



**Universitas Negeri Surabaya
Fakultas Vokasi
Program Studi D4 Desain Grafis**

Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan
Desain Kemasan	9034204444	Mata Kuliah Wajib Program Studi	T=1	P=3	ECTS=6.36	7	29 Juli 2022
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi	
	Asidigisianti Surya Patria, S.T., M.Pd.		Nanda Nini Anggalih, S.Pd., M.Ds.			Dr. Asidigisianti Surya Patria, S.T., M.Pd.	

Model Pembelajaran Project Based Learning

Capaian Pembelajaran (CP) CPL-PRODI yang dibebankan pada MK

CPL-2	Menunjukkan karakter tangguh, kolaboratif, adaptif, inovatif, inklusif, belajar sepanjang hayat, dan berjiwa kewirausahaan
CPL-3	Mengembangkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan kreatif dalam melakukan pekerjaan yang spesifik di bidang keahliannya serta sesuai dengan standar kompetensi kerja bidang yang bersangkutan
CPL-5	Mampu menguasai secara teoritis pengetahuan tentang sejarah desain, prinsip dasar desain grafis, prinsip dasar komunikasi pemasaran dengan memanfaatkan IPTEKS pada bidang desain grafis.
CPL-6	Mampu merancang, menerapkan hingga memproduksi karya desain grafis baik secara manual maupun digital.
CPL-7	Mampu mengkomunikasikan strategi dan konsep desain grafis berdasarkan pemecahan masalah (problem solving) kepada pihak lain yang membutuhkan secara jelas.

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)

CPMK - 1	Mahasiswa mampu memahami sejarah, fungsi, klasifikasi dan branding dalam desain kemasan.
CPMK - 2	Mahasiswa mampu menyusun unsur-unsur dan prinsip-prinsip dalam label dan desain kemasan
CPMK - 3	Mahasiswa mampu merancang desain kemasan berdasarkan data dari riset pra desain.
CPMK - 4	Mahasiswa mampu menyajikan label dan desain kemasan pada ruang pameran di toko atau supermarket.

Matrik CPL - CPMK

CPMK	CPL-2	CPL-3	CPL-5	CPL-6	CPL-7
CPMK-1			✓		
CPMK-2			✓	✓	
CPMK-3	✓	✓		✓	✓
CPMK-4				✓	✓

Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)

CPMK	Minggu Ke															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
CPMK-1	✓	✓	✓													
CPMK-2				✓	✓	✓	✓	✓	✓							
CPMK-3												✓	✓	✓		✓
CPMK-4										✓	✓					

Deskripsi Singkat MK Mata Kuliah ini mengkaji pengetahuan dan melatih teknik merancang desain kemasan sebagai bagian dari strategi branding dan pemasaran sebuah produk.

Pustaka

Utama :

1. Klimchuck, M. 2006. Desain Kemasan. Jakarta: Erlangga.
2. Julianti, S. 2014. The Art of Packaging. Jakarta: Gramedia.
3. Wirya, Iwan. 1999. Kemasan yang Menjual: Menang Bersaing Melalui Kemasan. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama,
4. Rahardjo, Sudjadi Tjipto. 2020. Desain Grafis Kemasan UMKM. Yogyakarta: Deepublish
5. Wahyudi, Nanang & Satriyono, Sonny. 2017. Mantra Kemasan Juara. Jakarta: Elex Media Komputindo
6. Ambrose, Gavin & Harris, Paul. 2011. Packaging the Brand. London: AVA Publishing

		Pendukung :					
		1. Surianto. Rustan. 2009. Logo. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama 2. Ambrose, Gavin dan Harris, Paul, Basics design 08: Design Thinking, 2010, Switzerland: AVA Publishing SA					
Dosen Pengampu		Dr. Asidigisianti Surya Patria, S.T., M.Pd. Nanda Nini Anggalih, S.Pd., M.Ds.					
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuan Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (offline)	Daring (online)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Mampu mengkorelasikan gaya desain grafis dengan sejarah desain kemasan.	1. Dapat menjelaskan sejarah desain kemasan 2. Dapat menjelaskan gaya desain kemasan	Kriteria: 1. Pengetahuan 2. Sikap Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Ceramah, diskusi dan tanya jawab 4 x 50		Materi: Sejarah desain Kemasan Pustaka: <i>Klimchuck, M. 2006. Desain Kemasan. Jakarta: Erlangga.</i> Materi: Fungsi dan klasifikasi kemasan Pustaka: <i>Julianti, S. 2014. The Art of Packaging. Jakarta: Gramedia.</i>	0%
2	Mampu mengklasifikasi desain kemasan dan menjelaskan fungsi kemasan.	1. Dapat mengklasifikasikan desain kemasan 2. Dapat menjelaskan fungsi kemasan	Kriteria: Keaktifan dalam diskusi kelas Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Ceramah, diskusi dan tanya jawab. 4 x 50		Materi: Fungsi dan struktur kemasan Pustaka: <i>Klimchuck, M. 2006. Desain Kemasan. Jakarta: Erlangga.</i> Materi: Struktur kemasan Pustaka: <i>Julianti, S. 2014. The Art of Packaging. Jakarta: Gramedia.</i>	0%

3	Mampu mengkonsepkan branding pada desain kemasan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dapat merinci unsur-unsur branding dalam desain kemasan. 2. Dapat menganalisis segmentasi target konsumen sebagai dasar perancangan desain kemasan 	<p>Kriteria: Keaktifan dalam diskusi kelas</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja</p>	Ceramah, diskusi dan presentasi. 4 x 50		<p>Materi: Unsur-unsur branding dalam desain kemasan</p> <p>Pustaka: <i>Ambrose, Gavin & Harris, Paul. 2011. Packaging the Brand. London: AVA Publishing</i></p> <hr/> <p>Materi: Segmentasi konsumen dalam perancangan desain kemasan</p> <p>Pustaka: <i>Wirya, Iwan. 1999. Kemasan yang Menjual: Menang Bersaing Melalui Kemasan. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama,</i></p>	0%
4	Mampu menelaah atribut fisik dalam perancangan desain kemasan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa dapat mengidentifikasi peran atribut fisik dalam desain kemasan. 2. Mahasiswa dapat merumuskan fungsi atribut fisik dalam desain kemasan. 3. Mahasiswa dapat mengkaitkan atribut fisik berdasarkan kebutuhan brand dan target pasarnya 	<p>Kriteria: Keaktifan dalam diskusi kelas</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja</p>	Ceramah, diskusi dan presentasi. 4 x 50		<p>Materi: Branding pada kemasan</p> <p>Pustaka: <i>Wahyudi, Nanang & Satriyono, Sonny. 2017. Mantra Kemasan Juara. Jakarta: Elex Media Komputindo</i></p> <hr/> <p>Materi: Konten Visual Desain Kemasan</p> <p>Pustaka: <i>Ambrose, Gavin & Harris, Paul. 2011. Packaging the Brand. London: AVA Publishing</i></p>	0%

5	Mampu memutuskan material dalam desain kemasan.	<ol style="list-style-type: none"> 1.Mahasiswa dapat menjelaskan jenis-jenis material dalam desain kemasan 2.Mahasiswa dapat menentukan material dalam desain kemasan sesuai dengan atribut desain kemasan 	<p>Kriteria: Keaktifan dalam diskusi kelas</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Tes</p>	Ceramah, diskusi, tanya jawab, Latihan 150'		<p>Materi: Daya tarik kemasan Pustaka: <i>Wirya, Iwan. 1999. Kemasan yang Menjual: Menang Bersaing Melalui Kemasan. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama,</i></p> <p>Materi: Material Kemasan Pustaka: <i>Klimchuck, M. 2006. Desain Kemasan. Jakarta: Erlangga.</i></p> <p>Materi: Material Kemasan Pustaka: <i>Julianti, S. 2014. The Art of Packaging. Jakarta: Gramedia.</i></p>	0%
6	Mampu memutuskan material dalam desain kemasan.	<ol style="list-style-type: none"> 1.Mahasiswa dapat menjelaskan jenis-jenis material dalam desain kemasan 2.Mahasiswa dapat menentukan material dalam desain kemasan sesuai dengan atribut desain kemasan 3.Mahasiswa dapat mengimplemetasikan material dalam desain kemasan sesuai dengan kebutuhan produk 	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Originalitas 2.Kreativitas 3.Kesesuaian dengan soal 4.Kerapian pengerjaan 	Ceramah, diskusi, tanya jawab, Latihan 150'		<p>Materi: Daya tarik kemasan Pustaka: <i>Wirya, Iwan. 1999. Kemasan yang Menjual: Menang Bersaing Melalui Kemasan. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama,</i></p> <p>Materi: Material Kemasan Pustaka: <i>Klimchuck, M. 2006. Desain Kemasan. Jakarta: Erlangga.</i></p> <p>Materi: Material Kemasan Pustaka: <i>Julianti, S. 2014. The Art of Packaging. Jakarta: Gramedia.</i></p>	10%
7	Mahasiswa mampu menguraikan konten visual pada desain kemasan.	<ol style="list-style-type: none"> 1.Mahasiswa dapat mengidentifikasi konten visual pada desain kemasan. 2.Mahasiswa dapat peran dan posisi konten visual pada desain kemasan. 3.Mahasiswa dapat memutuskan konten visaul pada desain kemasan. 	<p>Kriteria: Keaktifan dalam diskusi kelas</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Ceramah,diskusi dan presentasi 4 x 50		<p>Materi: Unsur dan prinsip konten visual Pustaka: <i>Klimchuck, M. 2006. Desain Kemasan. Jakarta: Erlangga.</i></p>	0%

8	Mahasiswa mampu merancang label untuk kemasan	<ol style="list-style-type: none"> 1.Mahasiswa dapat menjabarkan unsur-unsur label pada kemasan 2.Mahasiswa dapat menjabarkan prinsip-prinsip label pada kemasan 3.Mahasiswa dapat memadukan unsur-unsur label kemasan dengan menerapkan prinsip label kemasan 	<p>Kriteria: Keaktifan dalam diskusi kelas</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Ceramah,diskusi dan presentasi 4 x 50		<p>Materi: Label Kemasan Pustaka: <i>Klimchuck, M. 2006. Desain Kemasan. Jakarta: Erlangga.</i></p>	0%
9	Mahasiswa mampu merancang label untuk kemasan	Mahasiswa dapat memadukan unsur-unsur label kemasan dengan menerapkan prinsip label kemasan	<p>Kriteria: 1.Originalitas 2.Kreativitas 3.Kesesuaian dengan soal 4.Kerapian dalam pengerjaan</p> <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Ceramah,diskusi dan presentasi 4 x 50		<p>Materi: Label kemasan Pustaka: <i>Klimchuck, M. 2006. Desain Kemasan. Jakarta: Erlangga.</i></p>	20%
10	Mampu menerapkan desain label kemasan/label ke dalam display untuk tampilan pada toko/supermarket.	<ol style="list-style-type: none"> 1.Mahasiswa dapat menjelaskan jenis-jenis display pada desain kemasan 2.Mahasiswa dapat merencanakan tampilan display desain label kemasan/label pada toko/supermarket. 	<p>Kriteria: Keaktifan dalam diskusi kelas</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif</p>	Ceramah, tanya jawab, diskusi 4 x 5		<p>Materi: Display pada desain kemasan Pustaka: <i>Klimchuck, M. 2006. Desain Kemasan. Jakarta: Erlangga.</i></p> <p>Materi: Display pada desain kemasan Pustaka: <i>Ambrose, Gavin & Harris, Paul. 2011. Packaging the Brand. London: AVA Publishing</i></p>	0%
11	Mampu menerapkan desain label kemasan/label ke dalam display untuk tampilan pada toko/supermarket.	<ol style="list-style-type: none"> 1.Mahasiswa dapat merencanakan tampilan display desain label kemasan/label pada toko/supermarket. 2.Mahasiswa dapat mengorganisasi tampilan display desain label kemasan/label pada toko/supermarket. 	<p>Kriteria: 1.Originalitas 2.Kreativitas 3.Kesesuaian dengan soal 4.Kerapian pengerjaan</p> <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Ceramah, tanya jawab, diskusi 4 x 5		<p>Materi: Display pada desain kemasan Pustaka: <i>Klimchuck, M. 2006. Desain Kemasan. Jakarta: Erlangga.</i></p> <p>Materi: Display pada desain kemasan Pustaka: <i>Ambrose, Gavin & Harris, Paul. 2011. Packaging the Brand. London: AVA Publishing</i></p>	20%
12	Mampu menyusun riset pradesain kemasan	<ol style="list-style-type: none"> 1.Mahasiswa dapat menjelaskan jenis riset pra desain 2.Mahasiswa dapat menjelaskan langkah-langkah riset pra desain 	<p>Kriteria: Keaktifan dalam diskusi kelas</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif</p>	Ceramah, diskusi, tanya jawab, 4 x 50		<p>Materi: Riset pradesain kemasan Pustaka: <i>Klimchuck, M. 2006. Desain Kemasan. Jakarta: Erlangga.</i></p>	0%

13	Mampu menyusun riset pradesain kemasan	<ol style="list-style-type: none"> 1.Mahasiswa dapat menjelaskan langkah-langkah riset pra desain 2.Mahasiswa dapat menerapkan langkah-langkah riset pra desain 3.Mahasiswa dapat menyusun laporan riset pra desain 	<p>Kriteria: Keaktifan dalam diskusi kelas</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Ceramah, diskusi, tanya jawab, 4 x 50		<p>Materi: Riset pradesain kemasan</p> <p>Pustaka: <i>Klimchuck, M. 2006. Desain Kemasan. Jakarta: Erlangga.</i></p>	20%
14	Mampu merancang desain kemasan untuk UMKM	<ol style="list-style-type: none"> 1.Mahasiswa dapat mendiskripsikan prinsip desain kemasan UMKM. 2.Mahasiswa dapatmendiskripsikan langkah-langkah desain kemasan UMKM 3.Mahasiswa dapat medesain kemasan UMKM 	<p>Kriteria: 1.Originalitas 2.Kreativitas</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Praktek Studio Project Based Learning, Diskusi dalam kelompok 3 x 50		<p>Materi: Langkah-langkah perancangan desain kemasan</p> <p>Pustaka: <i>Wirya, Iwan. 1999. Kemasan yang Menjual: Menang Bersaing Melalui Kemasan. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama,</i></p>	0%
15	Mampu merancang desain kemasan untuk UMKM	<ol style="list-style-type: none"> 1.Mahasiswa dapat mendiskripsikan prinsip desain kemasan UMKM. 2.Mahasiswa dapatmendiskripsikan langkah-langkah desain kemasan UMKM. 3.Mahasiswa dapat medesain kemasan UMKM 	<p>Kriteria: 1.Originalitas 2.Kreativitas 3.Kesesuaian dengan ketentuan soal 4.Kerapian</p> <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Praktek Studio Project Based Learning, Diskusi dalam kelompok 3 x 50		<p>Materi: Langkah-langkah perancangan desain kemasan</p> <p>Pustaka: <i>Rahardjo, Sudjadi Tjipto. 2020. Desain Grafis Kemasan UMKM. Yogyakarta: Deepublish</i></p> <p>Materi: Desain Kemasan yang Menjual</p> <p>Pustaka: <i>Wahyudi, Nanang & Satriyono, Sonny. 2017. Mantra Kemasan Juara. Jakarta: Elex Media Komputindo</i></p>	0%

16	Mampu merancang desain kemasan untuk UMKM	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa dapat mendiskripsikan prinsip desain kemasan UMKM. 2. Mahasiswa dapat mendiskripsikan langkah-langkah desain kemasan UMKM. 3. Mahasiswa dapat medesain kemasan UMKM. 	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Originalitas 2. Kreativitas 3. Kesesuaian dengan ketentuan soal 4. Kerapian <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	<p>Praktek Studio Project Based Learning, Diskusi dalam kelompok</p> <p>Fase5: Menguji Hasil Mahasiswa menjelaskan dan mepresentasikan hasil dosen ketepatan desain kemasan</p> <p>Fase6: Evaluasi Pengalaman Mahasiswa merevisi jika karya yang dihasilkan belum mencapai standar yang ditetapkan Dosen memberikan waktu mahasiswa untuk refleksi dan revisi proyek Dosen memberikan saran dan masukan terhadap proyek 3 x 50</p>	<p>Materi: Langkah-langkah perancangan desain kemasan UMKM Pustaka: <i>Rahardjo, Sudjadi Tjipto. 2020. Desain Grafis Kemasan UMKM. Yogyakarta: Deepublish</i></p>	30%
----	---	---	---	--	---	-----

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipasif	25%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	65%
		90%

Catatan

1. **Capaian Pembelajaran Lulusan Prodi (CPL - Prodi)** adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap lulusan prodi yang merupakan internalisasi dari sikap, penguasaan pengetahuan dan ketrampilan sesuai dengan jenjang prodinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
2. **CPL yang dibebankan pada mata kuliah** adalah beberapa capaian pembelajaran lulusan program studi (CPL-Prodi) yang digunakan untuk pembentukan/pengembangan sebuah mata kuliah yang terdiri dari aspek sikap, ketrampilan umum, ketrampilan khusus dan pengetahuan.
3. **CP Mata kuliah (CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPL yang dibebankan pada mata kuliah, dan bersifat spesifik terhadap bahan kajian atau materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
4. **Sub-CPMK Mata kuliah (Sub-CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPMK yang dapat diukur atau diamati dan merupakan kemampuan akhir yang direncanakan pada tiap tahap pembelajaran, dan bersifat spesifik terhadap materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
5. **Indikator penilaian** kemampuan dalam proses maupun hasil belajar mahasiswa adalah pernyataan spesifik dan terukur yang mengidentifikasi kemampuan atau kinerja hasil belajar mahasiswa yang disertai bukti-bukti.
6. **Kreteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kreteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kreteria dapat berupa kuantitatif ataupun kualitatif.
7. **Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
8. **Bentuk pembelajaran:** Kuliah, Responsi, Tutorial, Seminar atau yang setara, Praktikum, Praktik Studio, Praktik Bengkel, Praktik Lapangan, Penelitian, Pengabdian Kepada Masyarakat dan/atau bentuk pembelajaran lain yang setara.
9. **Metode Pembelajaran:** Small Group Discussion, Role-Play & Simulation, Discovery Learning, Self-Directed Learning, Cooperative Learning, Collaborative Learning, Contextual Learning, Project Based Learning, dan metode lainnya yg setara.
10. **Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
11. **Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
12. TM=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.

RPS ini telah divalidasi pada tanggal

Koordinator Program Studi D4
Desain Grafis



Dr. Asidigisianti Surya Patria, S.T.,
M.Pd.
NIDN 0019077703

UPM Program Studi D4 Desain
Grafis



NIDN

File PDF ini digenerate pada tanggal 21 April 2025 Jam 17:26 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Uresa

