

DESKRIPSI TEKNIS

BIDANG LOMBA : GRAPHIC DESIGN TECHNOLOGY

A. Deskripsi Lomba:

Bidang Kompetensi : Graphic Design Technology

Kisi-Kisi Lomba :

- a) Modul 1 DESAIN PAPER TOYS
- b) Modul 2 DESAIN LOGO
- c) Modul 3 DESAIN KEMASAN
- d) Modul 4 DESAIN BROSUR

Teknik : - Demonstrasi Kerja Desain
- Pembuatan Dummy
- Pembuatan Final Artwork

Waktu : Pelaksanaan lomba 3 hari maksimal, total waktu 13 jam

B. Kisi-kisi dan Kriteria Lomba

Modul 1. Desain Paper Toys

Paper Toys merupakan salah satu bentuk produk mainan dengan bahan dasar kertas dan diwujudkan dalam bentuk 3 dimensional. Dalam perkembangannya, paper toys menjadi salah satu perwujudan desain grafis yang sangat variatif. Beberapa perancang membuat templat desain sendiri yang digunakan secara global. Begitu fleksibelnya templat yang ada sehingga seringkali digunakan untuk mewujudkan karakter-karakter yang telah populer. Peserta diminta untuk merancang desain grafis dari sebuah templat paper toys.

Modul 2. Desain Logo

Logo merupakan salah satu bentuk visual yang digunakan sebagai identitas dari produk, jasa, organisasi, even hingga persona tertentu. Fungsinya makin besar seiring berkembangnya budaya visual. Peserta diminta membuat logo dari produk paper toysnya yang telah dibuat di modul 1

Modul 3. Desain Kemasan

Kemasan merupakan media yang berfungsi sebagai bagian pelindung produk. Dalam perkembangannya, kemasan tidak hanya digunakan untuk melindungi produk, tetapi juga dipakai sebagai identitas produk, informasi tentang produk bahkan media promosi yang efektif. Peserta diminta untuk membuat kemasan untuk produk paper toys yang telah dibuat di modul 1.

Modul 4. Desain Brosur

Brosur merupakan selembar kertas yang berfungsi sebagai media promosi yang dapat memuat secara detail informasi tentang suatu produk, jasa, organisasi dan sebagainya. Brosur biasa didesain semenarik mungkin sehingga dapat disimpan oleh yang menerima dan informasi di dalamnya dianggap bermanfaat. Peserta diminta merancang brosur yang berisi informasi mengenai produk paper toys yang dibuat di modul 1

C. Lingkup Tugas Lomba

- a. Tugas meliputi; pemahaman akan brief, sketsa ide, perwujudan ide, dengan alat bantu komputer, perangkat lunak pengolah grafis.
- b. Print hasil desain, penyajian dalam bentuk *Mock Up/dummy* (sampel produk)

D. Praktek Lomba

- a. Semua proses perancangan desain, hingga perwujudannya dilakukan secara mandiri.
- b. Penguasaan teknis:
 - Pemahaman “graphic design as communication tools”
 - Penguasaan aplikasi software grafis.
 - Directory file yang rapi dan baik.
 - Crafting skill (ketrampilan) dalam pembuatan *dummy*.
 - Intuisi desain (daya seni)

KELENGKAPAN FASILITAS DAN BAHAN MATERIAL

(Disediakan Panitia)

A. Fasilitas Dipergunakan Bersama (untuk tiap 4 peserta)

- Pemotong Kertas A4 (Cutter Board)

B. Fasilitas masing-masing Peserta Lomba

- Meja-kursi kerja
- Personal Computer dengan spesifikasi minimum:
 - Monitor LCD 17 inch
 - Intel Core 2 Duo
 - RAM 1GB
 - Harddisk 40GB
 - Keyboard dan mouse optik
 - Operating System: Windows 7
- Software:
 - Corel Draw X4 atau versi di atasnya
 - Adobe Photoshop CS atau versi di atasnya
 - Adobe Illustrator CS atau versi di atasnya
 - Adobe Acrobat Reader
 - Notepad
 - Office Application

C. Bahan dan Material masing-masing Peserta Lomba

- ATK:
 - pensil
 - rautan
 - marker 6 warna
 - penghapus
 - penggaris besi 30cm
 - gunting
 - cutter
 - cutting mat (alas potong)
 - Lem Stik
- Sketch Book A4.
- Inkjet paper A4, 5 lembar dengan gramatur 100 gram
- Art Paper A4, 5 lembar dengan gramatur 180 gram

D. Peralatan untuk Anggota Tim Penilai Lomba

- 1 unit komputer + LCD projector
- Buku catatan



**NASKAH LOMBA KOMPETENSI SISWA (SMK)
TINGKAT KABUPATEN JOMBANG TAHUN 2015**



- Alat tulis
- Flash disk 16 GB
- Format penilaian
- Kertas HVS
- Printer
- Jam (Stop Watch)
- Kartu Identitas Juri dan Peserta

SKENARIO KEGIATAN LOMBA – DESAIN GRAFIS

A. Prakegiatan Lomba

Peserta lomba telah memenuhi persyaratan:

1. Berada pada jejang akhir kependidikan SMK
2. Setiap sekolah 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 3 (tiga) hari.
8. Waktu pelaksanaan lomba 16 jam, efektif 13 jam (60 menit/jam);
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 pengarahannya 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. Pemeriksaan peralatan dilakukan oleh peserta di depan juri dan panitia selama lebih kurang 30 menit sebelum perlombaan dimulai;

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. **Peserta lomba wajib membawa Printer ink jet A4 color**
18. Tidak dibenarkan menggunakan *software* di luar ketentuan yang ada, termasuk penggunaan internet;
19. Peserta tidak diperkenankan membawa media penyimpan (flashdisk, CD, atau media lain) atau membawa keluar file, naskah soal, bahan tes, maupun peralatan.
20. Pembimbing tidak dibenarkan masuk ke ruang lomba atau menghubungi peserta baik langsung maupun alat komunikasi pada saat lomba berlangsung dengan alasan apapun;
21. Ketentuan lain yang belum tercantum dalam tata tertib ini diputuskan oleh kebijakan juri (ditentukan kemudian sesuai kebutuhan);
22. Pelanggaran terhadap tata tertib ini akan diberikan sanksi berupa teguran sampai berupa pemberhentian sebagai peserta.

C. Skenario Lomba

Pelaksanaan bidang lomba desain grafis mengikuti agenda panitia. Jadwal dapat berubah sesuai dengan kebutuhan, situasi dan kondisi.

Hari Pertama

No	Jam	Durasi	Kegiatan
1	08.00 - 08.15	15'	Persiapan
2	08.15 - 08.30	15'	Brief Modul 1 Desain Paper Toys
3	08.30 - 11.00	150'	Pelaksanaan Lomba Modul 1 Desain Paper Toys
4	11.00 - 11.15	15'	Brief Modul 2 Desain Logo
5	11.15 - 12.45	90'	Pelaksanaan Lomba Modul 2 Desain Logo
6	12.45 – 13.30	45'	Ishoma
7	13.30 – 14.30	60'	Exporting ke PDF File, Printing, Pembuatan mock up

Hari Kedua

No	Jam	Durasi	Kegiatan
1	07.30 – 07.45	15'	Persiapan
2	07.45 - 08.00	15'	Brief Modul 3 Desain Kemasan
3	08.00 - 10.30	150'	Pelaksanaan Lomba Modul 3 Desain Kemasan
4	10.30 –11.30	60'	Exporting ke PDF File, Printing, Pembuatan mock up
5	11.30 - 12.30	60'	Ishoma
6	12.30 – 12.45	15'	Brief Modul 4 Desain Brosur
7	12.45 – 15.15	150'	Pelaksanaan Lomba Modul 4 Desain Brosur
8	15.15 – 14.15	60'	Exporting ke PDF File, Printing, Pembuatan mock up

Hari Ketiga

No	Jam	Durasi	Kegiatan
1	07.30 – 07.45	15'	Persiapan
2	07.45 –09.45	120'	Penjurian
3	09.45 – 10.00	15'	Review dan Penutup.