



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

**MERDEKA  
BELAJAR**



# Deskripsi Teknis

## Lomba Kompetensi Siswa Nasional 2024

**Teknologi Mode**  
(Fashion Technology)



**MERDEKA BERPRESTASI**  
Talenta **Vokasi** Menginspirasi

## **DESKRIPSI TEKNIS**

# ***TEKNOLOGI MODE (FASHION TECHNOLOGY)***



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

## KATA PENGANTAR

Kegiatan ajang talenta merupakan wahana aktualisasi unjuk prestasi peserta didik, yang juga menjadi momentum untuk menemukenali anak-anak berbakat atau yang mempunyai potensi talenta di atas rata-rata. Dalam mengikuti ajang talenta, mereka akan mendapatkan tantangan terutama dalam menghasilkan suatu karya dan menjadi yang terbaik. Kegiatan ajang talenta merupakan bagian dari proses pembinaan prestasi talenta secara berkelanjutan, dan turut andil dalam mengembangkan karakter peserta didik menuju profil Pelajar Pancasila.

Balai Pengembangan Talenta Indonesia (BPTI) menyelenggarakan ajang talenta setiap tahun di berbagai bidang. Dalam kerangka program Manajemen Talenta Nasional (MTN), BPTI/Puspresnas melakukan pembinaan berkelanjutan untuk menghasilkan bibit-bibit talenta unggul di bidang-bidang Riset dan Inovasi; Seni dan Budaya; serta Olahraga.

Menandai semangat Merdeka Belajar, Merdeka Berprestasi, aktualisasi prestasi melalui ajang talenta didasarkan pada minat dan bakat. Pemerintah mulai memberikan perhatian yang lebih serius terhadap anak-anak yang berprestasi di berbagai bidang ketalentaan. Mereka yang berhasil akan mendapatkan banyak manfaat untuk pengembangan karir belajar atau karir profesionalnya, seperti beasiswa atau pembinaan lanjut untuk mencapai prestasi maksimal.

Lomba Kompetensi Siswa Sekolah Menengah Kejuruan (LKS SMK) adalah sebuah ajang talenta di bidang riset dan inovasi yang diselenggarakan untuk peserta didik Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Ajang LKS diselenggarakan secara bertingkat mulai dari daerah hingga nasional, untuk menjaring peserta terbaik dari 38 provinsi. Mekanisme bertingkat tersebut merupakan salah satu cara untuk memberikan kesempatan yang sama dan adil bagi peserta didik di seluruh Indonesia untuk berprestasi dan menjadi bibit-bibit talenta potensial.

Pedoman ini disusun untuk memberikan informasi dan gambaran berbagai aspek penyelenggaraan ajang LKS SMK kepada para peserta, pendamping, pembina, juri, dan para pemangku kepentingan lainnya. Selamat mempersiapkan diri, belajar, berlatih, dan bekerja sebaik-baiknya agar kegiatan ajang dapat terlaksana sesuai rencana dan memberikan hasil maksimal.

Kami mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang berpartisipasi dan berperan aktif dalam penyusunan pedoman ini.

## DAFTAR ISI

<b>COVER LUAR</b>	<b>i</b>
<b>COVER DALAM</b>	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI</b>	<b>iv</b>
<b>PENDAHULUAN</b>	<b>1</b>
<b>A. NAMA DAN DESKRIPSI BIDANG LOMBA</b>	<b>1</b>
<b>B. SISTEM PENILAIAN dan <i>WORLD SKILLS OCUPATION STANDARD</i></b>	<b>1</b>
<b>C. TEST PROJECT</b>	<b>1</b>
<b>D. ALAT</b>	<b>8</b>
<b>E. BAHAN</b>	<b>10</b>
<b>F. BAHAN PENUNJANG</b>	<b>12</b>
<b>G. LAYOUT DAN LUASAN</b>	<b>12</b>
<b>H. JADWAL BIDANG LOMBA</b>	<b>13</b>
<b>I. KEBUTUHAN LAIN DAN SPESIFIKASINYA</b>	<b>14</b>
<b>J. REKOMENDASI JURI</b>	<b>15</b>
<b>Lampiran 1: Proyek Uji LKS</b>	
<b>Lampiran 2: Format Penilaian</b>	

## PENDAHULUAN

### A. Nama dan Deskripsi Lomba

#### 1. Deskripsi Lomba

Lomba Kompetensi Siswa Nasional (LKS) ke XXXII merupakan ajang lomba keterampilan SMK, bertujuan untuk melahirkan sumber daya yang kreatif, inovatif, dan memiliki daya saing dalam menghadapi era globalisasi.

LKS Bidang *Fashion Technology* dilaksanakan secara luring. Aspek yang akan dilombakan dalam lomba ini adalah pembuatan desain, peletakkan pola diatas bahan, pembuatan busana, dan draping.

Kisi-kisi soal disusun mengacu kepada trend yang sedang berkembang di *World Skills Competition (WSC)*

#### 2. Isi Deskripsi Teknis

Lomba Kompetensi Siswa (LKS) bidang *Fashion Technology* terdiri dari 4 modul yang harus dikerjakan dengan total waktu pengerjaan selama 11 jam 30 menit.

#### Modul 1 : Pembuatan Dress (8 Jam) Hari Pertama dan Kedua

Tahun ini modul pembuatan dress hadir dengan Tema Besar “***Fusion Culture***” dan style “***Exotic Dramatic***”. Pada modul ini peserta akan membuat dress tanpa lengan (*sleeveless dress*), dengan *mengusung* Tema tersebut diatas. Desain dress yang memiliki tingkat kesulitan akan mendapatkan poin yang lebih tinggi. Dalam modul ini terdapat 4 elemen yang akan diundi sesaat sebelum lomba dimulai. Hasil undian yang terpilih , wajib digunakan pada design dress yang akan dibuat. 4 undian tersebut yakni :

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

Apabila peserta membuat 2 macam atau lebih dalam setiap komponen yang diundi, maka penilaian dalam komponen tersebut akan hilang. Pola yang digunakan dapat menggunakan pola *drape* atau *drafting* . Panitia atau juri tidak menyediakan pola dasar, peserta wajib

membuatnya sendiri dengan acuan patung standar yang berukuran M (apabila terjadi perubahan ukuran patung akan disampaikan pada saat *technical meeting*). Pembuatan dress harus mengacu pada kriteria 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
- Bukan dress menggunakan resleting jepang
- Penyelesaian akhir Dress dengan Teknik tertutup
- Keseluruhan teknik jahit bebas dan rapi (diserahkan kepada peserta)

Pada saat proses pengerjaan, peserta dapat secara bergantian menggunakan Mesin Fusing atau Mesin Press Uap yang telah disediakan panitia.

## **Modul 2 : Design (Sketching) 1 Jam – Hari Kedua**

Pada modul ini peserta akan membuat beberapa design pakaian untuk produksi /perdagangan sesuai dengan target market yang muncul saat pengundian. Sketsa Desain /dibuat menggunakan tinta hitam, lengkap bagian depan dan belakang serta disajikan pada media kertas berukuran A3. Peserta akan diberikan template / croqui, sebagai pedoman proporsi dan adanya potongan perca kain yang akan digunakan sebagai acuan material dalam pembuatan design. Target market tersebut adalah :

- *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 )

Sketsa harus diserahkan pada akhir waktu dalam keadaan selesai atau tidak selesai.

## **Modul 3 : Peletakkan Pola (1,5 jam) Hari Kedua**

Pada modul ini sebelum peletakkan pola diatas kain, peserta akan diberikan waktu untuk membuat pola blus terlebih dahulu dilengkapi dengan kampuh dan informasi pola.



Peletakkan pola dilakukan diatas kain dan hasil peletakkan tidak dipotong. Peserta yang sudah selesai dengan peletakkannya dapat langsung memanggil juri untuk diperiksa.

#### Modul 4 : Draping (1 jam) Hari Kedua

Peserta akan diberikan 3 Meter Kain Blacu/ Calyco, untuk mengerjakan modul ini dengan mengacu pada contoh gambar yang telah diundi. 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.

Penilaian akan dilakukan berdasarkan pada kesesuaian hasil drape dengan gambar undian. Selain itu, cara peserta dalam memahami dan menangani kain menjadi poin dalam penilaian. Kelonggaran atau tidak ada kelonggaran dapat diberikan, sesuai dengan keputusan peserta, dengan tetap mempertimbangkan penyelesaian dan kesesuaian desain.

### 3. Dokumen Terkait

Soal lomba ini mengacu pada *WorldSkills Standards Specification framework*

Hari	Kompetensi		WSC	LKS
# 1	Garmen Construction		50%	44%
6 Jam 45 Menit	Pembuatan Dress	Desain Diundi sebelum lomba	50%	44%
# 2	Garmen Construction, Sketsa desain, Pola dan peletakan, Draping		50%	36%
1 jam 15 Menit	Melanjutkan Pembuatan Dress		18%	10%
1 Jam	Sketsa Desain	Desain Diundi sebelum lomba	6%	6%
1 Jam 30 Menit	Pola dan Peletakan	Desain Diundi sebelum lomba	14%	10%
1 Jam	Draping	Desain Diundi sebelum lomba	12%	10%
Jumlah			100%	80%

*World Skills Standard Specification*

Dokumen lain yang juga harus dipelajari adalah:

- Petunjuk Teknis Umum lomba.

- Informasi di akun peserta, pembimbing dan ketua kontingen

Diskusi terkait dengan pelaksanaan lomba melalui kegiatan:

Koordinasi Kepala Dinas Pendidikan, *Technical meeting*, pembimbing dan peserta sebelum pelaksanaan lomba atau dalam whatsapp group yang telah disediakan oleh panitia.

## B. STANDAR KOMPETENSI BIDANG LOMBA

### 1. Ketentuan Umum

Bidang lomba yang dilombakan dalam WSC LKS-SMK meng-adopsi dari *The Worldskills Occupation Standards (WSOS)*. Sedangkan bidang lomba lain yang tidak dilombakan di WSC standar kompetensi yang dipergunakan dirumuskan dari kompetensi jabatan kerja dunia kerja dengan memperhatikan muatan kurikulum SMK.

LKS mengukur pengetahuan dan pemahaman melalui penampilan/unjuk kerja. Proyek uji, skema penilaian dan bobot masing-masing modul proyek uji dikembangkan berdasarkan spesifikasi kompetensi LKS-SMK.

### 2. Spesifikasi Kompetensi LKS-SMK

Spesifikasi Kompetensi adalah rumusan target kompetensi yang akan dilombakan. Target kompetensi dirumuskan berdasarkan situasi dunia kerja atau industri dengan tetap memperhatikan kurikulum SMK.

## C. SISTEM PENILAIAN

### 1. Petunjuk Umum

Penilaian LKS-SMK menggunakan CIS (system penilaian dengan computer).

Lomba Kompetensi Siswa tingkat Nasional menggunakan 2 (dua) jenis metode penilaian yakni:

#### a. *Measurement / Pengukuran*

*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* / Pertimbangan**

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

Skor merupakan penghargaan yang diberikan juri untuk aspek *judgement* pada sub kriteria. Skor harus dalam kisaran 0, 1, 2 atau 3. Nilai yang diberikan dihitung dari skor yang diberikan oleh juri dalam tim penilaian.

Masing-masing dari juri menilai setiap aspek penilaian, apakah peserta sudah mengerjakan atau tidak. Skor dari 0 hingga 3 terkait dengan standar industri sebagai berikut:

- 0: Kinerja dibawah standar industri, termasuk tidak mengerjakan
- 1: Kinerja memenuhi standar industri
- 2: Kinerja melampaui standar industri
- 3: Kinerja luar biasa terkait dengan ekspektasi industri

Baik *measurement* maupun *judgement* harus berdasarkan tolak ukur yang diambil dari praktik terbaik dan telah ditetapkan dalam Skema Penilaian.

**2. Kriteria Toleransi Pengukuran****2.1. *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

**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.

### 2.3 Komposisi Penilaian Subyektif dan Obyektif

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%

\*) jumlah item yang dinilai

### 3. Sub Kriteria

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

### 4. Keseluruhan Penilaian

**Marking Form**  
LKS NASIONAL SMK 2023

Skill: 31 - Fashion Technology  
Sub Criterion: A1 - Layout  
Competitor: \_\_\_\_\_  
Marking Team: \_\_\_\_\_  
Competition Day: \_\_\_\_\_ Marking Scheme Lock: \_\_\_\_\_ Mark Entry Lock: \_\_\_\_\_

Aspect ID	Max Mark	Aspect of Sub Criterion - description	Requirement	Result or Actual Value	Mark Awarded
M1	1.00	Pattern pieces secure - 0.25 deduction for each mistake pattern secure, not too many or too few pins, no pins across cutting lines, no corners or long edges lifting, fabric not distorted by pins, no chalk lines	0.25 deduction for each mistake	<input type="text"/>	<input type="text"/>
M2	1.00	Pattern pieces laid up according to cutting instructions - 0.5 deduction for each mistake pattern cutting instructions visible and correctly followed. If the pattern is out will it make the skirt?	0.5 deduction for each mistake	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Keseluruhan form Asesmen dilampirkan pada file dalam bentuk Pdf

### 5. Prosedur Penilaian

- 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 CIS (Penilaian dengan sistem komputer).

## 6. Skema Penilaian

Berikut merupakan presentase penilaian yang digunakan dalam penilaian :

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%

## D. FORMAT/STRUKTUR PROYEK UJI/TEST PROJECT

### 1. Definisi

Proyek Uji (*Test project*) adalah instruksi/gambar kerja yang menjelaskan pekerjaan di masing-masing bidang keahlian. Proyek uji tersebut akan dikerjakan oleh Peserta sebagai unjuk keahlian dalam mengerjakan Proyek Uji. Proyek Uji harus meliputi konteks, tujuan, proses, dan hasil kerja, serta skema penilaian yang berlaku.

### 2. Durasi

Durasi efektif lomba adalah 12 jam, 1 hari maksimal 7 jam dan berlangsung selama 2 hari. Proyek uji harus dirancang sesuai dengan standar profesional terkini dan memenuhi peraturan K3.

### 3. Proyek Uji

Modul 1 : Peserta membuat Dress tanpa lengan dengan kriteria dan waktu tertentu

Modul 2 : Peserta membuat design sketsa sesuai dengan target pasar yang diundi

Modul 3 : Peserta meletakkan pola blus diatas bahan

Modul 4 : Peserta membuat draping dengan menggunakan kain blacu yang telah disediakan sesuai dengan design yang telah diundi

#### 4. PERUBAHAN PROYEK UJI

Proyek Uji bersifat terbuka dan pilihan pada tiap modul akan muncul sesaat sebelum lomba dimulai, tidak ada perubahan soal. Hal-hal terkait teknis akan disampaikan pada saat technical Meeting berlangsung.

### E. ALAT








#### 1. Ketentuan Umum




Alat yang telah ditentukan oleh panitia akan disiapkan oleh peserta dan pihak sekolah atau daerah. Peserta mempersiapkan seluruh peralatan sebelum jadwal lomba daring dimulai dan melaporkan peralatan yang akan digunakan kepada pengawas/juri

#### 2. Daftar Alat para Peserta

Alat yang dipersiapkan oleh peserta meliputi:

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)	setiap harinya oleh tim juri.
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	

Catatan: Selama Alat tidak dicantumkan pada daftar alat akan diperiksa dan tidak boleh dipergunakan sebelum disetujui oleh tim teknis dan persetujuan ketua juri.

## E. BAHAN

**Informasi umum terkait bahan yang akan digunakan pada setiap modul**

**Modul 1 : Konstruksi Garmen/ Menjahit Dress**

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	Asahi /SPTI

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	1	Pcs	
Benang	Astra/Extra	4	Pcs	2 Warna
Kancing Kait	Metal	2	pcs	

**Modul 2 : Design/Sketsa**

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 : Peletakkan Pola diatas Bahan**

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	Size M (bisa ditusuk)	1	buah	

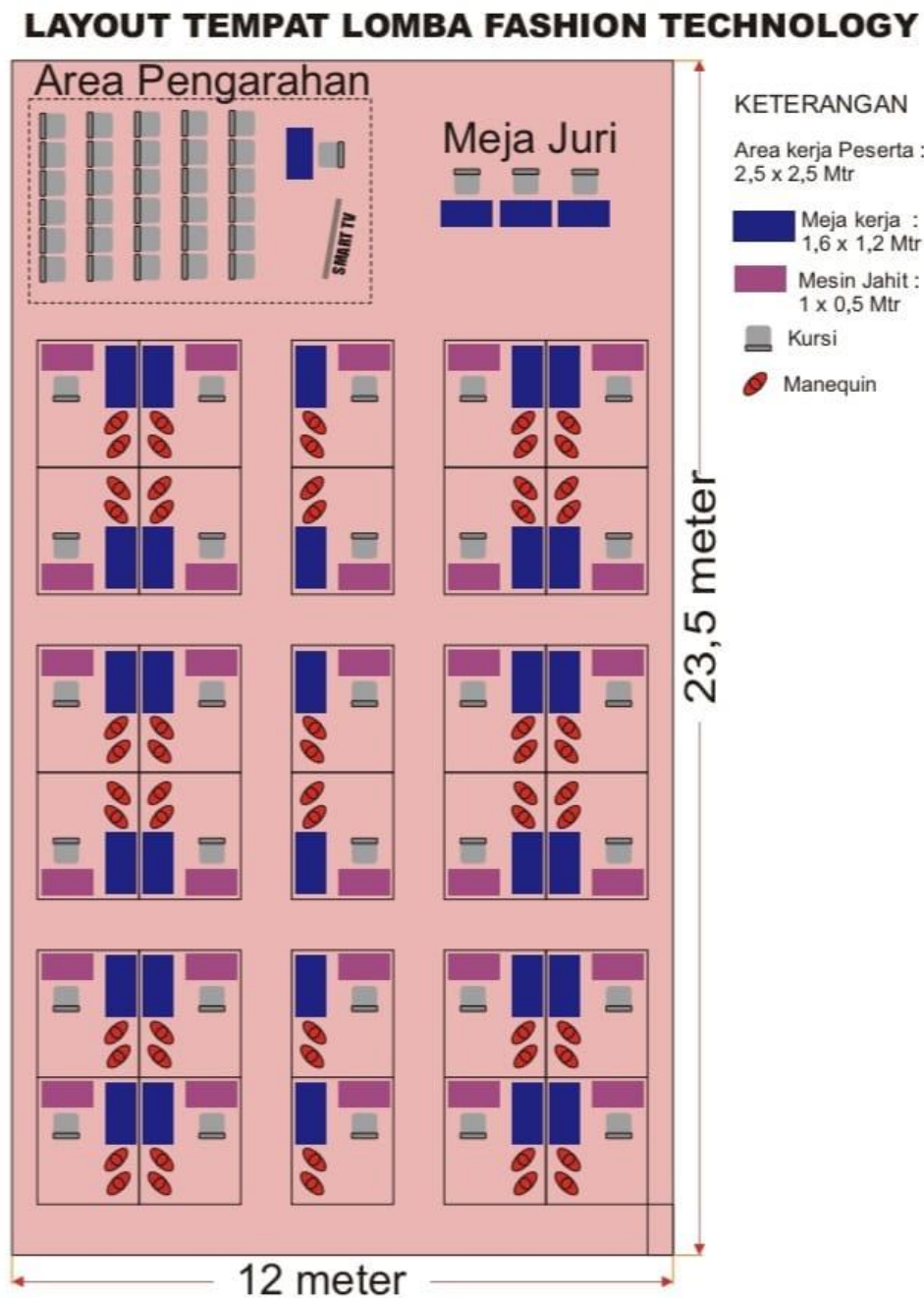


## F. BAHAN PENUNJANG

### 1. Bahan Penunjang Lomba sebagai Referensi para Peserta

Tidak ada bahan penunjang, semua bahan tertera pada table bahan

## G. LAYOUT DAN BAHAN LAYOUT 1. Layout Tata layout penempatan peralatan utama berikut deskripsinya



**H. JADWAL BIDANG LOMBA**

Waktu		Kegiatan	Keterangan
<b>Hari Ke-1</b>			
08.00	08.30	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penjelasan tiap modul MTP</li> <li>• Pengundian Modul 1 Pembuatan Dress</li> </ul>	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
<b>TOTAL WAKTU HARIAN</b>			6 Jam 15 Menit
<b>Hari Ke -2</b>			
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
<b>TOTAL WAKTU HARIAN</b>			5 Jam 15 Menit
<b>TOTAL 11 JAM 30 MENIT</b>			

## I. KEBUTUHAN LAIN DAN SPESIFIKASINYA

### 1. Kebutuhan Juri untuk Menilai

No	Peralatan	Jumlah	Satuan	Gambar
<b>Untuk Juri melakukan penilaian (bisa sewa atau pinjam dari sekolah)</b>				
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	

**2. Kebutuhan Perlombaan**

<b>No</b>	<b>Peralatan</b>	<b>Satuan</b>
1	Mic/Sound system	1 set
2	Ac/ Blower	6 (disesuaikan luas ruangan)
5	Roll Cable	40 pcs

**Kapasitas Listrik yang dibutuhkan**

<b>No.</b>	<b>Nama Alat</b>	<b>Daya</b>	<b>Total</b>
1	Mesin Jahit Jarum 1 32 buah	30 x 250watt	7.500
2	Setrika listrik	30 x 350 watt	10.500
3	Alat Fusing	9 x 500 watt	4.500
4	Sound system	1 x500 watt	500
5	Komputer Juri 3 Buah	3 X 200 watt	600
6	AC / Blower (disesuaikan besar ruangan)	6 x 800 watt	4.800
7	Smart TV	1 x 200 watt	200
<b>TOTAL</b>			<b>28.600 watt</b>

**J. REKOMENDASI JURI**

Recomendasi juri ada pada file terpisah dengan Tehnical Deskripsi ini.

**Lampiran 1: Proyek Uji LKS**

Berikut hanya **sebagai contoh** style Exotic Dramatic



## **Lampiran 2: Format Penilaian**





**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