



FASHION TECHNOLOGY

LOMBA KOMPETENSI SISWA TINGKAT PROVINSI ACEH

SOAL LURING

2023

Fashion Technology merupakan bagian dari keterampilan pembuatan busana. beberapa keterampilan yang termasuk dalam Fashion Technology ini diantaranya desain, konstruksi pola, pemotongan bahan dan pembuatan busana serta penyelesaiannya. Saat ini di dunia Fashion mulai menerapkan Teknologi 4.0, hal ini mempengaruhi dunia pendidikan sebagai penyedia SDM di dunia fashion. Penting bagi praktisi di dunia fesyen untuk menggunakan digital system terutama dalam pembuatan pola digital. Hal ini sejalan dengan kebutuhan industry yang kini sudah banyak beralih ke dunia digital atau komputerisasi. Pembuatan pola secara digital atau komputerisasi telah masuk di dalam kurikulum 2013 sebagai salah satu mata pelajaran yang harus dipelajari oleh peserta didik, sehingga peserta didik saat ini telah banyak yang mempelajari salah satu bagian dari perkembangan 4.0 di industry fashion.

Selaras dengan hadirnya LKS sebagai ajang keunggulan peserta didik SMK, saat ini sudah dilaksanakan persiapan khusus LKS tentang materi Pembuatan Pola Digital (CAD) selama bulan maret 2022 sebanyak 5 Kali pertemuan yang diikuti oleh 113 Sekolah SMK di seluruh Indonesia, Oleh sebab itu pembuatan Pola Digital (dengan system CAD) menjadi salah satu bagian dari test project yang harus dikerjakan oleh peserta. Software yang digunakan telah disesuaikan dengan dunia industri yaitu dengan menggunakan software pembuatan khusus pola, yang saat ini dapat diunduh di <https://www.4shared.com/s/fFMb-PTeyiq>

Untuk LKS Tahun 2023 yang akan dilaksanakan kembali secara Luring, modul lomba akan dikembangkan sesuai dengan tujuan LKS yaitu sebagai ajang penjurangan bagi peserta Worldskills International. Bobot lomba akan disesuaikan dengan Standar Okupasi Worldskills. Perkembangan yang sangat cepat di dunia Industri menuntut SMK mulai mengacu pada standar yang sudah mengacu pada standar okupasi dunia kerja dan dunia industry.

Pengantar Dokumentasi Test Project :

Proyek Uji terdiri dari 2 (dua) Modul dengan total waktu keseluruhan 11 jam

1. Pembuatan pola Digital CAD (1Jam)
2. Konstruksi Garmen/ Menjahit Jacket (10 jam)

Modul dimulai Bersama merujuk pada waktu setempat, Peserta harus menyerahkan hasil lomba pada akhir alokasi waktu dalam setiap Modulnya. Bila alokasi waktu habis, selesai atau tidak selesai project harus diserahkan.

Competitor harus:

- Membuat Pola digital (CAD) dengan model Blouse/kemeja yang akan diundi sesaat sebelum lomba
- Membuat desain, pola dan menjahit Jacket sesuai dengan pilihan-pilihan komponen Jacket yang akan diundi sesaat sebelum lomba
- Menggunakan berbagai mesin industry secara efisien
- Melakukan penyelesaian akhir beberapa bagian dengan pekerjaan jahit tangan
- Pengepresan akhir dengan mesin press uap

MODUL 1 : MEMBUAT POLA DIGITAL (CAD)

Maksimum waktu : **1 Jam Hari Ke-1**

Ketua Juri akan memberikan Ukuran dan desain Blouse/ Kemeja wanita sesaat sebelum modul dimulai. Untuk pekerjaan ini peserta harus membuat pola digital dengan menggunakan *software* computer berdasarkan desain dan ukuran yang telah diberikan. Pola harus diberikan kampuh dan informasi Pola yang diperlukan, informasi Pola (Arah serat kain, Judul LKS PROVINSI 2023, Kota, Nama Bagian, Material/ bahan yang digunakan, jumlah piece yg dipotong)

Pada Modul ini, peserta harus mengerjakan dengan laptop yang telah diinstal software pembuat pola digital, dan file hasil harus di convert ke format DXF.

MODUL 2 : KONSTRUKSI GARMEN/MENJAHIT JACKET

Maksimum waktu : 10 Jam - Hari Ke- 1 dan 2

Kompetitor akan membuat desain dan menjahit sebuah Jacket dengan *style Exotic Dramatic*

Ketua Juri akan melakukan pengundian untuk desain Jacket dengan beberapa pilihan elemen sesaat sebelum modul 2 dimulai.

Elemen yang akan diundi ;

- *Roll/Shawl Collar OR Collar and Lapel*
- *Patch Pockets OR Welt Pockets (with or without flap, at least 2)*

Kompetitor harus membuat desain Jacket berdasarkan element yang telah diundi, apabila peserta mengerjakan 2 macam dalam setiap komponen yang diundi, maka penilaian dalam komponen tersebut akan hilang.

Pola yang dibuat bisa dengan cara drape atau cara drafting, dan pola tidak akan dinilai namun peletakkan jacket pada bahan utama akan dinilai.

Dalam pembuatan Dress ini, harus mengikuti hal hal sbb :

- *Full Furing* tertutup
- Minimum Panjang Jacket 55cm dan maksimum 80cm (dari garis leher tengah belakang)
- Harus menggunakan semua bahan yang telah disediakan dengan komposisi yang disesuaikan dengan desain masing-masing
- Satu pasang lengan Jacket (Jas) dengan *shoulder pads (any design)*
- Bukaan busana disesuaikan dengan desain peserta minimal 1 Button hole Pasepoille
- Tidak boleh ada kain bertiras.

Keseluruhan komponen yang terpilih saat diundi harus ada pada busana yang dibuat.

Dalam pengerjaan, para peserta akan berbagi Mesin Fusing, Mesin Obras, Mesin Press Uap, Semua Peserta memiliki hak akses yang sama ke semua mesin yg digunakan Bersama. Jacket akan dinilai pada hari ke dua dan ketiga.

ALAT

1. Ketentuan Umum

Berisikan informasi umum terkait alat dan bahan yang akan digunakan peserta dan alat bahan yang akan disediakan panitia Peserta diberikan waktu familiarisasi fasilitas lomba sebelum lomba dimulai (maksimal 2 jam).

2. Daftar Alat para Peserta

Alat yang dipersiapkan oleh peserta meliputi

NO	ALAT	GAMBAR	DESKRIPSI	CATATAN
1	Laptop		Tipe apapun yang telah terinstall software CAD Pattern	Semua perlengkapan yang dibawa oleh kompetitor dan tidak tercantum dalam daftar diatas, akan diperiksa setiap harinya oleh tim juri.
2	Rader		Rader bergerigi maupun tidak	
3	Karbon Jahit		Warna karbon bebas . dapat menggunakan warna karbon yang netral seperti warna kuning	
4	Penggaris Pola		Penggaris Panggul, Penggaris siku, penggaris lengkung	
5	Alat Gambar		Penggaris, Pensil, Pulpen, Penghapus (ATK)	

6	Pensil Warna		Pensil warna merk bebas	
7	Semprotan Air		Botol spray ukuran bebas	
8	Kapur Jahit		Kapur jahit merk bebas. Dapat menggunakan bentuk pensil kapur atau kapur jahit segitiga	
9	Kain Alas Setrika		Berbahan sejenis katun, dan tidak luntur	
10	Bidal		Merk bebas	
11	Gunting (kain, kertas, dan som)		Gunting kain, gunting kertas dan gunting benang dengan merk bebas	
12	Pemberat		Pemberat merk bebas	

13	Jarum Pentul		Any type	
14	Jarum Drape		Any type	
15	Jarum Tangan		Any type	

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 Pola Digital CAD dan Peletakkan

ITEM	SPESIFIKASI	JUMLAH	SATUAN	KETERANGAN
Modul 1 pola Digital menggunakan Laptop masing- masing peserta yang telah terinstall software CAD				

Modul 2 Konstruksi Garmen/ Menjahit Jacket

ITEM	SPESIFIKASI	JUMLAH	SATUAN	KETERANGAN
Kertas Pola	lebar 1650 mm width 60gsm	10	lbr	
Bahan 1	Kain Oxford lebar 115cm	1,5	M	Bahan utama dapat d disesuaikan namun tetap
Bahan 2	Kain motif tenun lebar 120cm	1,5	M	

				dengan motif (Batik/Lurik)
Bahan 3	Lace lebar 150cm	0,5	M	Menyesuaikan warna bahan 1
Furing	Lebar 150cm	2	M	
Busa bahu/ Shoulder pads 1	Raglan	1	Pair	
Busa bahu/ Shoulder pads 2	Square	1	Pair	
Sleeve Head		1	Pair	
Kain pelapis tipe 1	Kain Tricot lebar 150cm	3	M	
Kain pelapis tipe 2	Morigula lebar 105cm	1,5	M	
Benang	2 Warna @2 roll	4	Roll	
Kancing	Kancing hias lebar 22mm	6	pcs	

F. BAHAN PENUNJANG

1. Bahan Penunjang Lomba sebagai Referensi para Peserta

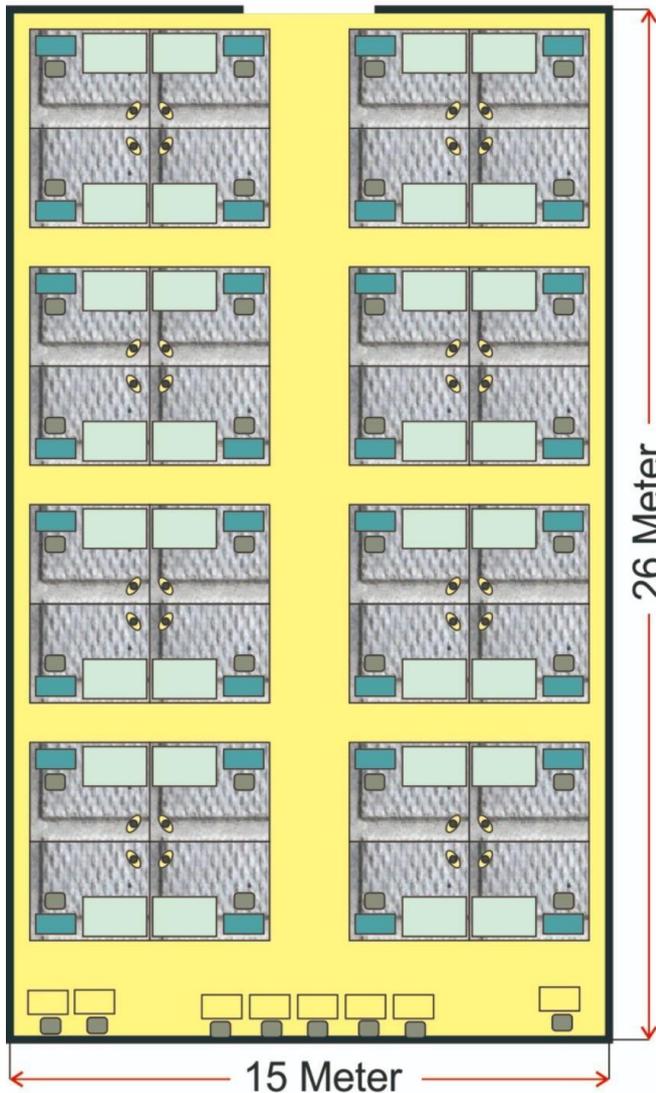
Keterangan Tambahan Jika ada.

G. LAYOUT DAN BAHAN LAYOUT

1. Layout

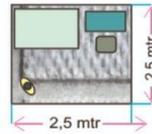
Tata layout penempatan peralatan utama berikut deskripsinya

LAYOUT TEMPAT LOMBA BIDANG : FASHION TECHNOLOGY



Keterangan

Area Kerja
Kompetitor



Meja Potong
Uk. P x L x T
160x100x70 cm

Mesin Jahit
Jarum 1 High Speed
100x50x72 cm
Listrik : 200 watt

Kursi Chitose
Sandaran

Mannequen
Bisa untuk Drapping

Alat Tambahan Lain

1. Setrika Listrik 150 watt
2. Busa dudukan Setrika
3. Alas Setrika 1 set
 - Dudukan Bahu
 - Dudukan Tangan
 - Dudukan Princes

H. JADWAL BIDANG LOMBA FASHION TECHNOLOGY

Waktu		Kegiatan	Keterangan
DAY 1			
08.30	10.30	Familiarisasi dan TCM	
10.30	10.45	CB	15 Menit
10.45	10.50	Undian Modul 1 pola CAD	5 Menit
10.50	11.50	Pengerjaan modul 1 pola CAD	1 jam
11.50	12.50	ISHOMA	1 Jam
12.50	13.00	Pengundian Modul 2 Konstruksi garmen/Menjahit Jacket	10 Menit
13.00	16.00	Modul 2 Konstruksi garmen/Menjahit Jacket	3 Jam
Day 2			
07.30	10.00	Melanjutkan Modul 2 Konstruksi garmen/Menjahit Jacket	2 Jam 30 Menit
10.00	10.15	CB	15 Menit
10.15	12.00	Melanjutkan Modul 2 Konstruksi garmen/Menjahit Jacket	1 Jam 45 Menit
12.00	13.00	ISHOMA	1 Jam
13.00	15.45	Melanjutkan Modul 2 Konstruksi garmen/Menjahit Jacket	2 Jam 45 Menit
Total			11 Jam

- TCM : Technical Meeting
- CB : Coffee Break

I. KEBUTUHAN LAIN DAN SPESIFIKASINYA

1. Kebutuhan Juri untuk Menilai

No	Peralatan	Jumlah	Satuan	Gambar
Untuk Juri melakukan penilaian (bisa sewa atau pinjam dari sekolah)				
1	Papan Alas tulis A4	2	bh	
2	ATK	2	set	
3	Kalkulator	2	bh	
4	Hekter	2	bh	
5	Sumitape + Dispensernya	1	bh	
6	Timer/ Jam meja	1	bh	
7	Gunting kertas	1	bh	
8	Meteran kain	2	bh	
9	stabillo	2	set	
10	Printer A3 Warna	1	bh	

11	Laptop untuk entry nilai	1	bh	
12	Hand Sanitizer	2	buah	
13	Desinfektan	1	Buah	