

## KISI-KISI LKS PROVINSI ACEH 2025

BIDANG LOMBA - GRAPHIC DESIGN TECHNOLOGY (TEKNOLOGI DESAIN GRAFIS)

### A Tujuan

1. Mendorong SMK untuk meningkatkan kualitas pelaksanaan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) yang mengacu kepada Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI) dan standar kompetensi keterampilan dunia/*Worldskills Standards* ([www.worldskills.org/WSSS](http://www.worldskills.org/WSSS)) bidang keahlian Graphic Design Technology (GDT).
2. Untuk memantau peta kualitas dan kemampuan SMK di seluruh Indonesia sesuai dengan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI) dan *Worldskills Standards Specifications* pada bidang keahlian Graphic Design Technology
3. Mempromosikan Keterampilan siswa SMK bidang keahlian Graphic Design Technology kepada dunia industri sebagai calon pengguna tenaga kerja..
4. Memberikan kesempatan dan motivasi kepada siswa untuk berkompetisi secara positif, untuk menumbuhkan kebanggaan pada bidang keahlian yang ditekuninya, juga kebanggaan bagi sekolah dan kota/kabupaten yang diwakilinya.

### B TEKNIS PELAKSANAAN

Pada tahun 2024 LKS Nasional (LKSN) bidang lomba *Graphic Design Technology* (GDT) mempertandingkan 4 modul ditambah modul X dan modul Y, dalam waktu 2 hari (durasi pengerjaan 17 jam). Secara keseluruhan modul LKSN tersebut mencakup **beberapa kompetensi**, diantaranya:

1. Kompetensi pengetahuan/kognitif/*knowledge*, sikap/*attitude/affective/softskill*, terdapat pada modul yang memberikan penugasan mulai dari **riset (analisis 5W1H)**, **mind mapping**, hingga **Sty-lescapes** sebagai **kemampuan memahami brief** dari **DESIGN PROCESS (Proses Perancangan)**.
2. Kompetensi keterampilan/psikomotorik/*skill practice/hardskill*, terdapat pada modul yang memberikan penugasan merancang **berbagai jenis produk** DKV melalui proses perancangan terstruktur.
3. Ada kompetensi tambahan yang dipertandingkan pada LKSN 2024 yang lebih ke ranah animasi 2D (tidak termasuk ranah desain grafis) yaitu **LOGO MOTION**. Perancangan **LOGO MOTION** lebih mengarah kepada kompetensi keterampilan/psikomotorik/*skill practice/hardskill*, walaupun saat saat konsep perancangannya melibatkan pengetahuan/kognitif/*knowledge/softskill*. Pada tahun ini perancangan **LOGO MOTION** ikut serta dilombakan sebagai antisipasi LKSN.
4. **Patut disayangkan**, kompetensi sikap/*attitude/affective/softskill* & keterampilan/psikomotorik/*skill practice/hard-skill*, **DIHILANGKAN**. Karena modul yang memberikan penugasan merancang **media presentasi** dari hasil praktik berkarya **DIHILANGKAN** dan **TIDAK** mempresentasikannya.
5. Selain mengacu kepada beberapa kompetensi tersebut, pada tahun 2024 kriteria penilaian menggunakan format/sistem **CIS (Competition Information System)** yang mengacu kepada **WSC (Word Skill Competition)** dengan skala penilaian 0-3.

Untuk mengakomodasi task/perintah dan penugasan dari 4 modul ditambah modul X dan modul Y pada LKSN GDT, maka pada LKS GDT PROVINSI ACEH akan **DISEDERHANAKAN** menjadi 3 modul (4 in 3 modul). Jumlah perintah dan penugasan juga disederhanakan walaupun ada tambahan *task*: Logo Motion. Untuk penilaiannya, agar lebih humanis saat penjurian akan menggunakan skala 100, namun saat pelaporan kepada panitia akan dikonversi menjadi skala 4 (0-3). Saat ini ada 25 kriteria penilaian, berbeda dengan tahun-tahun sebelumnya yang mencapai ratusan kriteria penilaian. Penyederhanaan Modul ini disebabkan oleh durasi penyelenggaraan yang lebih pendek dari LKSN dan barangkali kondisi peserta yang belum dipersiapkan oleh sekolah/pendamping untuk mengacu kepada soal/modul LKSN. Walaupun ada penyederhanaan, namun tim juri akan tetap mengakomodasi kompetensi yang dipertandingkan dalam LKSN.

Berkaitan dengan kondisi tersebut dan didasarkan pada soal/modul LKSN (4 in 3 modul), maka pelaksanaan LKS GDT PROVINSI ACEH 2025 yang diadakan secara luring, memberikan ketentuan/aturan umum yang pelaksanaannya akan diatur bersama panitia. Ketentuan umum tersebut adalah terkait dengan:

1. Tata laksana *hardware & software* dipersiapkan oleh peserta/pendamping, sedangkan penataan /pengaturan penempatan di lokasi lomba diatur oleh panitia.

2. Spesifikasi *hardware* dan *software* akan diinformasikan kepada peserta/pendamping saat TM.
3. Jaringan internet diatur oleh panitia dengan sistem **buka tutup** sesuai kebutuhan lomba.
4. Printer berwarna untuk mencetak karya peserta (output kertas Glossy Photo Paper A4) dipersiapkan oleh panitia. Kertas Glossy Photo Paper A4 disediakan panitia.
5. Pengawasan peserta saat lomba secara luring di tempat lomba dilakukan oleh juri dan panitia.
6. *Hardware & software* untuk tata laksana penjurian dibawa/dipersiapkan oleh masing-masing juri, sedangkan *hardware & software* untuk tempat menyimpan/mengumpulkan file karya peserta dipersiapkan oleh panitia. *Hardware* tambahan seperti pen tablet, scanner, dll dipersiapkan peserta.
7. Penjurian dilaksanakan secara luring oleh tim juri sesuai durasi/*time schedule*.
8. Pengumuman pemenang dilaksanakan secara luring oleh panitia, dengan menampilkan tayangan karya para juara oleh panitia.
9. Jika diperlukan/diperkenankan oleh panitia/peserta, juri akan *mereview* karya para peserta secara umum, dan *mereview* secara khusus karya para juara (*direview* secara luring). Persiapan dan pengaturan *review* luring oleh panitia.
10. Tidak ada musik dan headset untuk hiburan peserta pada saat mengerjakan soal/modul.
11. Pameran karya para peserta (MODUL 1 s/d 3) dipersiapkan dan dilakukan oleh panitia secara luring, melalui papan display yang ada di sekolah tempat penyelenggaraan lomba, agar bisa diapresiasi oleh para peserta, pendamping, dan panitia.
12. Ketentuan terkait isi MODUL dan penilaian dibuat oleh tim juri.
13. Setelah selesai berkarya para peserta wajib mengumpulkan file karya (*softcopy*) kepada panitia. File karya (*softcopy*) terdiri dari: (1) file kerja (format CDR, PSD, AI, dll); dan (2) file hasil (JPG, PDF). Teknis pengumpulan karya, silahkan ditanyakan langsung kepada panitia saat TM. Panitia bertanggung jawab untuk mengumpulkan, memilih-memilah, dan mengkategorisasikan secara sistematis (menyusun sesuai identitas peserta, mentabelkan, menzip, dll), mengarsip, dan mendistribusikan file karya kepada para juri.
14. Teknis pendistribusian file karya para peserta kepada para juri akan diatur oleh panitia.
15. Para juri akan menyampaikan hasil penjurian kepada panitia, dan selanjutnya panitia yang akan mengumumkan secara luring hasil penjurian tersebut.
16. *Technical Meeting* (TM) diadakan secara daring oleh panitia dan dijadwalkan oleh panitia.
17. Jadwal lomba akan disampaikan di bagian berikutnya/di bawah uraian ini.

## C Lingkup Lomba

Jenis kegiatan yang dilombakan adalah meliputi:

1. Tes Praktik yang terdiri dari 3 **MODUL** yaitu:
  - a. **MODUL 1: Design Process, Digital Publishing, & Modul 1 Printed**
  - b. **MODUL 2: Digital Implementation Design, Editorial Design, & Modul 2 Printed**
  - c. **MODUL 3: New Media Design & Modul 3 Printed**

**Catatan:** Tema desain/permasalahan (ditentukan pada saat lomba oleh juri). Tiap modul menyebut ada kata "*printed*", dimaksudkan hasil karya peserta dicetak berwarna oleh panitia untuk kepentingan penjurian dan pameran.

2. Teknik :
  - a. Sketsa rancangan manual, diperbolehkan memakai penggaris, pensil, pensil warna, spidol warna, ballpoint, dan cat poster (bila diperlukan). ATK sketsa disediakan panitia.
  - b. Kerja desain (*scanning, drawing*/olah vektor, olah *bitmap*/citra)
  - c. File image terkait tema lomba disediakan oleh panitia/juri.
  - d. Boleh memakai pen tablet, yang dibawa oleh masing-masing peserta lomba.
  - e. *Saving* data dalam bentuk file (ai, cdr, psd, jpg, indd, pdf, dll) ke *hardisk* dan *flashdisk, flashdisk* disediakan oleh panitia.
  - f. *Design to print & Dummy*

3. Waktu :

Pelaksanaan lomba 2 hari dengan total waktu pengerjaan Modul oleh peserta = 17 jam (1055 menit), dengan rincian:

1. **MODUL 1:** 6,75 jam = 405 menit
2. **MODUL 2:** 5,50 jam = 330 menit
3. **MODUL 3:** 4,75 jam = 285 menit

**Catatan:** waktu yang tercantum tersebut sudah meliputi waktu untuk: pengarahan (*briefing*) juri, pengerjaan digital, pencetakan/print out warna, pengumpulan file karya, dan pengumpulan karya. Pencetakan/print out warna oleh panitia, pengumpulan file karya, dan pengumpulan karya dilakukan oleh para peserta secara luring di tempat lomba, tanpa bantuan siapa pun.

**Waktu lomba selengkapnya sbb:**

## JADWAL KOMPETISI LOMBA KETERAMPILAN SISWA (LKS) SMK - GRAPHIC DESIGN TECHNOLOGY PROVINSI ACEH TAHUN 2025

### Bidang Lomba : Teknologi Desain Grafis

No.	Hari	Tanggal	Waktu ( WIB )	Kegiatan	Keterangan
1	Minggu	15 Juni 2025	07:30 – 08:00	Registrasi peserta lomba	Oleh: panitia
2			08:00 – 12:00 (240 menit atau 4 jam)	Pelaksanaan lomba ( <b>modul 1</b> ): <i>design process</i> (riset 5W1H, <i>mind mapping</i> , <i>moodboard</i> , dll), lay-out siap <i>print out</i> .	Oleh: Peserta, Juri, & panitia
3			12:00 - 12:45	Ishoma	Sholat, makan
4			12:45 – 15:30 (165 menit atau 2 jam 45 menit)	Lanjutan... Pelaksanaan lomba ( <b>modul 1</b> ): <i>design process</i> (riset 5W1H, <i>mind mapping</i> , <i>moodboard</i> , dll), lay-out siap <i>print out</i> , pengumpulan file modul 1, hasil <i>print out</i> modul 1.	Oleh: Peserta, Juri, & panitia
5			15.30 – 15:50 (40 menit)	Pelaksanaan lomba ( <b>modul 2</b> ): <i>Digital Implementation Design</i> , lay-out siap <i>print out</i> , penyimpanan file modul 2.	Oleh: Peserta, Juri, & panitia
6			15.50 – 16:15	Ishoma	Sholat Ashar
7			16.15 – 17.00 (45 menit atau 0,75 jam)	Lanjutan pelaksanaan lomba ( <b>modul 2</b> ): <i>Digital Implementation Design</i> , lay-out siap <i>print out</i> , penyimpanan file modul 2.	Oleh: Peserta, Juri, & panitia
8			17:00 - 17:45	Pengumuman/info persiapan LKS hari ke-2, penjurian modul 1, & display karya	Oleh: Panitia Juri
1	Senin	16 Juni 2025	07.30 - 11:05 (245 menit atau 4 jam 5 menit)	Lanjutan... Pelaksanaan lomba ( <b>modul 2</b> ): <i>Digital Implementation Design</i> , lay-out siap <i>print out</i> , pengumpulan file modul 2, pengumpulan hasil <i>print out</i> modul 2.	Oleh: Peserta, Juri, & panitia
2			11:05 - 12:00 (55 menit)	Pelaksanaan lomba ( <b>modul 3</b> ): pengerjaan <i>New Media Design</i> , mendesain UI/UI <i>Design</i> , me-lay-out modul 3.	Oleh: Peserta, Juri, & panitia
3			12:00 - 12:45	Ishoma	Sholat, makan
4			12.45 - 15:55 (230 menit atau 3 jam 10 menit)	Lanjutan... pelaksanaan lomba ( <b>modul 3</b> - <i>New Media Design</i> ): mendesain UI, me-lay-out modul 3, pengumpulan softfile modul 3, print out warna modul 3, pengumpulan karya print out warna modul 3.	Oleh: Peserta, Juri, & panitia
5			15:55 - 16:15	Ishoma	Sholat Ashar
6			16:15 - 17:30	Penjurian, penguploadan hasil penjurian ke data base panitia Provinsi Aceh	Oleh: Juri, panitia

TOTAL WAKTU KOMPETISI (waktu berkarya peserta) = 1020 menit = 17 jam, dengan rincian: Modul 1 = 6,75 jam, Modul 2 = 5,50 jam, Modul 3 = 4,75 jam (tanpa pesentasi).

## D Kisi-kisi dan kriteria Lomba

### 1. **MODUL 1: Design Process, Digital Publishing, & Modul 1 Printed**

- Riset atau **research/penelitian** dalam LKS ini adalah riset sederhana yang datanya sudah diberikan oleh juri dalam modul, sehingga peserta tidak melakukan riset secara profesional yang memerlukan langkah-langkah ilmiah. Metode analisis data pun juga sederhana, menggunakan analisis 5W1H. Tujuan akhir riset LKS ini adalah hasil analisis 5W1H bisa diterjemahkan menjadi **Mind Mapping** dan langkah perancangan selanjutnya.
- **Mind Mapping** adalah sebuah teknik yang menggabungkan cara kerja otak kanan (mengerjakan tugas-tugas ekspresif dan kreatif) dan otak kiri (tugas-tugas yang melibatkan logika, bahasa, dan pemikiran analitis) untuk menerima berbagai macam inspirasi dan aspirasi untuk memunculkan ide baru. **Mind Mapping** dalam dunia profesional, umumnya digunakan untuk keperluan **meeting** dan sesi **brainstorming**. **Mind Mapping** tidak hanya penting untuk **desainer**, namun profesi lain juga menggunakan **Mind Mapping** untuk memunculkan ide baru, misalnya: seorang guru ingin memunculkan ide baru dalam PBM/KBM, seorang tentara ingin menciptakan strategi penyerangan untuk menumpas kelompok subversif, pelatih sepak bola menciptakan strategi permainan baru untuk mengalahkan lawannya, dll. Bagi **desainer Mind Mapping** digunakan untuk memetakan kebutuhan konsumen/klien, target pasar, keunggulan kompetitor, strategi promosi, dll dengan cara dipetakan secara visual. Ada 3 jenis **Mind Mapping** yaitu: **Flow Map, Bubble Map, dan Bridge Map**.
- **Logo** merupakan suatu gambar atau sekadar sketsa atau berupa huruf yang memiliki arti tertentu, mewakili suatu arti dari perusahaan, daerah, organisasi, produk, negara, lembaga, dan hal lainnya membutuhkan sesuatu yang singkat dan mudah diingat sebagai pengganti dan identitas dari nama sebenarnya, sekaligus menjadi pembeda dari korporasi lain.
- **Logogram** adalah logo yang dibuat berdasarkan bentuk **shape** (bukan form), ikon, dan/atau gambar visual tertentu. **Logotype** adalah logo yang berbasis teks, huruf, atau angka. **Logotype** cenderung mudah dipahami karena mengandung nama atau teks yang jelas dan dapat dibaca. **Logogram (logomark, logograf, ideogram, ideograf)** bisa menghadirkan beragam arti tergantung dari persepsi bentuk visual yang dibuat dan mata (pikiran) orang yang melihatnya.
- Logo vektor adalah logo yang dibuat menggunakan aplikasi berbasis vektor, sehingga jenis format gambar logo dapat diskalakan tanpa batas, tanpa merusak kualitas aslinya..
- **Vector Drawing** adalah salah satu alternatif teknik pembuatan **logo** secara digital untuk menghasilkan gambar berbasis **vector**, dengan keuntungan gambar lebih presisi dan dapat diperbesar tanpa **jagged**.
- **Software vector drawing** di antaranya adalah Corel Draw / Adobe Illustrator, dll.
- **Hasil Modul 1** harus disave & **diprint-out** dalam beberapa lembar kertas ukuran halaman A4 untuk masing-masing task/penugasan, dipilah menjadi 2 yaitu:
  - A. **Design Process** (mulai **mind mapping** hingga rekomendasi warna untuk **background Logo**)
  - B. **Brand Guideline** dalam bentuk **Digital Publishing**

Berikut ini poin-poin yang harus dikerjakan peserta saat lomba:

#### A. **Design Process**, terdiri dari beberapa poin yaitu:

##### 1) **Mind Mapping**

Berdasarkan hasil riset dan analisis hasil riset (5W1H), maka untuk merumuskan konsep perancangan, petakanlah pola pikir Anda ke dalam Mind Mapping (lihat contoh di bawah ini):



**Logo . Logo Matriks** biasanya berbentuk **rangsangan bentuk visual** secara acak yang dihasilkan dari pengamatan, seleksi, analisis, dan pemikiran terhadap **Mood Board** dan bentuk-bentuk visualnya dapat digunakan sendirian atau dalam kelompok (antar **ordo** matriks). Lihat contoh berikut ini.

	Tipografi	Deskriptif	Abstrak	Bentuk Geometrik	Bentuk Organik
Keyword 1: Gemilang	GROWUP				
Keyword 2					
Keyword 3					
Keyword 4					

#### 4) Logo Vector

Penjelasan logo vektor telah diuraikan sebelumnya. Logo vektor ini lebih mengarah kepada **Final Artwork** logo (FA) yang berbentuk vektor (bukan *bitmap*). Lihat contoh

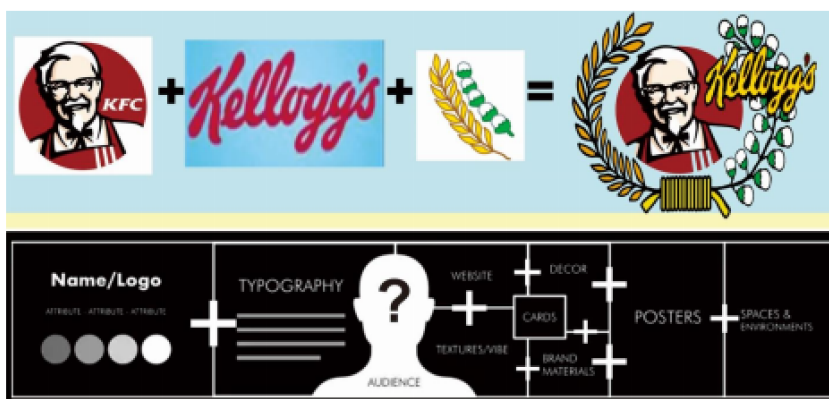


#### 5) Stylescapes

**Stylescapes** adalah sekumpulan gambar yang mengambil elemen tertentu dari tahap sebelumnya (**Main Mapping**, **Mood Board**, **Logo Matriks**, dan **Logo Vector/FA**), sebagai referensi untuk dijadikan arahan dalam proyek desain pada: penerapan/implementasi logo/**logo implementation** (Modul 1), modul 2, dan modul 3.

**Stylescapes** biasanya dikurasi dengan detail dan jelas untuk menggambarkan arahan kreatif sehingga membutuhkan waktu yang lebih lama untuk menyusunnya. sedangkan **Mood Board** dapat disusun dengan mudah dalam hitungan menit, karena **Mood Board** tidak sedetail dan sejelas **stylescapes** karena **Mood Board** sebenarnya merupakan sekumpulan **inspirasi**. Proses kurasi dan penyusunan secara visual ide desainer ini dikatakan lebih rumit/detail karena menggunakan **tahapan perbentukan** sbb: **Discover, Organize, Syntheze/Analyze**.

**Stylescapes** merupakan media yang akan menunjukan keindahan, kekuatan, dan efek-tifitas dari desain/karya yang sedang dirancang, sehingga klien akan lebih mudah mengerti dan memahami tujuan dari setiap aspek desain yang disajikan. Sehingga, kedua belah pihak akan memiliki wadah yang memudahkan mereka untuk memberikan saran dan masukan. **Style-scapes** biasanya digunakan oleh berbagai agensi profesional di luar negeri.



3 proses pembentukan dalam *Stylescapes: Discover, Organize, Syntheze/Analyze*  
**3 gambar di atas merupakan Stylescapes ke-1, 2, & 3 .....**  
**ini dapat dilanjutkan lagi merancang**  
**Stylescapes 4, dst**

## B. Brand Guideline

- 1) **FA (Final Artwork) Logo** (Poin 1/Task 1)  
 FA logo telah diuraikan sebelumnya, cek kembali penjelasannya.
- 2) **Prohibitions in Logo Usage** (Poin 2/Task 2)  
**Prohibitions in Logo Usage** adalah larangan penggunaan logo.

### LARANGAN DALAM PENGGUNAAN LOGO



Untuk mempertahankan karakter identitas "Studio on Fire", konsistensi dalam penggunaan logo menjadi sangat penting. Penggunaan logo harus sesuai dengan komposisi yang sudah diatur dalam dokumen ini. Dalam mengubah ukuran, rasio harus sama dan sesuai dengan ukuran dan komposisi aslinya.

JANGAN mengubah proporsi simbol atau huruf.



JANGAN mengubah warna logo.



JANGAN memutar elemen logo.



JANGAN meletakkan logo pada area foto yang tidak kontras.



JANGAN mendistorsi elemen logo.



JANGAN merubah jenis huruf pada logo.



- 3) **Pedoman Warna** (Poin 3/Task 3)

Berdasarkan FA dari **Logo**, maka desainer menjelaskan deskripsi warna *branding* dalam bentuk CMYK dan/atau RGB menggunakan indikator angka.

**STYROFOAM CAMPAIGN**  
**PEDOMAN WARNA**

• Studi Warna

C = 0 m = 100 y = 100 k = 0	C = 13 m = 15 y = 100 k = 0
C = 4 m = 4 y = 21 k = 0	C = 96 m = 39 y = 99 k = 7
C = 0 m = 0 y = 0 k = 100	C = 49 m = 0 y = 100 k = 7

4) **Grid System & Free Space** (Poin 4/Task 4)

**Grid System** biasanya digunakan untuk menentukan konstruksi logo yang menggambarkan pola proporsi antar elemen logo. Logo memiliki proporsi unik dan telah diperhitungkan secara khusus agar logo tersebut terlihat seimbang, estetik, dan enak dilihat. Berdasarkan *Grid System* ini biasanya pemilik logo **melarang** pengguna/orang/pihak lain untuk menggambar ulang, mengatur ulang, atau mengubah warnanya dengan cara apa pun. Sehingga rekonstruksi logo hanya diizinkan jika sesuai dengan pengukuran dan instruksi dalam *Grid System* (lihat contoh).



5) **Makna / Arti Logo** (Poin 5/Task 5)

Deskripsikan makna atau arti **Logo** yang anda buat. Makna atau arti **Logo** dideskripsikan mengacu kepada tema yang diberikan oleh panitia/juri lomba. Makna atau arti **Logo** bisa dideskripsikan dalam **2 pemaknaan**, yaitu:

- (1) berdasarkan warna; dan
- (2) berdasarkan bentuk.

Lihat arti warna dan bentuk pada contoh LOGO (sebagai salah satu contoh **Logo**) berikut ini:

## ARTI/MAKNA LOGO PON XIX/2016 - JAWA BARAT:

**LATAR BELAKANG/SUMBER IDE:**  
Secara **keseluruhan logo** ini **sumber idenya** berasal dari salah satu kesenian khas Jawa Barat (Sunda) yaitu **SISINGAAN**. Kesenian Sisingaan diciptakan sekitar tahun 1840 oleh para seniman yang berasal dari daerah Cikerang, sekitar 5 km dari Kota Subang. Waktu itu, Kabupaten Subang pernah menjadi "milik" orang Belanda dan Inggris dengan mendirikan P & T Lands. Hal ini menyebabkan seelah-olah Subang menjadi daerah pemerintahan ganda, karena secara politis dikuasai oleh Belanda, tetapi secara ekonomi berada di bawah pengaruh para pengusaha P & T Lands. Sebagai simbol perlawanan terhadap penjajah Belanda dan Inggris maka diciptakan kesenian Sisingaan (Sunda: sisingaan, singa tiuan) (<http://uan-halimah.blogspot.com/2008/09/sisingaan-kesenian-tradisional.html>)

**ARTIMAKNA:**  
**6 lingkaran/ring rantai pemersatu** terdiri dari 6 unsur utama, selain lambang **persatuan** juga melambangkan **karakteristik Jawa Barat** dan **catur sukses PON Jawa Barat**.

**PENJELASAN:**  
**Karakteristik Jawa Barat** didasarkan pada lambang Jawa Barat yang memiliki 6 warna yaitu: **hijau, kuning, hitam, biru, merah, dan putih**. Warna **hijau** melambangkan kesuburan dan kemakmuran tanah Jawa Barat. **Kuning** melambangkan keagungan, kemuliaan dan kekayaan. **Hitam** melambangkan keteguhan dan keabadian. **Biru** melambangkan ketentraman atau kedamaian. **Merah** melambangkan keberanian. **Putih** melambangkan kemuliaan, kesucian atau kejujuran. **Catur sukses PON** (dilambangkan dengan **lingkaran 4 warna**: hijau, kuning, merah, & hitam) terdiri dari: (1) sukses penyelenggaraan; (2) sukses prestasi; (3) sukses ekonomi kerakyatan; dan (4) sukses promosi daerah. Jika 4 (catur) lingkaran warna tersebut ditambah 2 warna (melambangkan visi dan misi Provinsi Jawa Barat, divisualisasikan dengan **lingkaran warna biru dan putih**) maka akan menjadi **6 lingkaran warna rantai pemersatu** tersebut (**hijau, kuning, merah, putih, hitam, & biru**).

**ARTIMAKNA:**  
**Singa** berwarna **merah** dg **5 helai gumpalan rambut**, sebagai lambang **SEMANGAT** dalam: (1) berolah raga; (2) bertanding dalam ajang PON; (3) mencapai prestasi; (4) menjaga sportifitas; & (5) semangat dalam menjaga kerukunan antar tim.

**ARTIMAKNA:**  
Tulisan **POW Jawa Barat 2016** dengan warna **hijau, hitam, dan biru**, ditulis dengan huruf **Italic/CETAK MIRWNG** diartikan sebagai **KEDINAMISAN**, yaitu dinamisasi dalam kegiatan olah raga dan usaha mencapai prestasi.

**PENJELASAN:**  
Dipilih jenis font Arial (tidak berkait) agar mudah dibaca, walaupun dalam ukuran kecil. Tulisan **XIX** berwarna putih berback-round merah, dibuat terintegrasi dengan gambar Sisingaan. Warna **hijau, hitam, merah, dan biru** diambil dari warna-warna 6 lingkaran. Mengacu pada 6 lingkaran, maka warna **merah, hitam, dan hijau** adalah 3 dari 4 warna pada catur sukses PON, sedangkan warna **biru** melambangkan visi Provinsi Jawa Barat)

**ARTIMAKNA:**  
Siluet orang memukul balok bambu (warna **hitam**), melambangkan salah seorang pemain/pemukul Sisingaan YANG bergotong royong secara **kokoh** (warna **hitam**) dalam mencapai tujuan (dianalogikan tujuan penyelenggaraan PON).

**PENJELASAN:**  
Biasanya pemain Sisingaan ada 4 orang atau lebih, namun untuk menyederhanakan bentuk logo tersebut maka diambil 1 orang sebagai perwakilan simbolnya. Para pemain Sisingaan memukul Sisingaan, melambangkan bahwa pemain Sisingaan sebagai contoh teladan dalam bergotong royong menanggung sebuah beban untuk tujuan yang telah ditetapkan. Jika diimplementasikan pada kegiatan PON XIX ini, maka **semangat gotong royong** ini harus **tertanam secara kokoh** pada tiap diri atlet yang mengikuti PON untuk bersama-sama menyelesaikan penyelenggaraan PON XIX di Jawa Barat sesuai tujuannya.



## 6) TIPOGRAFI (Poin 6/Task 6)

Tipografi atau seni tata huruf adalah suatu ilmu seni atau kemampuan atau teknik memilih dan menata huruf atau aksara dengan pengaturan penyebarannya pada ruang yang tersedia, untuk menciptakan kesan tertentu guna kenyamanan membaca semaksimal mungkin pada publikasi visual, baik cetak ataupun non cetak, sesuai fungsi dan klasifikasinya.

Jelaskan alasan anda memilih jenis font, ukuran font, klasifikasi font, dan fungsi font yang tertera pada Logo yang telah anda rancang, sesuai FA anda, sehingga pembaca mudah dan nyaman membacanya.

### TYPOGRAPHY

<b>MONTERRAT EXTRABOLD</b> Heading	ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 1234567890!@#\$%^&*()-+?
<b>MONTERRAT BOLD</b> Sub Title	ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 1234567890!@#\$%^&*()-+?
<b>MONTERRAT REGULAR</b> Bodytext	ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 1234567890!@#\$%^&*()-+?

The selection of this official font is done to complement and give a distinctive touch of the company. The above typeface must be used for all brand-derived applications. Montserrat font is a Google Font which can be downloaded from: <https://fonts.google.com/specimen/Montserrat?query=mont>. These fonts are licensed under the Open Font License. You can use them freely in your products & projects - print or digital, commercial or otherwise. However, you can't sell the fonts on their own.

page 13 ASEAN Sustainable Urbanisation Forum



## 7) Supergraphic (Poin 7/Task 7)

**Supergraphic** merupakan istilah yang berasal dari kata **super** yang bermakna besar dan **graphic** yang berarti gambar/grafis. Dalam konteks desain grafis, **Supergraphic** mengacu kepada elemen penghias (*andornment*) dan penjelas (*elucidation*) yang menjadi ciri khas sebuah entitas, berkaitan dengan **identitas visual institusi**, **industri** atau **korporasi**. *Andornment*/penghias adalah **elemen visual tambahan** yang berupa hiasan atau ornamen, digunakan untuk memperindah, mempercantik, menekankan/menyoroti elemen penting, menambah keunikan, memperkuat tampilan desain, memperkaya desain yang digunakan untuk melengkapi komposisi utama, serta menciptakan herarki visual agar bisa memandu/mengarahkan mata penonton, sehingga memberikan kesan komposisi desain lebih menarik atau unik. *Andornment* bisa berupa garis, bentuk, pola, ikon, *patterns*, atau elemen dekoratif lainnya yang ditambahkan untuk meningkatkan estetika desain. Sedangkan *Elucidation* adalah penjelas atau penekan pada elemen desain yang ingin disorot, bukan sekedar sebagai elemen tambahan dalam desain grafis. Penekanan atau penjelasan ini bisa dengan cara penguatan pada **emphasisnya** atau dengan menciptakan desain yang **jelas dan ringkas (clarity design)** untuk menyampaikan pesan yang efektif. **Emphasis** adalah **point of interest/vocal point** atau pusat perhatian/dominasi/*center point* di dalam sebuah komposisi tampilan/desain. Sedangkan **clarity design** adalah upaya mendesain berfokus pada kemudahan pemahaman dan komunikasi yang jelas, dengan menggunakan tata letak, tipografi, dan warna yang efektif. Berikut ini adalah contoh **Supergraphic** mengacu kepada logo 75 tahun Indonesia Merdeka.

#### MAKNA SUPERGRAPHIC HUT KE-75 RI 10 ELEMEN LUHUR PANCASILA

#### CONTOH DESAIN SPANDUK YANG DIREKOMENDASIKAN

#### CONTOH KOMPOSISI DARI 10 ELEMEN NILAI PANCASILA

#### SUPERGRAPHIC

Supergraphic ini terdiri dari 10 elemen yg diambil dari dekonstruksi logo 75 tahun yang dipecah lagi menjadi 10 bagian yg merepresentasikan komitmen & nilai luhur pancasila. Untuk pengaplikasiannya supergraphic ini cukup flexible karena bersifat abstrak yang merupakan rakitan dari 10 pecahan tadi menjadi satu kesatuan bentuk.

## 8) Rekomendasi Warna *Background Logo* (Poin 8/Task 8)

Berikan rekomendasi warna untuk *background Logo* yang paling sesuai (paling optimal digunakan/diaplikasikan). Rekomendasi ini meliputi warna *background* yang cenderung berat/gelap dan warna *background* yang cenderung terang/*soft*.

### Contoh Rekomendasi Background Branding



C = 5%  
M = 0%  
Y = 76%  
K = 0%

R = 242  
G = 251  
B = 92



C = 95%  
M = 88%  
Y = 26%  
K = 40%

R = 6  
G = 14  
B = 86

### Catatan:

Sebagai **Digital Publishing**, maka peserta diminta untuk merancang:

- (1) *Front Cover*;
- (2) *Background*;
- (3) Poin 1/Task 1 s/d Poin 8/Task 8
- (4) Kredit; dan
- (5) *Back Cover*.

## 2. MODUL 2: *Digital Implementation Design, Editorial Design, & Modul 2 Printed* (Animasi *Image*, Olah Vektor dan Olah *Bitmap*/Manipulasi *Image*)

### A. *Logo Motion* (Poin 1/Task 1)

**Logo Motion** adalah versi logo yang dibuat bergerak dengan menambahkan animasi atau grafis gerak atau *Motion Graphic*. Banyak *software/aplikasi* yang bisa dipakai untuk mengerjakan **Logo Motion**, baik yang **berbasis AI** (**Artificial Intelligence**) maupun yang **non/tidak berbasis AI**. Namun untuk LKS GDT ini **tidak boleh** menggunakan *software/aplikasi* yang **berbasis AI**. *Software/aplikasi* yang digunakan untuk mengerjakan **Logo Motion** juga **tidak boleh** menggunakan **plug in**. Contoh logo motion akan disampaikan saat TM. **Logo Motion** yang dirancang peserta harus **bisa menampilkan fungsinya** yaitu:

1. Menunjukkan proses pembentukan logo (metamorfosis logo).
2. Menguatkan bentuk/warna sesuai ide/konsep logo.
3. Menguatkan *identity, diversity*, karakter logo sesuai filosofinya, dan memenangkan *competition* dari para kompetitor (pemilik logo lain).

### B. *Logo Implementation dan Editorial Design* (8 task / 8 poin)

- Secara garis besar **media** yang digunakan dalam **Editorial Design** dan **Implementation Design** dibagi menjadi 4 kategori, yaitu:

- (1) **Print Ads Media Implementation**;
- (2) **Digital Media Implementation**;
- (3) **Merchandise Media Implementation**; dan
- (4) **Environmental Graphic Media Implementation**.

Jika masing-masing kategori ada 2 jenis media yang diujikan/dilombakan maka pada bagian B ini berarti ada =  $2 \times 4 = 8$  (8 task / 8 poin).

### **Print Ads Media Implementation** (2 task / 2 poin)

Logo yang telah Anda rancang sebelumnya, di soal LKS nanti akan diterapkan pada berbagai jenis media **TERCETAK**. Terkait jenis mediana tidak dibocorkan dalam kisi-kisi ini. Peserta harus siap dengan berbagai kemungkinan media yang akan diujikan dalam lomba.

### **Digital Media Implementation** (2 task / 2 poin)

Logo yang telah Anda rancang sebelumnya, di soal LKS nanti akan diterapkan pada berbagai media **DIGITAL**. Terkait jenis mediana tidak dibocorkan dalam kisi-kisi ini. Peserta harus siap dengan berbagai kemungkinan media yang akan diujikan dalam lomba.

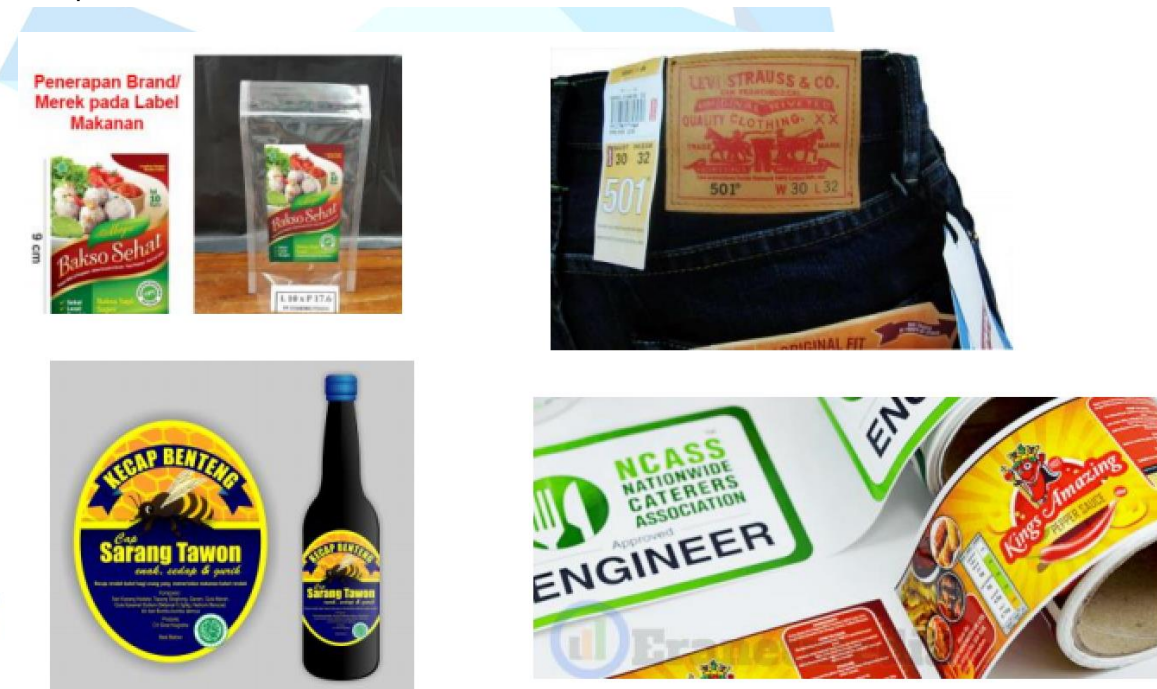
### **Merchandise Media Implementation** (2 task / 2 poin)

Logo yang telah Anda rancang sebelumnya, di soal LKS nanti akan diterapkan pada berbagai media **Merchandise**. Terkait jenis mediana tidak dibocorkan dalam kisi-kisi ini. Peserta harus siap dengan berbagai kemungkinan media yang akan diujikan dalam lomba.

### **Environmental Graphic Media Implementation** (2 task / 2 poin)

Logo yang telah Anda rancang sebelumnya, di soal LKS nanti akan diterapkan pada berbagai media **Environmental**. Terkait jenis mediana tidak dibocorkan dalam kisi-kisi ini. Peserta harus siap dengan berbagai kemungkinan media yang akan diujikan dalam lomba.

- Beberapa contoh implementasi/Aplikasi/Penerapan **Logo** pada **beberapa jenis media** dapat dilihat pada contoh berikut ini.



## 3. MODUL 3: *New Media Design & Modul 3 Printed*

New media yang dilombakan terkait kompetensi/keterampilan memanfaatkan UI, dengan menggunakan aplikasi Figma atau Adobe XD.

### 1) UI (*User Interface*)

- Sekilas tentang User Interface/UI**

Secara umum, sebuah antarmuka/penghubung/**interface** adalah sebuah titik, wilayah, atau permukaan di mana dua zat atau benda berbeda bertemu; dia juga digunakan secara metafora untuk perbatasan antar benda. *User Interface* (UI) merupakan bagian dari UX (*User*

*Experience*) yang terfokus pada tampilan visual sebuah produk sebagai jembatan interaksi secara sistem antara produk dan penggunanya (*user*). Tampilan UI dapat berupa bentuk, warna, tulisan, animasi, video, suara, grafik/chart, logo, banner, dll yang berfungsi untuk informasi, transaksi, dll, yang didesain semenarik mungkin (*eye catching* dan estetis/indah) dan mudah digunakan, sehingga dapat dipahami pengguna dan meningkatkan kepuasan, serta kemudahan pengguna (*user friendly*). Selain unsur-unsur visual yang telah disebutkan, dalam UI juga terdapat komponen-komponen UI lainnya, diantaranya adalah komponen tombol, ikon, tema, tipografi, layout dan visual interaktif lainnya. Tampilan ini diterapkan pada sistem operasi, aplikasi, website, tampilan menu-menu aplikasi pada smartphone, iPad, HP, tablet, dll.

- **Pentingnya UI bagi sebuah produk:** (1) memudahkan interaksi pengguna dengan produk; (2) meningkatkan penjualan dan pertumbuhan bisnis; dan (3) meningkatkan kualitas branding.
- **Ruang lingkup UI dalam LKS Graphic Design Technology 2025**  
Ruang lingkup UI dalam LKS Graphic Design Technology 2025 adalah perancangan antarmuka yang hanya menjadi wilayah kompetensi desain grafis. Ruang lingkup ini dipertegas agar tidak merambah wilayah kompetensi yang lain, misalnya: animasi, UX, multimedia interaktif, media outoring, web programmer, IT suport, dll.
- **Ruang lingkup pekerjaan/task dalam LKS:**
  - 1) Perancangan antar muka, beberapa halaman (*software*: Figma atau Adobe XD, atau *software* lainnya: inVison, Origami Studio, Sketch, Axure, WebFlow, dll.)
  - 2) Perancangan antarmuka hanya sampai **mock-up** grafis dalam tampilan **LOW-FIDELITY PROTOTYPE** dan **HI-FIDELITY PROTOTYPE**. **Prototyping** adalah suatu metode yang memperkenankan *stakeholder* berinteraksi untuk membayangkan sebuah produk, bertujuan agar mendapat beberapa pengalaman realistis dan dapat melakukan eksplorasi untuk membayangkan penggunaan dari sebuah produk. **Fidelity** adalah ukuran untuk **membedakan tingkat interaksi, tampilan visual** dan **detail** dari suatu **prototype**. Bedakan pengertian *mock-up* pada modul 2 dan modul 3 ini !
  - 3) **LOW-FIDELITY PROTOTYPE** adalah sebuah **prototype** yang belum menggambarkan produk asli secara final/hasil rancangan tidak merepresentasikan produk final. Ada beberapa contoh eksplorasi dengan menggunakan **Low-Fidelity Prototyping** yaitu *storyboarding*, *sketching*, *prototyping with index cards* dan *wizard of OZ*.
  - 4) **HI-FIDELITY PROTOTYPE** adalah **prototype** yang menggunakan **material** yang diharapkan untuk menjadi produk final dan memproduksi lebih dari sekedar produk final. Contoh: sebuah **prototype** dari pengembangan perangkat lunak dalam *visual basic* adalah **high-fidelity, prototyping** dari pada **mock up paper**.
  - 5) Pengumpulan softfile kepada panitia/juri dilakukan oleh peserta LKS.
  - 6) Perancangan aset visual selain yang disediakan juri/panitia dapat menggunakan aplikasi/*software*: Adobe Illustrator, Corel Draw, Adobe Photoshop, dll.

7) Mengekspor file hasil kerja dalam berbagai format image, misalnya: jpg, png, pdf, dll (untuk dikumpulkan softfilenya kepada panitia/juri)

▪ **Batasan pekerjaan/task dalam LKS:**

1. Tidak wajib membangun prototype **interaktif**, namun jika memiliki waktu dan kemampuan juga diperbolehkan.
2. Pencetakan/print out berwarna dilakukan pada hasil karya modul 1 sd modul 3.
3. Perancangan transisi (animatif) diperbolehkan, tetapi tidak wajib/optional (bukan prioritas dalam penilaian). Perancangan transisi hanya ditampilkan secara lay out/ print screen, tidak dalam bentuk interaktif/animatif.
4. Boleh menggunakan plugin, tetapi soalnya/tasknya akan disetting panitia/juri dengan penggunaan plugin terbatas, agar bisa dikerjakan oleh peserta secara universal (peserta yang tanpa tambahan plugin pun bisa mengerjakan). Disarankan peserta LKS mempersiapkan berbagai macam plugin.
5. Boleh menambahkan beberapa jenis font tambahan, namun soalnya/tasknya akan disetting panitia/juri dengan penggunaan jenis font yang standar, kalau pun ada jenis font yang tampak “*eye catching*”, maka jenis font tersebut dapat didesain saat lomba dan telah ditentukan dalam soal/task.
6. *Software* pembangun/pembuat desain UI adalah Figma, namun kalau ada yang menggunakan software lain masih diperbolehkan.
7. Penggunaan internet diperbolehkan, namun saat pengerjaan desain UI dilarang menggunakan menu kolaborasi. Panitia/juri akan patroli berkeliling memantau aktivitas para peserta.

▪ **Objek pekerjaan/task:**

Akan ditentukan saat lomba.

▪ **Target Audiens:**

Akan ditentukan saat lomba.

▪ **Bahan untuk Asset Visual:**

Bahan untuk aset visual, akan disediakan juri saat lomba.

▪ **Karakteristik *User Interface* yang baik secara grafis:** (1) estetis dan *eye catching*; (2) kreatif & orisinal/desain tidak plagiat; (3) eligibilitas, readability, & simplicity (jelas, terbaca, dan ringkas); (4) *memorable / diversity / identity* (mudah diingat, berbeda dg kompetitornya, memberikan identitas bagi pemilik/klien); (5) informasi terstruktur (informasi tidak hanya berupa teks, tapi juga informasi visual); dan (6) konsisten (berkaitan dengan tampilan tiap halaman)

▪ **Kriteria penilaian perancangan UI** akan ditulis pada kriteria penilaian (pada tabel bagian akhir kisi-kisi ini) beserta pembobotannya.

## E Lingkup Lomba (untuk persiapan peserta, panitia, juri)

1. Ada 3 modul dalam lomba / LKS GDT Provinsi Aceh 2025 (modul 1 s/d modul 3) ditambah modul X (tema) yang diadaptasi dari 4 modul LKSN 2024 (1-4) ditambah modul X (tema 1 LKSN 2024) dan modul Y (tema 2 LKSN 2024)
2. Tugas dalam modul meliputi: pemahaman akan soal/permasalahan/brief, sket manual dari ide, perwujudan ide secara digital (dengan alat bantu komputer), *saving* data digital, dan pengumpulan karya hasil print out dan softfile kepada panitia.

3. Pencetakan/*print out* warna hasil desain MODUL 1 hingga MODUL 3 dalam ukuran A4 dengan ukuran kertas maksimal A4 resolusi 300 dpi. Masing-masing Modul dicetak 2X.
4. Tema dan bentuk hasil karya untuk MODUL 1 sd MODUL 3 akan dijelaskan pada soal LKS (tidak dijelaskan secara rinci dalam kisi-kisi ini).
5. Panitia menyiapkan petugas untuk: operator printer, mendistribusi & menyimpankan file peserta ke *flashdisk*, administrasi, teknisi di ruangan praktik lomba.
6. Panitia menyiapkan peralatan P3K untuk K3 saat praktik lomba berlangsung.
7. Panitia menyiapkan mading (majalah dinding) atau sketsel untuk mendisplay karya para peserta yang telah diprint/dicetak & memasang pengumuman on the spot/saat itu juga.
8. Hal-hal lain bisa dibicarakan saat TM.

## F. Aspek Penilaian

No	Aspek/Kriteria Penilaian	Persentase Bobot		Skor tiap kriteria (Sk) (0-100)	Skor sesuai kriteria & bobotnya (S) (S = Pk X Sk) (%)
		Persentase total tiap MODUL	Persentase tiap kriteria (Pk)		
1	<b>MODUL 1: Design Process, Digital Publishing, &amp; Modul 1 Printed</b>	X	X	X	X
a.	Estetika/artistika/komposisi sesuai prinsip-prinsip Nirmana dari tiap produk <i>task</i> pada <i>Design Process &amp; Digital Publishing</i>	21 % (terkandung 60% <i>Judgement</i> )	7%		
b.	Kreativitas, orisinalitas/tidak plagiat, & keunikan dari tiap produk <i>task</i> pada <i>Design Process &amp; Digital Publishing</i>		6%		
c.	Tingkat <i>memorable / diversity / identity</i> dari tiap produk <i>task</i> pada <i>Design Process &amp; Digital Publishing</i>		4%		
d.	Tingkat <i>simplisity, readeabilitas, &amp; eligibilitas</i> dari tiap produk <i>task</i> pada <i>Design Process &amp; Digital Publishing</i>		4%		
e.	Tingkat <b>kesesuaian</b> tiap produk <i>task</i> dengan <b>tema</b>	14 % (terkandung 40% <i>Measurement</i> )	3%		
f.	Tingkat <b>kesesuaian</b> tiap produk <i>task</i> dengan <b>perintah</b> soal / <i>brief / mandatory</i>		3%		
g.	Tingkat <b>kesesuaian pilihan logo vector</b> dengan definisi/teori yang mendasari dan temanya.		3%		
h.	Tingkat <b>kelayakan</b> tampilan & fungsi 12 produk <i>task</i> sebagai 1 unit produk <i>Digital Publishing</i> .		2%		
i.	Tingkat <b>kebenaran</b> penamaan file, folder, penyimpanan file dan manajemen file pada <i>flashdisk</i> .		1%		
j.	Tingkat <b>ketepatan manajemen waktu</b> saat: masuk, istirahat, menyelesaikan modul, & waktu lainnya.		1%		
k.	<b>Kelengkapan jumlah tampilan visual</b> ( <i>riset/mind mapping, moodboard, FA/logo vector, arti/makna, pedoman warna, Front Cover s/d Back Cover, dll</i> )		1%		
2	<b>MODUL 2: Digital Implementation Design, Editorial Design, &amp; Modul 2 Printed</b>	X	X	X	X
a.	Estetika/artistika/ komposisi sesuai prinsip-prinsip Nirmana dari tiap produk <i>task</i> pada <i>Digital Implementation Design &amp; Editorial Design</i>	21% (terkandung 60% <i>Judgement</i> )	5%		
b.	Kreativitas, orisinalitas/tidak plagiat, & keunikan dari tiap produk <i>task</i> pada <i>Digital Implementation Design &amp; Editorial Design</i>		4%		
c.	Tingkat komunikasi & informasi ( <i>readable pesan/ informasi</i> ) dari tiap produk <i>task</i> pada <i>Digital Implementation Design &amp; Editorial Design</i>		3,6%		

d.	Tingkat eligibilitas / <i>diversity</i> / <i>memorable</i> / <i>identity</i> dari tiap produk <i>task</i> pada <i>Digital Implementation Design &amp; Editorial Design</i>		3,2%		
e.	Tingkat <b>kemenarikan (<i>eye catching</i>)</b> , estetika, bahasa rupa, & tampilan gerakan animasi dari <b>Logo motion</b> sesuai fungsi dan durasinya.		3,2%		
f.	Tingkat <b>kelancaran/kontinuitas</b> gerakan dan animasi pada <b>logo motion</b> .		2%		
g.	Tingkat <b>kesesuaian</b> tiap produk <i>task</i> dengan <b>kegunaan / fungsi</b> dari <i>Digital Implementation Design &amp; Editorial Design</i>	14% (terkandung 40% Measurement)	3%		
h.	Tingkat <b>kesesuaian</b> tiap produk <i>task</i> dengan <b>tema</b>		3%		
i.	Tingkat <b>kesesuaian</b> tiap produk <i>task</i> dengan <b>perintah</b> soal / <i>brief</i> / <i>mandatory</i>		2%		
j.	Tingkat <b>kebenaran</b> penamaan file, folder, penyimpanan file dan manajemen file pada <i>flashdisk</i> .		2%		
k.	Tingkat <b>ketepatan manajemen waktu</b> saat: masuk, istirahat, menyelesaikan modul, & waktu lainnya		2%		
l.	<b>Kelengkapan jumlah tampilan visual</b> (penerapan <b>MODUL 1</b> , Logo Motion, Print Ads, Digital Media Implementation, Merchandise Media Impl., dst)		2%		
3	<b>MODUL 3: New Media Design &amp; Modul 3 Printed</b>				
a.	Estetika/artistika/ komposisi sesuai prinsip-prinsip Nirmana dan <i>eye catching</i> tiap-tiap produk <i>task</i> pada tampilan <i>New Media Design</i>	18% (terkandung 60% Judgement)	5%		
b.	Kreativitas, orisinalitas/tidak plagiat, & keunikan tiap-tiap produk <i>task</i> pada tampilan <i>New Media Design</i>		4%		
c.	Tingkat komunikasi & informasi dari UI ( <i>readable</i> pesan/informasi) tiap-tiap produk <i>task</i> pada tampilan <i>New Media Design</i>		3%		
d.	Tingkat eligibilitas / <i>diversity</i> / <i>memorable</i> / <i>identity</i> tiap-tiap produk <i>task</i> pada tampilan <i>New Media Design</i>		2%		
e.	Memadai tidaknya kualitas isi pesan (pesan visual & pesan verbal) pada tiap-tiap interface pada tampilan <i>New Media Design</i>		2%		
f.	Tingkat <b>kesesuaian kegunaan / fungsi UI</b> pada <b>tiap-tiap interface</b> pada tampilan <i>New Media Design</i>		2%		
g.	<b>Kesesuaian dengan tema UI</b> pada <b>tiap-tiap interface</b> pada tampilan <i>New Media Design</i>	12% (terkandung 40% Measurement)	1,5%		
h.	Tingkat <b>kesesuaian tiap-tiap interface</b> pada tampilan <i>New Media Design</i> dengan <b>perintah soal / brief / mandatory</b>		1,5%		
i.	Tingkat <b>konsistensi/kontinuitas</b> dan <b>terstruktur-nya informasi</b> pada <b>tiap-tiap interface</b> pada tampilan <i>New Media Design</i>		1,5%		
j.	<b>Tersedianya flowchart/aliran navigasi</b> pada <b>tampilan low-fi New Media Design (logis, sistematis, komunikatif)</b> .		1,5%		
k.	Memadai tidaknya kualitas isi pesan (pesan visual & pesan verbal) pada <b>tiap-tiap interface</b> pada tampilan <i>New Media Design</i>		1,5%		
l.	Tingkat <b>kebenaran</b> penamaan file, folder, penyimpanan file dan manajemen file pada <i>flashdisk</i> .		1,5%		
m.	Tingkat <b>ketepatan manajemen waktu</b> saat: masuk, istirahat, menyelesaikan modul, & waktu lainnya		1,5%		

n.	Kelengkapan jumlah tampilan visual (penerapan <b>MODUL</b> 1 dan mungkin Modul 2, jumlah halaman, ketentuan tiap halaman, ilustrasi, gambar, dst)		1,5%		
JUMLAH SKOR TOTAL dari MASING-MASING PESERTA (Sm) (dalam %) =					

### RUMUS PENILAIAN:

Rumus penilaian untuk tiap peserta adalah:

$$N_p = \frac{S_m}{100\%}$$

### Keterangan:

Np: Nilai akhir tiap peserta (0-100); Sm: jumlah skor total dari masing-masing peserta (%)

### Beberapa catatan tambahan:

1. *Hardware* yang dibawa oleh peserta, berupa 1 unit/1 perangkat komputer/PC & monitor (LCD/LED) atau 1 unit laptop. Spesifikasi *hardware* PC/laptop: bebas/tidak ada batasan.
2. Boleh memakai 2 monitor (namun menyesuaikan kondisi ketersediaan/keluasan meja yang disediakan panitia).
3. Untuk menjaga *fairplay* dan sportifitas lomba, maka HP dan tas para peserta lomba akan dikumpulkan di ruangan lomba oleh panitia pada saat lomba sedang berlangsung.
4. Boleh membawa pen tablet/sejenisnya untuk keperluan sket/drawing digital.
5. Persiapkan *hardware* cadangan (PC/laptop) sebagai **backup** jika PC/laptop utama ngadat/bermasalah.
6. Persiapkan *software* dengan **lisensi resmi/tidak bermasalah** saat dipakai lomba, yang sudah terinstal pada PC/Laptop utama, dan sudah terinstal pula pada PC/laptop cadangan/*backup*.
7. PC/laptop utama dan cadangan/*backup* harus kosong data (terutama drive D, E, dst), hanya drive C yang boleh berisi Sistem Operasi (OS) dan *software*/aplikasi yang berkaitan dengan penugasan pada LKS GDT (Graphic Design Technology). Kondisi PC/laptop ini akan dicek oleh panitia dan *dicrosscheck* oleh para guru pendamping LKS. Juri akan berkeliling saat lomba, sambil mengecek adanya kecurangan memasukan data selundupan. Kecurangan atas hal ini akan mengakibatkan peserta yang curang didiskualifikasi oleh juri.
8. *Software* yang harus sudah diinstallkan pada PC/laptop utama dan PC/laptop cadangan, adalah:
  - (1) Olah vektor: Corel Draw atau Adobe Illustrator (boleh memilih).
  - (2) Olah *Bitmap*: Adobe Photoshop (atau *software* Olah *Bitmap* yang lain).
  - (3) UI/UX: Figma atau Adobe XD (boleh memilih)
  - (4) Animasi/Logo Motion: Adobe After Effect atau Adobe Premiere atau Adobe Animate (boleh memilih)
  - (5) *Software*/aplikasi pengconvert file video dari format AVI, MPG, DAT, dll menjadi video berformat MP4: *software*/aplikasi bebas.
  - (6) *Software*/aplikasi pengconvert file dari beragam format file menjadi file berformat PDF: *software*/aplikasi bebas.
9. Hanya *software*/aplikasi Figma atau Adobe XD yang boleh dijalankan *online*, *software*/aplikasi lain dijalankan secara *offline*. Saat mulainya menggunakan *software*/aplikasi *online* akan dikomando juri.
10. Boleh membawa file berbagai jenis font (maksimal tambahan 5 jenis font. Jenis font tidak ornamental), namun copyan file font tersebut harus diserahkan kepada panitia untuk bisa dishare kepada peserta lain.
11. Tidak boleh memakai AI (*Artificial Intelligence*), semua dikerjakan secara digital-manual non-AI.
12. Tidak boleh memakai Canva, atau tidak boleh memakai aplikasi *instant* lainnya.
13. Pemakaian internet/wi-fi: diatur oleh juri dan panitia secara **buka-tutup** sesuai kebutuhan saat lomba.
14. Alat sket manual: pensil, ballpoint, karet penghapus, dll disediakan panitia.
15. Mesin scanner disediakan sendiri oleh peserta, dan dioperasikan sendiri oleh peserta.
16. Pengumpulan file karya menggunakan *flashdisk* bernomor meja masing-masing peserta. Format penulisan nama file, nama folder akan ada/ditulisikan pada modul lomba.
17. Penarikan *flashdisk* dari meja peserta akan dilakukan oleh juri saat lomba berakhir, pelanggaran peserta tentang hal ini, akibat terburuknya peserta bisa didiskualifikasi dari lomba.
18. Timing masuk, keluar, istirahat, ijin, dan penarikan *flashdisk* dari meja peserta akan dilakukan oleh juri (bisa dibantu panitia) sesuai dengan *time schedule* loba, yang telah diuraikan di awal.
19. Waktu sholat Dzuhur dan Ashar peserta (Isoma), ditentukan serentak sesuai *time schedule* / *rundown* yang telah ditetapkan sebelumnya.
20. Seragam peserta, pendamping, dan panitia: akan ditentukan saat TM.



21. PC/laptop peserta yang ada identitasnya akan ditutup oleh panitia menggunakan label kosong untuk menjaga kenetralan / *fairplay* lomba.
22. Peserta yang menggunakan OS selain Windows dapat menyesuaikan format file yang dikumpulkannya agar bisa terbaca atau dibuka di OS Windows. **File akhir hasil lomba** harus disimpan dalam **JPG** atau **PDF** ukuran A4 dengan resolusi yang akan ditentukan saat lomba.
23. Timer lomba akan ditampilkan **count down** pada saat lomba menjelang berakhirnya lomba pada tiap sesi modulnya, oleh karena itu **peserta harus menyimpan file** yang dikumpulkannya **ke dalam flashdisk** dari panitia yang telah **diberi nomor peserta**.
24. **Flashdisk** disiapkan oleh panitia. Pemberian **nomor peserta** pada tiap **flashdisk** dilakukan oleh panitia.
25. Tidak ada sesi presentasi dalam LKS GDT Provinsi Aceh 2025.
26. Ukuran, format, fps, durasi *logo motion* dan audionya akan ditentukan saat lomba.
27. Dilarang menggunakan *software/aplikasi* Olah Vektor, Olah *Bitmap*, Olah Video (untuk *logo motion*), Animasi, dll yang berbasis/menggunakan **plug in, aplikasi ber-AI**, dan **template instant**. Jika ada pelanggaran hal ini, maka peserta akan didiskualifikasi.
28. Jika masih ada hal-hal lain yang perlu diralat, ditambahkan, dikurangi dan lain-lain, hal ini dapat dibicarakan/didiskusikan pada saat TM.