



DOKUMEN TECHNICAL MEETING LOMBA KOMPETENSI SISWA 2023 GRAPHIC DESIGN TECHNOLOGY (GDT)

PROVINSI JAWA TIMUR

CATATAN INI WAJIB DISAMPAIKAN KE PENDAMPING DAN CALON PESERTA.

Tim Juri Graphic Design Technology

Graphic Design Technology comprises many different skills and disciplines in the production of graphic design and output. The diversity of the skills required in the industry are very broad: it is common for people working in this field to be specialists in a particular aspect. As a result, a team may cover the Graphic Design Technology process, with each member of the team having their own strengths, specialities, and roles.

*Graphic Design Technology involves working with external and internal clients **to create unique solutions to their needs**; these may also include printing or online publication production or integrating digital media capabilities for visual communication. People working in this industry often work closely with their clients and must be effective communicators so that they can achieve the client's objectives successfully. **They require strong interactive, research, design, and technical skills in art and design to meet industry standards.** In order to achieve these, they need to understand the target audience, markets, trends, cultural differences, and what the client wants. They must be able to work in either formal or informal teams, or independently.*

*After completing **the research and planning stage, a project is interpreted to form a design in appropriate industry specific software.** The design must be set up with the correct technical specifications for output. It is essential that practitioners understand all phases of the procedure including the constraints of the specified output process. These skills also apply to re-designing or updating a design.*

There are various employment opportunities within the global creative industry. This may include becoming a freelancer, business owner, or being employed by an advertising, marketing, design, or printing company. They may also be employed by a company with a design department or as a stand-alone in-house designer.

Practitioners may have a broad role, or specialize as a graphic designer, graphic artist, prepress operator, typographer, typesetter, type designer, image manipulation specialist, illustrator, art director, production manager, digital printer, information designer, publisher, brand or packaging specialist.



**Panitia
Lomba Kompetensi Siswa 2023
Provinsi Jawa Timur**
Jember, 23-26 Mei 2023



Source: World Skill |Graphic Design Technology Occupational Standards

<https://worldskills.org/what/projects/wsos/>

<https://api.worldskills.org/resources/download/12383/14942/15870?l=en>

I. PENGANTAR.

Lomba Kompetensi Siswa tingkat Sekolah Menengah Kejuruan Tingkat Provinsi Jawa Timur, bidang *Graphic Design Technology* atau disingkat LKS SMK-GDT Provinsi Jawa Timur diadakan di SMK Negeri 1 Jember, dan dilaksanakan pada 23-26 Mei 2023. Kegiatan LKS SMK-GDT Provinsi Jawa Timur mengacu pada Panduan Nasional LKS GDT Tahun 2022. Dalam pelaksanaan kegiatan LKS SMK-GDT Provinsi Jawa Timur 2023, juga mengacu pada *Graphic Design Technology* di ajang kompetisi WorldSkill sesuai dengan uraian pengantar yang di **highlight** di atas.

II. FOKUS.

Lomba Kompetensi Siswa tingkat Sekolah Menengah Kejuruan Provinsi Jawa Timur, bidang *Graphic Design Technology* disamping menekankan pada hasil akhir yaitu berupa produk desain grafis/desain komunikasi visual, juga mengutamakan **proses riset data lapangan** yaitu berupa observasi, merangkum atau menganalisis hingga menemukan gagasan sebagai konsep verbal dalam merancang suatu 'desain'.

Hal tersebut menjadi sangat penting karena suatu 'desain' yang memiliki nilai estetika secara visual, namun belum tentu dapat menghasilkan solusi atau mampu memecahkan permasalahan yang ada.

Sebab, suatu desain jika berkaitan atau berdasarkan pada permasalahan yang ada (terkait data dan fakta) juga pada konsep kebutuhan calon pengguna/audiens/konsumen, maka dapat dipastikan bahwa desain tersebut mampu memecahkan masalah atau menjadi produk sebagai sarana berkomunikasi antara penyampai (komunikator) dan penerima pesan (masyarakat) secara baik.



**Panitia
Lomba Kompetensi Siswa 2023
Provinsi Jawa Timur**
Jember, 23-26 Mei 2023



III. KONSEP LKS 2023.

Pada Lomba Kompetensi Siswa tingkat Sekolah Menengah Kejuruan Provinsi Jawa Timur, bidang *Graphic Design Technology*, setiap peserta kegiatan mengerjakan 4 (empat) Modul yakni :

- a. 2 modul berkaitan dengan *Design Process* dan *Editorial Design & Digital Promotion*
- b. 2 modul berkaitan dengan *Corporate and Information Design*, *Display Design*, dan *Presentasi*

Konsep ini akan menggali lebih jauh potensi, kemampuan analisis, kemampuan teknis dari masing-masing peserta LKS SMK-GDT Provinsi Jawa Timur tahun 2023, sehingga tidak sekedar menjadi ‘tukang’ desain (*designer*) namun diharapkan mampu menjadi pemikir desain (*design thinker*).

Konsep ini secara tidak langsung mensimulasikan, yaitu melakukan berbagai kegiatan interaktif desainer grafis yang sesungguhnya.

Maka, dalam kegiatan LKS SMK-GDT Provinsi Jawa Timur tahun 2023 peserta menerima suatu proyek desain dari klien (dalam hal ini adalah soal yang akan diberikan) dan mengerjakan proyek tersebut dari observasi untuk menghasilkan data data riset, menganalisis, menentukan persepsi hingga hasil akhir (*Final Design*) sampai tahap presentasi.

IV. SPESIFIKASI KOMPETENSI & ASPEK PENILAIAN LKS.

Berdasarkan pada Panduan Nasional LKS 2022, maka pelaksanaan kegiatan LKS SMK-GDT Provinsi Jawa Timur tahun 2023 memiliki spesifikasi kompetensi sebagai dasar aspek penilaian sebagai berikut:

1. Work Organization and Management (10%)

Kemampuan yang diharapkan:

- a. Mampu menginterpretasikan spesifikasi proyek.
- b. Profesional.
- c. Mengelola beban kerja (manajemen waktu).
- d. Efektifitas dan Efisiensi.
- e. Mampu beradaptasi dengan perubahan dalam pelaksanaan proyek.
- f. Bekerja dengan multitasking.
- g. Mampu melakukan riset hingga kerangka desain.



**Panitia
Lomba Kompetensi Siswa 2023
Provinsi Jawa Timur**
Jember, 23-26 Mei 2023



2. Communication & interpersonal skills (10%)

Kemampuan yang diharapkan:

- a. Mengikuti instruksi pada dokumen proyek.
- b. Menafsirkan instruksi tempat kerja dan dokumen teknis.
- c. Mengikuti pedoman terkini.
- d. Menunjukkan sketsa kepada klien.
- e. Mempresentasikan arahan proyek kepada klien.
- f. Memberikan penjelasan tentang desain yang dihasilkan.
- g. Bertanya dengan cara yang tepat dan baik.

3. Problem Solving (10%)

Kemampuan yang diharapkan:

- a. Memiliki kemampuan analitis untuk menentukan persyaratan spesifikasi proyek.
- b. Menerjemahkan hasil spesifikasi menjadi solusi yang tepat.
- c. Memeriksa hasil pekerjaan dan meminimalkan masalah yang mungkin akan timbul.

4. Innovation, Creativity, and Design (35%)

Kemampuan yang diharapkan:

- a. Membuat, menganalisis, mengembangkan respon visual terhadap masalah komunikasi visual. (Tipografi, Komposisi, Estetika, Ilustrasi, Layout dll).
- b. Manipulasi dan optimalisasi gambar untuk cetak ataupun digital.
- c. Analisis target pasar dan produk.
- d. Kesesuaian ide dan gagasan dengan target pasar.
- e. Membuat, memilih dan memilah elemen yang dibutuhkan dalam proyek desain.
- f. Menyesuaikan guideline yang ada (jika klien memiliki panduan teknis)
- g. Mampu mengubah ide menjadi desain yang kreatif dan solutif, tidak hanya salah satu saja).

5. Technical Aspects and Output (35%)

Kemampuan yang diharapkan:

- a. Membuat prototype/mock up untuk presentasi.
- b. Penerapan ide dan gagasan yang tepat (sesuai rencana).
- c. Menyimpan file dalam format yang benar.
- d. Menggunakan aplikasi Perangkat lunak sesuai dengan peruntukannya.
- e. Pengelolaan File dan Folder (manajemen teknis dalam pengelolaan file)



**Panitia
Lomba Kompetensi Siswa 2023
Provinsi Jawa Timur**
Jember, 23-26 Mei 2023



V. PENJELASAN SINGKAT KONTEN MODUL.

Pelaksanaan kegiatan LKS SMK-GDT Provinsi Jawa Timur tahun 2023 menyajikan kisi-kisi yang menjelaskan secara umum tentang Modul-modul yang akan dikerjakan oleh peserta LKS-SMK pada saat pelaksanaan kegiatan lomba. Maka, diharapkan pada bagian ini benar-benar diperhatikan dan juga dieksplorasi dengan lebih detail. Peserta dipersilahkan melakukan riset sederhana misalnya melalui Google dan juga literatur lainnya untuk mengetahui lebih detail berbagai istilah dan penyebutan yang dipakai dalam modul ini.

Peran pendamping/guru akan sangat penting bagi peserta dalam memahami dan juga melaksanakan instruksi yang ada.

A. Modul 1 – *Design Process*.

Setelah soal disampaikan, peserta LKS-SMK menafsirkan spesifikasi dari proyek yang akan dikerjakan. Peserta LKS-SMK melakukan observasi atau riset sederhana melalui pengumpulan data informasi dan identifikasi masalah, selanjutnya menentukan 3 – 5 kata kunci untuk dibuat *mind mapping* (peta konsep) kemudian menyusun rekomendasi untuk memecahkan masalah atau solusi perencanaan (*creative brief*) dan memvisualisasikan gagasan dalam desain logo.

Software Modul 1 – rekomendasi juri (*minimal versi 2020*) :

- a. Adobe Illustrator
- b. Adobe Photoshop
- c. CorelDraw
- d. Affinity Designer
- e. Affinity Photo
- f. Microsoft Office
- g. PDF Reader

Output Modul 1 :

- 1. Mind map
- 2. Konsep dan Moodboard
- 3. Logo Matriks dan Sketsa
- 4. Logo Vektor



Panitia
Lomba Kompetensi Siswa 2023
Provinsi Jawa Timur
Jember, 23-26 Mei 2023



B. Modul 2 – Information Design and Digital Promotion

Pada modul ini peserta LKS-SMK mengembangkan dan memvisualisasikan logo vektor yang telah dibuat kedalam sebuah *Graphic Standart Manual* (GSM) atau *Brand Guidelines* sederhana dan *stylescape* dan juga menerapkan kedalam media promosi digital, yakni melalui *feed* dan juga *story* Instagram sesuai dengan format dan ketentuan baku yang disyaratkan oleh Instagram.

Software Modul 2 – rekomendasi juri (*minimal versi 2020*) :

- a. Adobe Illustrator
- b. Adobe Photoshop
- c. CorelDraw
- d. Affinity Designer
- e. Affinity Photo
- f. Microsoft Office
- g. PDF Reader

Output Modul 2 :

- 1. Simple GSM/Brand Guidelines & Stylescape
- 2. Social Media Promotion Kit (Instagram)

C. Modul 3 – Display Design with New Media.

Pada modul 3 peserta LKS-SMK mengaplikasikan *brand identity/logo* yang telah dibuat sebelumnya pada sebuah desain aplikasi android tentang publikasi event yang nanti akan ditentukan saat lomba berlangsung.

Software Modul 3 – rekomendasi juri (*minimal versi 2020*) :

- a. Figma
- b. Adobe XD
- c. Adobe Illustrator
- d. Adobe Photoshop
- e. CorelDraw
- f. Affinity Designer
- g. Affinity Photo
- h. Microsoft Office
- i. PDF Reader

Output Modul 3 :

- 1. Low-fidelity Prototype.
- 2. High-fidelity Prototype.
- 3. Final UI



**Panitia
Lomba Kompetensi Siswa 2023
Provinsi Jawa Timur**
Jember, 23-26 Mei 2023



D. Modul 4 - *Presentation*

Pada modul 4 peserta LKS-SMK membuat file presentasi melalui aplikasi Perangkat lunak yang relevan. Konten presentasi meliputi perkenalan diri/profil dan penjelasan dan penyajian dari konsep hingga hasil serta penerapan dari proyek desain yang sudah dikerjakan dari Modul 1 hingga Modul 3.

Software Modul 4 – rekomendasi juri (*minimal versi 2020*) :

- a. Adobe Illustrator
- b. Adobe Photoshop
- c. CorelDraw
- d. Affinity Designer
- e. Affinity Photo
- f. Microsoft Office
- g. PDF Reader

Output Modul 4 :

Sebuah file PDF presentasi hasil proyek.

VI. WAKTU PENGERJAAN.

- a. Modul 1 dikerjakan dalam waktu maksimal 180 menit / 3 jam.
- b. Modul 2 dikerjakan dalam waktu maksimal 180 menit / 3 jam.
- c. Modul 3 dikerjakan dalam waktu maksimal 180 menit / 3 jam.
- d. Modul 4 dikerjakan dalam waktu maksimal 180 menit / 3 jam.

Catatan Penting:

TIDAK ADA PERPANJANGAN WAKTU. SELESAI TIDAK SELESAI DIKUMPULKAN.

VII. HAL YANG TIDAK DIPERKENANKAN.

1. Menggunakan Asset yang ada dalam website semacam Canva.
2. Menggunakan Aplikasi Desain Instant.
3. Menggunakan Asset-asset yang diunduh dari website seperti freepik dan sejenisnya tanpa ada pengolahan lebih lanjut.



**Panitia
Lomba Kompetensi Siswa 2023
Provinsi Jawa Timur**
Jember, 23-26 Mei 2023



VIII. TEKNIS PENGERJAAN.

1. Semua proses perancangan desain, hingga hasil produk dilakukan peserta LKS SMK-GDT Provinsi Jawa Timur tahun 2023 secara mandiri, tidak dijinkan atau diperbolehkan pembina, pembimbing, guru SMK, atau pihak lain membantu proses pelaksanaan kegiatan.
2. Penguasaan teknis:
 - a. Pemahaman "*graphic design as communication tools*" atau desain grafis sebagai alat komunikasi yang efektif.
 - b. Penguasaan aplikasi *software graphic design*.
 - c. *Directory file, Layering* yang tertib, rapi, dan baik.
 - d. Crafting skill (keterampilan) dan kerapian.
 - e. *Taste* dan Intuisi desain (daya seni/kreativitas dalam mendesain yang baik), original, unik, dan berbeda.
3. LKS SMK-GDT Provinsi Jawa Timur tahun 2023 berbasis riset, maka peserta diperbolehkan mengakses informasi dari internet yang digunakan sebagai acuan atau data-data dalam proses pembuatan konsep verbal dan konsep visual atau desain.
4. Peserta LKS SMK-GDT Provinsi Jawa Timur tahun 2023 wajib membaca dengan cermat dan teliti serta mengikuti instruksi yang ada pada soal atau modul.
5. Secara teknis peserta LKS SMK-GDT Provinsi Jawa Timur tahun 2023 wajib memahami dan bisa melakukan proses *export* melalui aplikasi PDF, juga *merger* beberapa dokumen PDF menjadi 1 (satu) file dalam format PDF, (atau bisa memakai website ilovepdf.com)
6. Peserta wajib mengunggah hasil pekerjaan dalam form yang disediakan oleh Tim Juri dan panitia LKS SMK-GDT Provinsi Jawa Timur tahun 2023.
7. Hal-hal yang terkait dengan LKS-SMK dan belum disampaikan dalam *technical meeting* atau TM ini akan diinformasikan pada pelaksanaan LKS sesuai jadwal.

IX. PENILAIAN PROYEK

- | | |
|--|-----|
| 1. <i>Working Organization and Management</i> | 10% |
| 2. <i>Communication and Interpersonal Skills</i> | 10% |
| 3. <i>Problem Solving</i> | 10% |
| 4. <i>Innovation, Creativity, and Design</i> | 35% |
| 5. <i>Technical Aspects and Output</i> | 35% |

Untuk detail penjelasan penilaian proyek, silakan perhatikan **poin IV** di atas.



**Panitia
Lomba Kompetensi Siswa 2023
Provinsi Jawa Timur**
Jember, 23-26 Mei 2023



X. SKENARIO LOMBA.

A. Pra Kegiatan Lomba

Sesuai Syarat Kepesertaan LKS GDT Kab Sidoarjo Tahun 2023

B. Tata Tertib Lomba

1. Peserta LKS-SMK hadir di tempat 30 menit sebelum kegiatan dimulai, dan mengisi daftar hadir yang telah disediakan panitia. Bagi yang terlambat harus mendapat izin masuk dari panitia.
2. Peserta LKS-SMK yang tidak hadir sesuai dengan jadwal, dan atau melebihi 45 menit dari jadwal yang ditentukan dianggap mengundurkan diri.
3. Setiap peserta LKS-SMK berpakaian batik (motif bebas) tanpa identitas daerah atau sekolah asal.
4. Penentuan nomor peserta LKS-SMK dilakukan melalui undian, bagi peserta yang tidak mengikuti *technical meeting*, nomor undian ditentukan oleh panitia.
5. Selama kegiatan LKS-SMK berlangsung, peserta wajib mengenakan Nomor/Kartu Peserta.
6. Peserta LKS-SMK menempati/menggunakan peralatan lomba sesuai hasil undian.
7. Pelaksanaan LKS-SMK dilaksanakan selama 3 (hari) hari berturut-turut, dan peserta wajib mengikuti seluruh rangkaian kegiatan, tanpa terkecuali.
8. Waktu pelaksanaan LKS-SMK, dengan sesi setiap modul/lomba 180 menit/3 Jam.
9. ISHOMA disediakan selama 60 menit. Dimulai pukul 12.00 - 13.00 WIB.
10. Peserta LKS-SMK tidak dapat melanjutkan lomba dikarenakan sakit atau hal-hal lain, maka dianggap gugur/ mengundurkan diri.
11. Peserta LKS-SMK 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 disimpan atau di-save, atau *hardware/software error*).
13. Peserta LKS-SMK wajib melakukan pemeriksaan peralatan sebelum perlombaan dimulai, jika ada permasalahan terkait *software/hardware* pada saat perlombaan, maka sudah menjadi tanggung jawab dari masing-masing peserta
14. Pada saat pelaksanaan Lomba, pemeriksaan peralatan dilakukan sendiri oleh peserta LKS-SMK di depan juri dan panitia selama lebih kurang 30 menit sebelum kegiatan lomba dimulai.
15. Kerusakan peralatan (*hardware/software*) akibat kesalahan prosedur yang dilakukan peserta, menjadi tanggung jawab peserta LKS-SMK.
16. Pen tablet dan scanner merupakan peralatan penunjang yang diperkenankan dibawa peserta LKS-SMK dan tidak disediakan penyelenggara kegiatan lomba.
17. Peserta LKS-SMK wajib membawa Printer Berwarna ukuran minimal untuk kertas A4.
18. Peserta LKS-SMK wajib membawa Laptop sendiri-sendiri dengan spesifikasi minimal Core i5 atau berbasis AMD yang setara, dengan RAM minimal 4GB dengan penyimpanan minimal 250 GB.
19. Laptop sudah 'ter-instal' Aplikasi Desain (sesuai ketentuan di atas) dengan versi yang disesuaikan dengan spesifikasi Laptop masing-masing.



**Panitia
Lomba Kompetensi Siswa 2023
Provinsi Jawa Timur**
Jember, 23-26 Mei 2023



20. Data pada laptop harus dalam kondisi kosong, hanya memuat Sistem Operasi dan aplikasi desain serta penunjang yang akan diperbolehkan.
21. Tidak dibenarkan menggunakan *software* diluar ketentuan yang ada, termasuk *plugin*, dan tidak menggunakan pengolah desain instan atau berbasis *template*.
22. Diperbolehkan menggunakan internet namun tidak dibenarkan menggunakannya untuk berkomunikasi dengan siapapun, termasuk pembimbing.
23. Diperkenankan membawa modem/MiFi sendiri-sendiri untuk *back-up* jaringan internet.
24. Peserta tidak diperkenankan membawa media penyimpan (*flashdisk*, CD, atau media lain) atau membawa keluar *file*, naskah soal, bahan tes, maupun peralatan.
25. Soal akan disampaikan oleh tim Juri secara langsung kepada para peserta pada saat LKS-SMK (tidak melalui panitia).
26. Setiap peserta LKS-SMK diberikan kesempatan maksimal untuk mencetak hasil desain 2 (dua) kali per-MODUL dan mengumpulkan 1 hasil produk yang terbaik kepada Juri.
27. Pembimbing tidak dibenarkan masuk ke ruang lomba atau menghubungi peserta LKS-SMK baik langsung maupun menggunakan alat komunikasi pada saat lomba berlangsung dengan alasan apapun.
28. Ketentuan lain yang belum tercantum dalam tata tertib ini diputuskan oleh kebijakan juri (ditentukan kemudian sesuai kebutuhan).
29. Pelanggaran terhadap tata tertib ini akan diberikan sanksi berupa teguran sampai berupa pemberhentian sebagai peserta LKS-SMK dan dianggap gugur.

C. JADWAL/RUNDOWN LOMBA

Pelaksanaan bidang lomba *Graphic Design Technology* mengikuti agenda panitia. Jadwal kegiatan LKS-SMK dapat berubah sesuai dengan kebutuhan, situasi, dan kondisi. Detail akan disampaikan saat akan dilaksanakan perlombaan oleh Penjab melalui website, grup atau media lain untuk koordinasi.



Panitia Lomba Kompetensi Siswa 2023 Provinsi Jawa Timur

Jember, 23-26 Mei 2023



XI. LAMPIRAN PENDUKUNG.

1. Contoh Catatan (Hasil Riset sederhana)

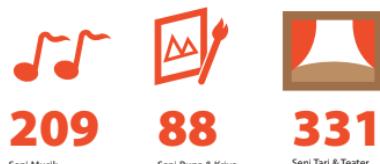
Catatan

MASALAH:

Indonesia Timur sangat kaya akan objek wisata dan kesenian. Survei yang diikuti oleh sekitar 2500 responden berdomisili di seluruh Indonesia menyajikan fakta menarik. Sekitar 98 persen responden menyatakan wisata Indonesia timur sangat menarik, meski 70 persen dari mereka belum pernah mengunjungi sama sekali.
(sumber: liputan6.com)

FAKTA:

Indonesia Timur adalah kawasan ekonomi yang berbasis kemaritiman, meliputi provinsi-provinsi sebelah timur Republik Indonesia ini, Sulawesi Selatan, Sulawesi Barat, Sulawesi Tenggara, Sulawesi Tengah, Gorontalo, Sulawesi Utara, Maluku Utara, Maluku, Nusa Tenggara Timur, Papua Barat dan Papua.



Sumber: Statistik Kebudayaan 2019 – Kemdikbud RI

GAMBARAN MENGENAI INDONESIA TIMUR:

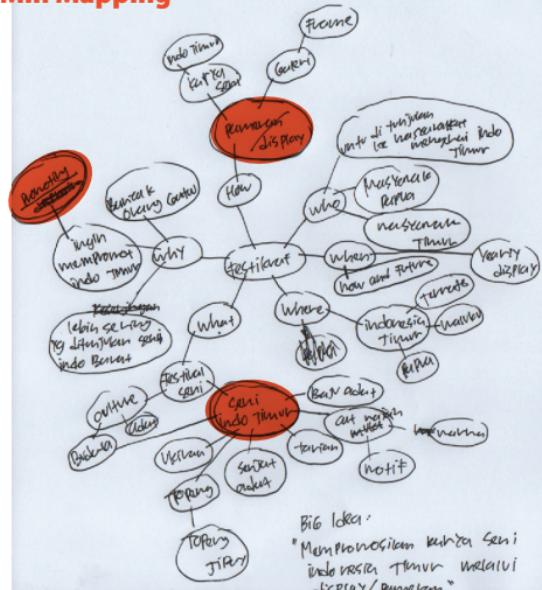


OBJKTIF:

Mempromosikan Indonesia timur melalui pameran Festikraf

2. Contoh Mind Mapping

Min Mapping



key words

Seni Indo Timur	Promoting	display
Visage	Marketing	Events
Senior cab	Smartphone	Box
Car wash/Motor wash	Q	Frame
TOPENG	Map	Up
Persegi	People	Group
Balik unduh/Aksesible kereta	Person	Figure



**Panitia
Lomba Kompetensi Siswa 2023
Provinsi Jawa Timur**
Jember, 23-26 Mei 2023



3. Contoh Creative Brief

Creative Brief

Latar Belakang

Indonesia Timur sangat kaya akan objek wisata dan kesenian. Survei yang diikuti oleh sekitar 2500 responden berdomisili di seluruh Indonesia menyajikan fakta menarik. Sekitar 98 persen responden menyatakan wisata Indonesia timur sangat menarik, meski 70 persen dari mereka belum pernah mengunjungi sama sekali.

Festikraf adalah acara tahunan yang diadakan di wilayah Timur Indonesia dan bertujuan untuk mengangkat dan menampilkan perkembangan seni dan ekonomi kreatif wilayah Timur Indonesia.

Tujuan

Mempromosikan Indonesia timur
melalui pameran Festikraf

Konsep Design

Design yang ingin di sampaikan merupakan sebuah design yg memiliki unsur abstrak yang dapat mewakili beragam seni dari Indonesia bagian timur. Design tersebut akan di implementasikan ke berbagai media yang berkaitan dengan media **Festikraf**



4. Contoh Logo Matriks (Morphological Matrix)

SKETSA LOGO YANG DIPILIH		
	Promoting	display
	FESTI KRAF	
	Festikraf	
	FESTI KRAF	
	<img alt="Logo sketch 276:	



Panitia
Lomba Kompetensi Siswa 2023
Provinsi Jawa Timur

Jember, 23-26 Mei 2023



ASSIGNMENT:
 Identity for the CDS Titling Company.
 Tagline: The Nationwide Titling People.

GOAL:
 Create a logo (with icon or mark) that represents titling in a personable and friendly way.

RESULT:

ELEMENTS	VISUAL SOLUTIONS						
TYPE TREATMENT(S)	'THE NATIONWIDE TITLING PEOPLE'	<i>The Nationwide Titling People</i>	The Nationwide Titling People	PEOPLE	INTP	<i>The Nationwide Titling People</i>	
PICTURE IDEAS: PEOPLE							
PICTURE IDEAS: VEHICLES							
PICTURE IDEAS: PAPER							
PICTURE IDEAS: TITLING							
PICTURE IDEAS: TRANSFER							
PICTURE IDEAS: NATIONWIDE							



Panitia
Lomba Kompetensi Siswa 2023
Provinsi Jawa Timur
Jember, 23-26 Mei 2023



5. Contoh Stylescape

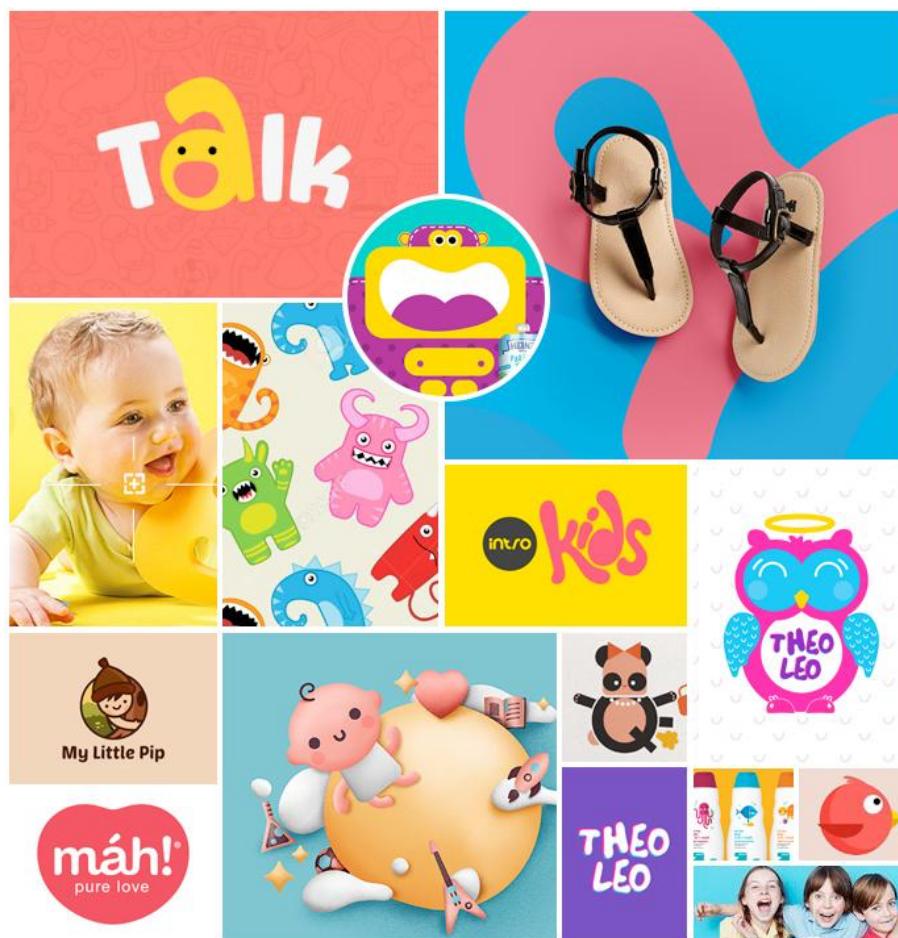




Panitia
Lomba Kompetensi Siswa 2023
Provinsi Jawa Timur
Jember, 23-26 Mei 2023



6. Contoh Moodboard





Panitia
Lomba Kompetensi Siswa 2023
Provinsi Jawa Timur
Jember, 23-26 Mei 2023



7. Contoh Low-Fidelity, High-Fidelity, Final UI

