukan oleh panitia.
5. Selama perlombaan berlangsung setiap peserta wajib mengenakan Nomor Undian;
6. Peserta lomba menempati/ menggunakan peralatan lomba sesuai hasil undi;
7. Pelaksanaan lomba dilaksanakan selama 3 (tiga) hari.
8. Waktu lomba 5 jam, persiapan 1 jam dan istirahat 1 jam (total 7 jam/ hari)
9. Waktu istirahat 60 menit untuk sholat, istirahat, dan makan;
10. Peserta tidak dapat melanjutkan lomba dikarenakan sakit atau hal-hal lain, maka dianggap gugur/ mengundurkan diri;
11. Peserta tidak dibenarkan berkonsultasi atau mendapat pengarahan teknis tentang pekerjaan (job) pada waktu kegiatan berlangsung dari pembimbing masing-masing kecuali dari tim juri;
12. Kegagalan/ keterlambatan pekerjaan tidak diberikan toleransi (misalnya karena lupa pekerjaan belum di-save);
13. Peserta lomba wajib melakukan pemeriksaan peralatan dan kebersihan lingkungan kerja;
14. Penggunaan font khusus diserahkan ke teknisi untuk diinstall
15. Kerusakan peralatan (hardware/software) akibat kesalahan prosedur yang dilakukan peserta, menjadi tanggung jawab peserta itu sendiri;
16. Pen tablet merupakan peralatan penunjang yang diperkenankan dibawa peserta dan tidak disediakan penyelenggara.
17. Tidak dibenarkan menggunakan software di luar ketentuan yang ada, termasuk penggunaan internet;
18. Pembimbing tidak dibenarkan masuk ke ruang lomba atau menghubungi peserta baik langsung maupun alat komunikasi pada saat lomba berlangsung dengan alasan apapun;

19. Ketentuan lain yang belum tercantum dalam tata tertib ini diputuskan oleh kebijakan Tim juri (ditentukan kemudian sesuai kebutuhan);
20. Pelanggaran terhadap tata tertib ini akan diberikan sanksi berupa teguran sampai berupa pemberhentian sebagai peserta.

C. Skenario Lomba

Mengikuti agenda panitia pembukaan Lomba Keterampilan Siswa

Hari Pertama (6,5 jam pelaksanaan lomba):

- 90' Opening Meeting & Pengundian Peserta oleh Panitia
- 30' Brief Modul I
- 120' Pelaksanaan Lomba – Modul 1 “Majalah”
- 60' Ishoma
- 150' Lanjutan Pelaksanaan Lomba – Modul 1 “Majalah”
- 30' Istirahat
- 120' Lanjutan Pelaksanaan Lomba – Modul 1 “Majalah” (sesi terakhir)
- 30' Closing Meeting hari pertama

Hari Kedua (5 jam pelaksanaan lomba):

- 30' Opening Meeting hari kedua
- 180' Pelaksanaan Lomba – Modul 2 “Kemasan”
- 60' Ishoma
- 120' Lanjutan Pelaksanaan Lomba - Modul 2 “Kemasan”
- 30' Closing Meeting hari kedua

Hari Ketiga:

- 30' Opening Meeting hari ketiga
- 120' Penjurian
- 60' Closing Meeting hari ketiga