



Balai Pengembangan Talenta Indonesia
Pusat Prestasi Nasional
Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi

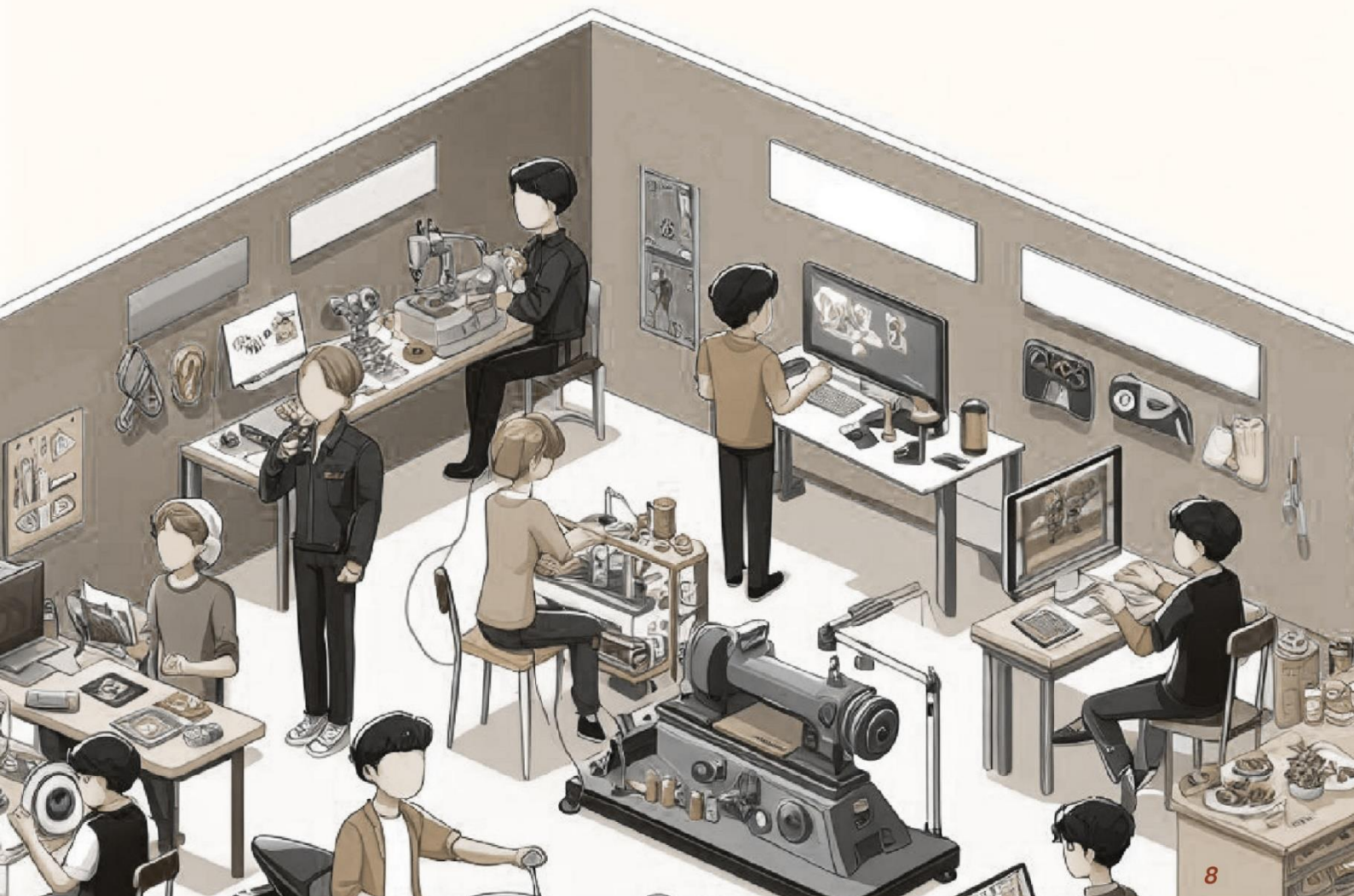
**MERDEKA
BELAJAR**



SMK

Soal Lomba Kompetensi Siswa Nasional 2024

Teknologi Mode
(Fashion Technology)



MERDEKA BERPRESTASI
Talenta **Vokasi** Menginspirasi

TEST PROJECT

**TEKNOLOGI MODE
(FASHION TECHNOLOGY)**



**LOMBA KOMPETENSI SISWA
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN
TINGKAT NASIONAL XXXII
TAHUN 2024**

DAFTAR ISI

COVER LUAR.....	i
COVER DALAM	ii
DAFTAR ISI.....	iii
PENGANTAR.....	1
DESKRIPSI SOAL	2
MODUL 1 : KONSTRUKSI GARMEN.....	2
MODUL 2 : SKETSA DESAIN.....	3
MODUL 3 : POLA DAN PELETAKKAN.....	4
MODUL 4 : DRAPING	5
ALAT DAN BAHAN.....	6
LAYOUT TEMPAT LOMBA.....	10
JADWAL LOMBA.....	11
PENILAIAN.....	12

Test Project terdiri dari 4 Modul dengan total waktu kerja 11 Jam 30 menit selama 2 hari yang terdiri dari :

- a. Konstruksi Garmen
- b. Sketsa Desain
- c. Pola dan Peletakan
- d. Draping

Semua modul harus dimulai setelah juri memulai lomba, dan Peserta harus menyerahkan hasil Lomba pada akhir waktu dalam setiap Modulnya. Bila waktu habis, selesai atau tidak selesai harus diserahkan.

Pada Lomba ini peserta harus :

- Mengambar sketsa desain pakaian sesuai dengan terget pasar dan mengacu pada bahan yang dipilih
- Membuat Pola blus wanita
- Melakukan Draping kain di Mannequin
- Melakukan Peletakan pola diatas kain
- Menjahit Dress sesuai dengan pilihan- pilihan bagian di dalam kisi kisi. Peserta diperkenankan membuat desain dress sebagai panduan kerja dan tidak akan dinilai oleh juri.
- Menggunakan berbagai mesin industri secara Efisien.
- Melakukan penyelesaian akhir beberapa bagian dengan pekerjaan jahit tangan
- Pengepresan akhir dengan mesin press uap atau setrika

DESKRIPSI TEST PROJECT

MODUL 1 KONSTRUKSI GARMEN

Waktu : 8 Jam hari ke 1 dan 2

Peserta akan mendesain dan membuat sebuah Dress dengan tema besar *Fusion Culture* dengan style “ *Exotic Dramatic* ”. Desain dibuat dengan memadupadankan beberapa elemen yang akan diundi dengan ketentuan style yang telah ditentukan.

Beberapa elemen yang akan diundi sesaat sebelum modul 1 dimulai adalah sebagai berikut;

1. *Empire Line / Waistline*
2. *With Collar / No Collar*
3. *Slit / Metered Corner*
4. *Gathered / Pleats*

Peserta harus mengikuti elemen yang telah terpilih saat pengundian berlangsung. Jika elemen yang salah digunakan atau mengerjakan semua jenis elemen maka kompetitor tidak akan menerima nilai apa pun untuk kriteria tersebut

Ketentuan Dress adalah sebagai berikut ;

- Full Furing
- Fit body
- Panjang Dress dengan minimum 50 cm dan maksimum 80 cm dari garis pinggang
- Semua material kain yang disediakan wajib digunakan
- Tidak boleh ada tiras kain
- Bukaan dress menggunakan resleting
- Penyelesaian akhir Dress dengan Teknik tertutup
- Keseluruhan teknik jahit bebas (diserahkan kepada peserta) dan rapi
- Penilaian pada modul ini akan mengacu kepada tingkat kesulitan dress yang dibuat. Dalam pengerjaan, para peserta akan berbagi Mesin Fusing atau Mesin Press Uap, Semua Peserta memiliki hak akses yang sama ke semua mesin yang digunakan Bersama.

MODUL 2

SKETSA DESAIN

Waktu : 1 Jam – Hari Ke-2

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

Peserta akan diberikan template/croqui, serta diberikan sample kain yang akan diberikan sesaat sebelum modul desain dimulai. 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.

Berikut beberapa target market yang akan diundi ;

- ***Fast Fashion/ Business* (4 potong depan dan belakang) atau**
- ***Fast Fashion/ Party* (4 potong depan dan belakang) atau**
- ***Couture / Cocktail* (2 potong depan dan belakang) atau**
- ***Couture / Red Carpet* (2 potong depan dan belakang)**

Semua sketsa digambar dengan menggunakan ballpoin 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 2 :

- Sketsa harus diserahkan di akhir waktu modul 1 dalam keadaan selesai atau tidak selesai. Hasil sketsa di masukkan dalam pigura yang telah disediakan panitia

MODUL 3

PEMBUATAN POLA DAN PELETAKAN

Waktu : 1 jam 30 Menit hari ke 2

Peserta membuat pola blus dilengkapi dengan kampuh dan informasi pola yang diperlukan. Peletakkan pola dilakukan diatas kain yang akan disediakan oleh panitia dan hasil peletakkan tidak dipotong.

Ketua Juri akan memberikan Ukuran dan desain blus sesaat sebelum modul dimulai. Untuk pekerjaan ini tidak disediakan pola dasar, peserta harus membuat pola berdasarkan desain dan ukuran yang telah diberikan.

Setelah Peserta selesai membuat Pola , kemudian pola diletakkan diatas kain yang akan digunakan di modul 4. batas penggunaan bahan pada saat peletakan, dapat ditandai dengan kapur atau penggaris (kebersihan kain penting untuk dijaga karena kain akan digunakan kembali pada modul 3).

PROSEDUR PENYERAHAN

MODUL 3 :

- Pola dilengkapi dengan tanda pola dan identitas pola
- Hasil peletakkan pola pada bahan utama apabila telah siap ,Peserta dapat menginformasikan pada juri.

Pada Modul ini, peserta hanya membuat pola dan meletakkannya pada kain, tetapi tidak akan dipotong dan dijahit. Hasil peletakkan dan pola akan dinilai oleh juri sesaat setelah peserta menyelesaikan peletakkan pola diatas kain.

MODUL 4

DRAPING

Waktu : 1 jam hari ke 2

Peserta akan diberikan 3 Meter Kain Blacu/ *Calyco*, untuk mengerjakan modul ini dengan mengikuti contoh gambar yang akan diundi sesaat sebelum lomba. Peserta hanya boleh menggunakan jarum drape saja. Teknik draping maupun penyelesaian draping diserahkan kepada masing-masing peserta dengan catatan apabila telah selesai hasil draping dapat dilepas dari dummy/ patung.

Kompetitor dapat memotong atau melipat bagian tepi belacu - mana saja yang menghasilkan hasil akhir terbaik dan garis terbersih.







PROSEDUR PENYERAHAN








MODUL 4 :

- Hasil draping akan dibawa ke ruang penilaian saat waktu habis, selesai maupun tidak selesai

ALAT DAN BAHAN

1. DAFTAR ALAT YANG DIBAWA PESERTA

NO	ALAT	GAMBAR	DESKRIPSI	CATATAN
1	Rader		Rader bergerigi maupun tidak	
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)	
5	Semprotan Air		Botol spray ukuran bebas	
6	Kapur Jahit		Kapur jahit merk bebas. Dapat menggunakan bentuk pensil kapur atau kapur jahit segitiga	

7	Kain Alas Setrika		Berbahan sejenis katun, dan tidak luntur	
8	Bidal		Merk bebas	
9	Gunting (kain, kertas, dan som)		Gunting kain, gunting kertas dan gunting benang dengan merk bebas	
10	Pemberat		Pemberat merk bebas	
11	Jarum Pentul		Merk Bebas	
12	Jarum Drape		Merk Bebas	
13	Jarum Tangan		Merk Bebas	

ALAT DAN BAHAN

2. DAFTAR BAHAN YANG DISEDIAKAN PANITIA

MODUL 1

ITEM	SPESIFIKASI	JUMLAH	SATUAN	KETERANGAN
Kertas Pola	lebar 1650 mm width 60gsm	5	Lbr	
Bahan 1	Tapis Lampung	1,5	M	
Bahan 2	Tenun Polos	3	M	
Bahan 3	Organdi	2	M	Menyesuaikan warna bahan 2
Furing	Lebar 115cm	3	M	
Kain pelapis tipe 1	Kain Tricot lebar 150cm	3	M	
Kain pelapis tipe 2	Morigula lebar 110cm	1	M	
Zipper	Ukuran #5 Pmetal teeth, panjang 60 cm 2	1	Pcs	
Benang	Astra/Extra	4	Pcs	2 Warna
Kancing Kait	Metal	2	pcs	

ALAT DAN BAHAN

2. DAFTAR BAHAN YANG DISEDIAKAN PANITIA

MODUL 2 SKETSA DESAIN

ITEM	SPESIFIKASI	JUMLAH	SATUAN	KETERANGAN
Template	A3	2	Lbr	Kertas A3 yang telah diberi gambar proporsi tubuh
Fabric Swatch	Menyesuaikan dengan target market	2	swatches	

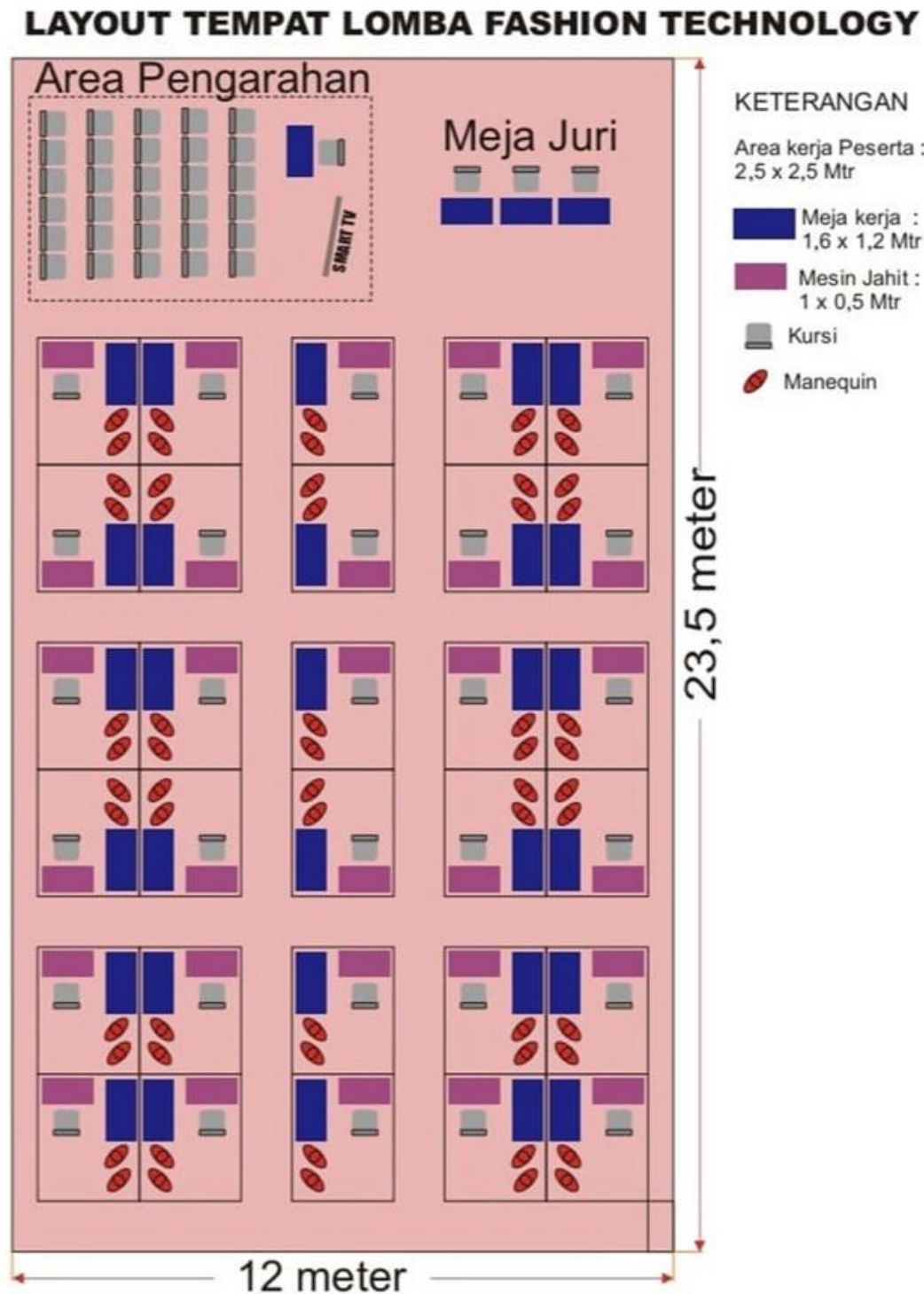
MODUL 3 POLA DAN PELETAKAN

ITEM	SPESIFIKASI	JUMLAH	SATUAN	KETERANGAN
Kertas Pola	lebar 1650 mm width 60gsm	2	lbr	
Bahan Modul 4	Kain Blacu 100% Katun lebar 150 cm	3	m	

MODUL 4 DRAPING

ITEM	SPESIFIKASI	JUMLAH	SATUAN	KETERANGAN
Calico	Kain Blacu 100% Katun lebar 150 cm	3	m	
Dress Form		1		Size M

LAYOUT



JADWAL LOMBA

Waktu		Kegiatan	Keterangan
Hari Ke-1			
08.00	08.30	<ul style="list-style-type: none"> • Penjelasan tiap modul MTP • Pengundian Modul 1 Pembuatan Dress 	30 Menit
08.30	10.00	Modul 1 Pembuatan Dress	1 Jam 30 Menit
10.00	10.15	COFEE BREAK	15 Menit
10.15	12.00	Lanjut Modul 1	1 Jam 45 Menit
12.00	13.00	ISHOMA	1 Jam
13.00	16.00	Lanjut Modul 1	3 Jam
TOTAL WAKTU HARIAN			6 Jam 15 Menit
Hari Ke -2			
08.00	09.45	Melanjutkan Modul 1	1 Jam 45 Menit
09.45	10.00	COFEE BREAK	15 Menit
10.00	11.00	Pengerjaan Modul 2 : Design	1 Jam
11.00	11.15	Pengundian Modul 3	15 menit
11.15	12.45	Pengerjaan Modul 3 : Peletakkan Pola	1 Jam 30 Menit
12.45	13.45	ISHOMA	1 Jam
13.45	14.45	Pengerjaan Modul 4 :Draping	1 Jam
TOTAL WAKTU HARIAN			5 Jam 15 Menit
TOTAL 11 JAM 30 MENIT			

PENILAIAN LOMBA

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*

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*

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

.

Kriteria Toleransi Pengukuran

2.1. Penilaian Subjectif

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

2.2.Penilaian Objektif

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

Komposisi penilaian sebagai berikut:

No.	Modul	Kriteria/Sub-Kriteria	Subyektif	Obyektif	Total Akumulasi
1	1	Garment Construction	51,75	11,25	63 %
2	2	Design /Sketching	7,75	1,25	9 %
3	3	Pattern making/layout	2,5	15,5	18%
4	4	Draping /Moulage	8,25	1,75	10%



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

Jalan Gardu RT.10 / RW. 02, Srengseng Sawah, Jagakarsa, Kota Jakarta Selatan,
Daerah Khusus Ibukota Jakarta 12640