

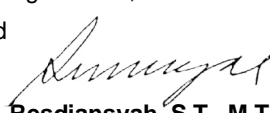


RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL VID303 PERANCANGAN PERMUKAAN KEMASAN

Issue/Revisi	: R1	Tanggal	: 28 Maret 2019
Mata Kuliah	: Perancangan Permukaan Kemasan	Kode MK	: VID303
Rumpun MK	: MKMA	Semester	: 4
Dosen Penyusun	: Michel Sutedja S.Sn.,M.Ds.	Bobot (sks)	: 3
Penyusun, Ttd  (Michel Sutedja S.Sn., M.Ds.)	Menyetujui, Ttd  (Desi Dwi Kristanto, S.Ds., M.Ds.)	Mengesahkan, Ttd  (Ir. Resdiansyah, S.T., M.T., Ph.D.)	

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER1		
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL - PRODI	
	I.A.1	Memiliki sikap untuk belajar seumur hidup (life long learning).
	I.B.4	Mampu untuk mempunyai motivasi yang kuat dalam mencapai hasil terbaik.
	I.D.2	Mampu memahami aplikasi teknologi.
	II.A.1	Mampu membuat karya visual secara manual maupun menggunakan alat / perangkat teknologi sesuai kebutuhan.
	II.A.2	Mampu mewujudkan gagasan kedalam bentuk karya visual.
	III.A.1	Mampu mewujudkan ide ke dalam sebuah konsep visual.
	III.A.2	Mampu mewujudkan konsep visual dalam bentuk bahasa rupa yang bisa diterapkan dalam media.
	IV.A.1	Mampu menginterpretasikan pesan secara verbal dan visual.
	IV.A.2	Mampu menciptakan pesan secara visual.
	IV.A.3	Mampu mengaplikasikan karya ke dalam media statis.
	V.A.1	Mampu menganalisa data dan menerjemahkan ke dalam bentuk visual.
	Deskripsi Singkat MK	CP-MK
MK1		Design packaging that takes into account the benefits of creativity and solutions to community activities
MK2		Produce surface packaging design strategic and comprehensive
MK3		Relate quality of the creative process with the end result object surface packaging design
MK4		Identify the meanings and functions of packaging design objects Explain the meanings and functions of packaging design objects
Mata kuliah ini mengajarkan prinsip-prinsip dasar dan rangkaian proses merancang kemasan dan perwajahan, serta hal-hal yang perlu dipertimbangkan dalam perancangan desain kemasan sebagai bagian dari rangkaian kegiatan pemasaran dan kontribusinya dalam sebuah identitas perusahaan atau merek. Menghadirkan sebuah solusi dari masalah keseharian masyarakat baik ekonomi, sosial dan lingkungan melalui serangkaian proses kreatif.		

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL VID303

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER1		
Materi Pembelajaran/Pokok Bahasan	<ul style="list-style-type: none"> • Konsep identitas dalam desain kemasan • Peran desain kemasan dalam marketing dan corporate identity • Proses berpikir kreatif dalam perancangan kemasan • Definisi dan peranan riset dalam desain kemasan • Definisi dan strategi implementasi dalam perancangan kemasan • Elemen desain kemasan • Definisi dan peran visualisasi dalam desain kemasan • Strategi potensial dalam perancangan kemasan • Peranan desain struktur dalam desain kemasan • Product & Brand Extension dalam desain kemasan • Hubungan antara interaksi desain kemasan dan Brand Experience • Strategi manufaktur dan konsep dalam perancangan kemasan • Desain kemasan sebagai solusi dari masalah-masalah masyarakat masa kini 	
Pustaka	Utama	
	<ul style="list-style-type: none"> • Giles Calver. (2007). What is packaging design?. 00. RV. Hove. ISBN: 9782940361885. • Marianne R. Klimchuk, Sandra A. Krasovec . (2013). Packaging Design: Successful Product Branding From Concept to Shelf . 02 . John Wiley & Sons In. New Jersey. ISBN: 9781118027066. • Sri Julianti. (2014). The Art Of Packaging. 01. KG. Jakarta. ISBN: 9786020310114.. 	
	Pendukung	
	<ul style="list-style-type: none"> • http://graphicdesignjunction.com/2014/07/packaging-design-concepts-ideas-for-inspiration/ • http://www.boredpanda.com/creative-packaging-designs/ • http://www.brandpackaging.com/articles/84317-the-2-secrets-of-brand-extension-success • http://www.bravis.com/en/strategic_packaging_design/ • http://www.creativebloq.com/branding/packaging-design-resources-4131480 • http://www.creativebloq.com/packaging/inspirational-packaging-912837 • http://www.decisionanalyst.com/publ_art/packaging.dai • http://www.gcimagazine.com/business/manufacturing/packaging/Packaging-as-an-Extension-of-Product- • http://www.havigs.com/en/businesses/packaging-technology-integrated-solutions/consulting- • http://www.packagingoftheworld.com/search?updated-max=2015-11-03T16:00:00%2B08:00&max-results=24 18. • http://www.referenceforbusiness.com/small/Op-Qu/Packaging.html • http://www.sparringmind.com/creative-thinking/ • https://www.youtube.com/watch?v=-xyN--g9ows • https://www.youtube.com/watch?v=17Cb9F4Yrkc • https://www.youtube.com/watch?v=2CAXfE8c60w • https://www.youtube.com/watch?v=A4_t7ogZWKY • https://www.youtube.com/watch?v=ajHpZln2av8 • https://www.youtube.com/watch?v=AQl1egTtucs • https://www.youtube.com/watch?v=i4usYJku1Ko • https://www.youtube.com/watch?v=jxnZvRexvWU 	
Media Pembelajaran	Perangkat Lunak:	Perangkat Keras:
	PPT / Keynote	Komputer / Laptop, Projector, whiteboard



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL VID303

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER1	
Team Teaching	
Mata Kuliah Prasyarat	Perancangan Tata Letak
Kriteria Penilaian	<ol style="list-style-type: none">1. Tugas Praktek : dilaksanakan 30% pra UTS, 30% pasca UTS.2. UTS : 20% take home dan dikumpulkan pada saat ujian.3. UAS : 20% take home dan dikumpulkan pada saat ujian.

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL VID303

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER						
Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Metode Pembelajaran (Estimasi Waktu)	Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
1	Mahasiswa memahami dan mampu menjelaskan sejarah termasuk sejarah identitas visual, merk, simbol, arti brand identity, hubungan antara logo/symbol dalam <i>brand identity</i> dengan target <i>market/audience</i> .	Ketepatan aplikasi teori	<ul style="list-style-type: none"> Keaktifan diskusi 	<ul style="list-style-type: none"> Ceramah Diskusi 	Introduction: <ul style="list-style-type: none"> Definisi, keuntungan dan format desain kemasan. Keuntungan, fungsi dan persepsi. Definisi kemasan Struktur desain kemasan dan desain permukaan 	
2	Mahasiswa memahami dan mampu menjelaskan konsep identitas dalam desain kemasan.	Ketepatan aplikasi teori Kerapian tugas visual Ide dan kreativitas	<ul style="list-style-type: none"> Keaktifan diskusi. Ketepatan aplikasi teori. Orisinalitas dan kreatifitas. Kualitas penyajian visual 	<ul style="list-style-type: none"> Ceramah Tugas studio Asistensi 	Konsep identitas dalam desain kemasan: Identity Platform <ul style="list-style-type: none"> Scope/category Objective/Audience Aspirations/insight Rational Benefits Emotional Benefits Character/Personality Uniqueness Essence 	
3	Mahasiswa memahami dan mampu menjelaskan peran desain kemasan dalam pemasaran dan <i>corporate identity</i> .	Ketepatan aplikasi teori Kerapian tugas visual Ide dan kreativitas	<ul style="list-style-type: none"> Keaktifan diskusi. Ketepatan aplikasi teori. Orisinalitas dan kreatifitas. Kualitas penyajian visual 	<ul style="list-style-type: none"> Ceramah Tugas studio Asistensi 	Peran desain kemasan dalam pemasaran dan <i>corporate identity</i> : <ul style="list-style-type: none"> Aspek-aspek corporate identity Aspek-aspek marketing Peran desain kemasan 	10

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL VID303

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER						
Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Metode Pembelajaran (Estimasi Waktu)	Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
4	Mahasiswa memahami dan mampu menjelaskan tahapan proses berpikir kreatif dalam perancangan kemasan.	Ketepatan aplikasi teori Kerapian tugas visual Ide dan kreativitas	<ul style="list-style-type: none"> Keaktifan diskusi. Ketepatan aplikasi teori. Orisinalitas dan kreatifitas. Kualitas penyajian visual 	<ul style="list-style-type: none"> Ceramah Tugas studio Asistensi 	Proses berpikir kreatif dalam perancangan kemasan: <ul style="list-style-type: none"> Creation process to the quality of packaging design Creative Thinking Process Packaging Design Process The benefits of a comprehensive 	
5	Mahasiswa memahami dan mampu menjelaskan definisi dan peranan riset dalam desain kemasan.	Ketepatan aplikasi teori Kerapian tugas visual Ide dan kreativitas	<ul style="list-style-type: none"> Keaktifan diskusi Ketepatan aplikasi teori. 	<ul style="list-style-type: none"> Ceramah Diskusi 	Definisi dan peranan riset dalam desain kemasan: <ul style="list-style-type: none"> Keuntungan melakukan riset dalam perancangan kemasan Jenis-jenis riset untuk desain kemasan 	10
6	Mahasiswa memahami dan mampu menterjemahkan brief tugas (client) dan melakukan riset serta pengumpulan data awal.	Ketepatan aplikasi teori Kerapian tugas visual Ide dan kreativitas	<ul style="list-style-type: none"> Keaktifan asistensi. Ketepatan aplikasi teori. Orisinalitas dan kreatifitas. Kualitas penyajian visual 	<ul style="list-style-type: none"> Ceramah Tugas studio Asistensi 	Definisi dan strategi implementasi dalam perancangan kemasan: Elemen desain kemasan Strategi potensial dalam perancangan kemasan: <ul style="list-style-type: none"> Aspek struktur Aspek identitas Aspek informasi Aspek persuasi 	
7	Mahasiswa mampu melakukan analisa berdasarkan data yang diperoleh pada riset awal dan melakukan riset lanjutan serta	Ketepatan aplikasi teori Kerapian tugas visual Ide dan kreativitas	<ul style="list-style-type: none"> Ketepatan aplikasi teori. Orisinalitas dan kreatifitas. 	<ul style="list-style-type: none"> Tugas studio Asistensi 	Definisi dan peran visualisasi dalam desain kemasan:	10

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL VID303

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER						
Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Metode Pembelajaran (Estimasi Waktu)	Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
	memulai proses perancangan sistem identitas visual/merk.		<ul style="list-style-type: none"> Kualitas penyajian visual 		<ul style="list-style-type: none"> Pemahaman eksplorasi visual. Gaya desain terkait pesan visual yang ingin disampaikan. 	
8	Evaluasi Tengah Semester : Melakukan validasi hasil penilaian, evaluasi dan perbaiki proses pembelajaran berikutnya Bobot penilaian 20%					
9	Mahasiswa memahami dan mampu menjelaskan peranan desain struktur dalam desain kemasan.	Ketepatan aplikasi teori Kerapian tugas visual Ide dan kreativitas	<ul style="list-style-type: none"> Keaktifan diskusi. Ketepatan aplikasi teori. 	<ul style="list-style-type: none"> Ceramah Diskusi 	Peranan desain struktur dalam desain kemasan: <ul style="list-style-type: none"> Potensi desain struktur sebagai pembentuk identitas. Pemahaman dan aspek-aspek struktural dalam desain kemasan. 	
10	Mahasiswa memahami dan mampu menjelaskan peran kemasan dalam <i>product & brand extension</i> .	Ketepatan aplikasi teori Kerapian tugas visual Ide dan kreativitas	<ul style="list-style-type: none"> Keaktifan asistensi. Ketepatan aplikasi teori. Orisinalitas dan kreatifitas. Kualitas penyajian visual. 	<ul style="list-style-type: none"> Ceramah Tugas studio Asistensi 	Product & Brand Extension dalam desain kemasan: <ul style="list-style-type: none"> Definisi dan pemahaman dari product dan brand extension. Contoh-contoh produk dan brand extension dalam produk kemasan. 	
11	Mahasiswa memahami dan mampu menjelaskan peran kemasan dalam <i>product & brand extension</i> . Mahasiswa mampu melakukan proses perancangan kemasan sebagai <i>brand extension</i> .	Ketepatan aplikasi teori Kerapian tugas visual Ide dan kreativitas	<ul style="list-style-type: none"> Keaktifan asistensi. Ketepatan aplikasi teori. Orisinalitas dan kreatifitas. 	<ul style="list-style-type: none"> Tugas studio Asistensi 	Product & Brand Extension dalam desain kemasan: <ul style="list-style-type: none"> Definisi dan pemahaman dari product dan brand extension. 	10

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL VID303

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER						
Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Metode Pembelajaran (Estimasi Waktu)	Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
			<ul style="list-style-type: none"> Kualitas penyajian visual. 		<ul style="list-style-type: none"> Contoh-contoh produk dan brand extension dalam produk kemasan. 	
12	Mahasiswa mampu melakukan proses eksplorasi perancangan sistem identitas visual/merk.	Ketepatan aplikasi teori Kerapian tugas visual Ide dan kreativitas	<ul style="list-style-type: none"> Keaktifan asistensi. Ketepatan aplikasi teori. Orisinalitas dan kreatifitas. Kualitas penyajian visual. 	<ul style="list-style-type: none"> Ceramah Tugas studio Asistensi 	Hubungan antara interaksi desain kemasan dengan Brand Experience (Brand Experience): <ul style="list-style-type: none"> Definisi dan contoh Brand Experience. Desain kemasan yang dapat menyampaikan mentalitas ide. Perkembangan paradigma marketing: Emotional Branding. 	
13	Mahasiswa mampu mengimplementasikan rancangan visual kedalam bentuk Graphic Standard Manual.	Ketepatan aplikasi teori Kerapian tugas visual Ide dan kreativitas	<ul style="list-style-type: none"> Keaktifan asistensi. Ketepatan aplikasi teori. Orisinalitas dan kreatifitas. Kualitas penyajian visual. 	<ul style="list-style-type: none"> Tugas studio Asistensi 	Fungsi kreativitas: Strategi manufaktur dan konsep dalam perancangan kemasan: <ul style="list-style-type: none"> Kreativitas. Strategi dan konsep desain kreatif. 	10
14	Mahasiswa mampu mengimplementasikan rancangan visual kedalam bentuk kemasan yang menjadi solusi dari masalah masyarakat masa kini.	Ketepatan aplikasi teori Kerapian tugas visual Ide dan kreativitas	<ul style="list-style-type: none"> Keaktifan asistensi. Ketepatan aplikasi teori. Orisinalitas dan kreatifitas. Kualitas penyajian visual. 	<ul style="list-style-type: none"> Ceramah Tugas studio Asistensi 	Desain kemasan sebagai solusi dari masalah-masalah masyarakat masa kini: <ul style="list-style-type: none"> Aspek kebudayaan, sosial dan lingkungan komunitas. 	

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL VID303

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER						
Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Metode Pembelajaran (Estimasi Waktu)	Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
					<ul style="list-style-type: none"> Solusi kemasan ramah konsumen (consumer-friendly). 	
15	Mahasiswa mampu mengimplementasikan rancangan visual kedalam bentuk kemasan yang menjadi solusi dari masalah masyarakat masa kini.	Ketepatan aplikasi teori Kerapian tugas visual Ide dan kreativitas	<ul style="list-style-type: none"> Keaktifan asistensi. Ketepatan aplikasi teori. Orisinalitas dan kreatifitas. Kualitas penyajian visual. 	<ul style="list-style-type: none"> Tugas studio Asistensi 	Desain kemasan sebagai solusi dari masalah-masalah masyarakat masa kini: <ul style="list-style-type: none"> Aspek kebudayaan, sosial dan lingkungan komunitas. Solusi kemasan ramah konsumen (consumer-friendly). 	10
16	Evaluasi Akhir Semester: Melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa Bobot penilaian 20%					

Penjelasan format Rencana Pembelajaran Semester

Nomor Kolom	Judul Kolom	Penjelasan Isian
1	Minggu ke	Menunjukkan kapan suatu kegiatan dilaksanakan yakni mulai minggu ke 1 sampai ke 16 (satu semester) (bisa 1/2/3/4 mingguan).
2	Kemampuan akhir yang diharapkan	Rumusan kemampuan di bidang kognitif, psikomotorik, dan afektif diusahakan lengkap dan utuh (hard skills & soft skills). Tingkat kemampuan harus menggambarkan level CP lulusan prodi, dan dapat mengacu pada konsep dari Anderson (*). Kemampuan yang dirumuskan di setiap tahap harus mengacu dan sejalan dengan CPL, serta secara kumulatif diharapkan dapat memenuhi CPL yang dibebankan pada mata kuliah ini di akhir semester.
3	Indikator	Indikator dapat menunjukkan pencapaian kemampuan yang dicanangkan, atau unsur kemampuan yang dinilai (bisa kualitatif misal ketepatan analisis, kerapian sajian, Kreatifitas ide, kemampuan komunikasi, juga bisa juga yang kuantitatif : banyaknya kutipan acuan/unsur yang dibahas, kebenaran hitungan).
4	Kriteria & Bentuk Penilaian	Kriteria Penilaian berdasarkan Penilaian Acuan Patokan mengandung prinsip edukatif, otentik, objektif, akuntabel, dan transparan yang dilakukan secara terintegrasi.
5	Metode Pembelajaran (Estimasi Waktu	Dapat berupa : diskusi kelompok, simulasi, studi kasus, pembelajaran kolaboratif, pembelajaran kooperatif, pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran berbasis masalah, atau metode pembelajaran lain, atau gabungan berbagai bentuk. Pemilihan metode pembelajaran didasarkan pada keniscayaan bahwa dengan metode pembelajaran yang dipilih mahasiswa mencapai kemampuan yang diharapkan. Waktu yang disediakan untuk mencapai kemampuan pada tiap tahap pembelajaran
6	Materi Pembelajaran	Bisa diisi pokok bahasan /sub pokok bahasan, atau topik bahasan. (dengan asumsi tersedia diktat/modul ajar untuk setiap pokok bahasan) atau intergrasi materi pembelajaran, atau isi dari modul.
7	Bobot Penilaian	Disesuaikan dengan waktu yang digunakan untuk membahas atau mengerjakan tugas, atau besarnya sumbangan suatu kemampuan terhadap pencapaian pembelajaran yang dibebankan pada mata kuliah ini