



**RENCANA PROGRAM KEGIATAN PERKULIAHAN SEMESTER  
(RPKPS)**

Kode / Nama Mata Kuliah	: E124913 / Desain Kemasan	Revisi ke	: 4
Satuan Kredit Semester	: 2 SKS	Tgl revisi	: 16 Juli 2015
Jml Jam kuliah dalam seminggu	: 100 menit.	Tgl mulai berlaku	: 4 September 2015
		Penyusun	: Godham Eko S., M.Ds
Jml Jam kegiatan laboratorium	: - jam	Penanggungjawab Keilmuan	: Godham Eko S., M.Ds

**Deskripsi Mata kuliah** : Mata kuliah ini membahas tentang tahapan-tahapan dan sudut pandang dalam Desain Kemasan, meliputi berbagai konsep pemahaman dasar tentang Desain Kemasan, aspek historis, dan aspek fungsi kemasan di era modern. Akan dibahas pula ragam kemasan tradisional nusantara beserta teknik pengemasannya. Karakteristik mata kuliah ini adalah mata kuliah teori dan praktek dimana capaian akhirnya adalah menghasilkan karya desain kemasan yang unik dan eksperimental disertai konsep yang matang. Pendekatan variabel yang diangkat adalah logo, branding, positioning, warna, tata letak/layout, dan maskot.

**Standar Kompetensi** : Setelah menempuh mata kuliah ini mahasiswa diharapkan dapat Memahami ruang lingkup Desain Kemasan, Memahami dan mampu menerapkan tahapan dan sudut pandang dalam Desain Kemasan, Menguasai berbagai variabel dalam desain kemasan, Mampu mengimplementasikan teori-teori yang diajarkan, dilanjutkan dengan kemampuan mahasiswa dalam mendesain kemasan yang kreatif dan inovatif, sesuai dengan permasalahan klien

<b>Pertemuan ke :</b>	<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Indikator</b>	<b>Pokok Bahasan/Materi</b>	<b>Aktifitas Pembelajaran</b>	<b>Rujukan</b>
1	Mahasiswa mengerti Kontrak Kuliah selama satu semester dan Pengenalan Mata Kuliah	Mahasiswa mengerti Kontrak kuliah selama satu semester, aturan perkuliahan, dan pengenalan mata kuliah.	a. Penjelasan Kontrak Kuliah, syarat-syarat perkuliahan, dan silabus perkuliahan. b. Penjelasan tata cara/metode penilaian karya,	1. Tanya jawab 2. Diskusi 3. Latihan Soal	1-4



Pertemuan ke :	Kompetensi Dasar	Indikator	Pokok Bahasan/Materi	Aktifitas Pembelajaran	Rujukan
			<p>jenis-jenis tugas.</p> <p>c. Penjelasan tentang pengertian dan ruang lingkup mata kuliah.</p> <p>d. Penjelasan tentang prospek setelah lulus dari mata kuliah dan relevansinya dengan mata kuliah lain.</p>		
2	Mahasiswa Mengenal Kemasan/ <i>Packaging</i>	<p>Mahasiswa diharapkan dapat:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mengenal Desain Kemasan</li> <li>▪ Sejarah dan perkembangan Desain Kemasan</li> <li>▪ Tahapan Deskriptif dan Analisis Formal</li> <li>▪ Studi kasus : Kemasan modern yang unik dan inovatif, juga kemasan lokal dan tradisional yang belum memiliki identitas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Penjelasan mengenai sejarah kemasan dari awal kemunculan hingga perkembangannya saat ini.</li> <li>▪ Pengertian/definisi Desain Kemasan secara kajian maupun teknik pengaplikasian.</li> <li>▪ Penjelasan mengenai variabel dalam Desain Kemasan : Menarik untuk dilihat, mudah untuk dibuka, mudah dalam penggunaan, dan mudah dibawa Kemana-mana</li> <li>▪ Penjelasan</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tanya jawab</li> <li>2. Diskusi</li> <li>3. Latihan soal</li> </ol>	1-4



Pertemuan ke :	Kompetensi Dasar	Indikator	Pokok Bahasan/Materi	Aktifitas Pembelajaran	Rujukan
			mengenai variabel daya tarik dalam Desain Kemasan : Tema yang ditampilkan, endorse yang dipakai, dan visual yang ditampilkan.		
3	Mahasiswa mengerti Unsur-unsur dalam sebuah Kemasan.	Mahasiswa dapat menjelaskan Unsur-unsur dalam sebuah Kemasan seperti tipografi (huruf), merek, logo, Ilustrasi/ foto, warna, dan bentuk.	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Unsur-unsur dalam sebuah Kemasan: tipografi (huruf), merek, logo, Ilustrasi/ foto, warna, dan bentuk.</li> <li>b. Tata letak dalam unsur-unsur grafis sehingga menjadi sebuah kemasan baru yang disusun dan ditempatkan pada kemasan secara utuh dan terpadu.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Tanya jawab</li> <li>2. Diskusi</li> <li>3. Mengerjakan soal-soal</li> </ul>	1-4
4	Mahasiswa bisa melakukan Praktek Kemasan menggunakan software grafis pengolah vector.	Mahasiswa dapat melakukan Praktek membuat Kemasan dengan software grafis pengolah <i>vector</i> (Coreldraw/Adobe Illustrator).	Praktek aplikasi dasar vector Coreldraw/Adobe Illustrator : Mahasiswa diberikan teori dan pengenalan aplikasi vector	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Tanya jawab</li> <li>2. Diskusi</li> </ul>	1-4



Pertemuan ke :	Kompetensi Dasar	Indikator	Pokok Bahasan/Materi	Aktifitas Pembelajaran	Rujukan
			Coreldraw/Adobe Illustrator untuk pembuatan Desain Kemasan.		
5	Mahasiswa bisa melakukan Praktek Kemasan menggunakan software grafis pengolah bitmap/ foto (Digital Imaging menggunakan Adobe Photoshop).	Mahasiswa dapat melakukan Praktek membuat Kemasan dengan software grafis pengolah foto (Digital Imaging menggunakan Adobe Photoshop).	Praktek aplikasi dasar Adobe Photoshop : Mahasiswa diberikan teori dan pengenalan aplikasi Adobe Photoshop untuk pembuatan Desain Kemasan.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tanya jawab</li> <li>2. Diskusi</li> </ol>	1-4
6	Mahasiswa mengerti Teori logo dalam kemasan dan pembagian jenis logo	Mahasiswa mengerti dan memahami Logo dalam Kemasan.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Logo, trademark, dan corporate identity</li> <li>▪ Pembagian jenis logo menurut David E. Carter</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tanya jawab</li> <li>2. Diskusi</li> <li>3. Tugas</li> </ol>	1-4
7	Mahasiswa bisa melakukan Praktek membuat logo untuk kemasan beserta konsep dan filosofinya.	Mahasiswa dapat melakukan Praktek membuat logo untuk kemasan beserta konsep dan filosofinya.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 5 tahap proses pembuatan logo : briefing, riset, mematangkan konsep, mengulas, dan presentasi.</li> <li>▪ Membuat konsep logo yang akan dibuat.</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tanya jawab</li> <li>2. Diskusi</li> <li>3. Mengerjakan soal-soal</li> </ol>	1-4
<b>Ujian Tengah Semester</b>					



Pertemuan ke :	Kompetensi Dasar	Indikator	Pokok Bahasan/Materi	Aktifitas Pembelajaran	Rujukan
8	Mahasiswa bisa melakukan Praktek membuat logo untuk kemasan beserta konsep dan filosofinya.	Mahasiswa dapat melakukan Praktek membuat logo untuk kemasan beserta konsep dan filosofinya.	Mengulas karya tugas logo kemasan mahasiswa beserta konsep dan filosofinya	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tanya jawab</li> <li>2. Diskusi</li> <li>3. Mengerjakan soal-soal</li> </ol>	1-4
9	Mahasiswa mengerti tentang Branding, positioning, dan maskot	Mahasiswa mengerti tentang Branding, Positioning, dan maskot	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Beberapa tahapan dalam Brand.</li> <li>▪ Positioning sebagai upaya menempatkan suatu produk/ brand dalam alam pikiran konsumen.</li> <li>▪ Beberapa strategi untuk menciptakan positioning suatu produk.</li> <li>▪ Maskot sebagai sebuah personifikasi citra sebuah kemasan</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tanya jawab</li> <li>2. Diskusi</li> <li>3. Mengerjakan soal-soal</li> </ol>	1-4
10	Mahasiswa dapat melakukan Praktek Penerapan branding, positioning, dan maskot dalam kemasan karya mahasiswa.	Mahasiswa dapat melakukan praktek penerapan branding, positioning, dan maskot dalam kemasan	Praktek Penerapan branding, positioning, dan maskot dalam kemasan karya mahasiswa. dengan diskusi tanya jawab.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tanya jawab</li> <li>2. Diskusi</li> <li>3. Mengerjakan soal-soal</li> </ol>	1-4



Pertemuan ke :	Kompetensi Dasar	Indikator	Pokok Bahasan/Materi	Aktifitas Pembelajaran	Rujukan
11	Mahasiswa dapat melakukan Presentasi final project kemasan	Mahasiswa mampu menjelaskan tentang final project kemasan	Presentasi final project kemasan mahasiswa	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tanya jawab</li> <li>2. Diskusi</li> <li>3. Mengerjakan soal-soal</li> </ol>	1-4
12	Mahasiswa memahami kajian kemasan tradisional nusantara	Mahasiswa memahami kajian kemasan tradisional nusantara	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Ragam kemasan makanan tradisional menggunakan daun pisang, pelepah daun jagung, daun kelapa, daun jambu air dan daun jati.</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tanya jawab</li> <li>2. Diskusi</li> <li>3. Mengerjakan soal-soal</li> </ol>	1-4
13, 14	Mahasiswa memahami Teknik pengemasan tradisional	Mahasiswa mampu memahami dan menjelaskan tentang teknik pengemasan tradisional	Teknik pengemasan tradisional dengan cara menggulung, merobek, membalut, dan menganyam.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tanya jawab</li> <li>2. Diskusi</li> <li>3. Mengerjakan soal-soal</li> </ol>	1-4
<b>Ujian Akhir Semester</b>					



**Level Taksonomi** :

Pengetahuan	15%
Pemahaman	10%
Penerapan	25%
Analisis	30%
Sintesis	10%
Evaluasi	10%

**Komposisi Penilaian** :

Aspek Penilaian	Prosentase
Ujian Akhir Semester	30%
Ujian Tengah Semester	30%
Tugas Mandiri	20%
Keaktifan Mahasiswa	20%
Komponen lain (jika ada)	0%
<b>Total</b>	<b>100 %</b>

**Daftar Referensi**

Wajib :

1. Direktorat Jendral Industri Kecil. 2007. Kemasan Flexible. Jakarta : Departemen Perindustrian.
2. Jaswin M. 2008. Packaging Materials and its Applications. Jakarta:Indonesian Packaging Federation.
3. Syarif, R., S.Santausa, St.Ismayana B. 1989. Teknologi Pengemasan Pangan. Bogor: Laboratorium Rekayasa Proses Pangan, PAU Pangan dan Gizi, IPB.
4. Rustan, Surianto. 2009. Mendesain Logo. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama.

Disusun oleh:	Diperiksa oleh :		Disahkan oleh :
Dosen Pengampu	Penanggungjawab Keilmuan	Program Studi	Dekan
Godham Eko S., M.Ds	Godham Eko S., M.Ds	Dr. Ir. Rudi Tjahyono, M.M.	Dr.Eng.YulimanPurwanto,M.Eng.



**FM-UDINUS-BM-08-05/R0**