



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

Kode Dokumen

## RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

<b>MATA KULIAH (MK)</b>	<b>KODE</b>	<b>Rumpun MK</b>	<b>BOBOT (sks)</b>	<b>SEMESTER</b>	<b>Tgl Penyusunan</b>																																																																																																																							
Desain Kemasan	9034204444	Mata Kuliah Wajib Program Studi	T=1 P=3 ECTS=6.36	5	29 Juli 2022																																																																																																																							
<b>OTORISASI</b>	<b>Pengembang RPS</b>		<b>Koordinator RMK</b>		<b>Koordinator Program Studi</b>																																																																																																																							
	Asidigisianti Surya Patria, S.T., M.Pd.		Nanda Nini Anggalih, S.Pd., M.Ds.		Asidigisianti Surya Patria, S.T., M.Pd.																																																																																																																							
<b>Model Pembelajaran</b>	Project Based Learning																																																																																																																											
<b>Capaian Pembelajaran (CP)</b>	<b>CPL-PRODI yang dibebankan pada MK</b>																																																																																																																											
	<b>CPL-2</b>	Menunjukkan karakter tangguh, kolaboratif, adaptif, inovatif, inklusif, belajar sepanjang hayat, dan berjiwa kewirausahaan																																																																																																																										
	<b>CPL-3</b>	Mengembangkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan kreatif dalam melakukan pekerjaan yang spesifik di bidang keahliannya serta sesuai dengan standar kompetensi kerja bidang yang bersangkutan																																																																																																																										
	<b>CPL-5</b>	Mampu menguasai secara teoritis pengetahuan tentang sejarah desain, prinsip dasar desain grafis, prinsip dasar komunikasi pemasaran dengan memanfaatkan IPTEKS pada bidang desain grafis.																																																																																																																										
	<b>CPL-6</b>	Mampu merancang, menerapkan hingga memproduksi karya desain grafis baik secara manual maupun digital.																																																																																																																										
	<b>CPL-7</b>	Mampu mengkomunikasikan strategi dan konsep desain grafis berdasarkan pemecahan masalah (problem solving) kepada pihak lain yang membutuhkan secara jelas.																																																																																																																										
	<b>Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)</b>																																																																																																																											
	<b>CPMK - 1</b>	Mahasiswa mampu memahami sejarah, fungsi, dan klasifikasi desain kemasan.																																																																																																																										
	<b>CPMK - 2</b>	Mahasiswa mampu merancang konten visual dan atribut fisik dari desain kemasan																																																																																																																										
	<b>CPMK - 3</b>	Mahasiswa mampu memahami praktek branding dalam desain kemasan																																																																																																																										
	<b>CPMK - 4</b>	Mahasiswa mampu merancang desain kemasan berdasarkan data dari riset pra desain																																																																																																																										
	<b>CPMK - 5</b>	Mahasiswa mampu memperhatikan nilai-nilai detail karya Desain Grafis dalam desain kemasan																																																																																																																										
	<b>Matrik CPL - CPMK</b>																																																																																																																											
			<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>CPMK</th> <th>CPL-2</th> <th>CPL-3</th> <th>CPL-5</th> <th>CPL-6</th> <th>CPL-7</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>CPMK-1</td> <td></td> <td></td> <td style="text-align: center;">✓</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-2</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td style="text-align: center;">✓</td> <td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-3</td> <td style="text-align: center;">✓</td> <td style="text-align: center;">✓</td> <td></td> <td></td> <td style="text-align: center;">✓</td> </tr> <tr> <td>CPMK-4</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td style="text-align: center;">✓</td> <td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-5</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td style="text-align: center;">✓</td> </tr> </tbody> </table>	CPMK	CPL-2	CPL-3	CPL-5	CPL-6	CPL-7	CPMK-1			✓			CPMK-2				✓		CPMK-3	✓	✓			✓	CPMK-4				✓		CPMK-5					✓																																																																																					
	CPMK	CPL-2	CPL-3	CPL-5	CPL-6	CPL-7																																																																																																																						
	CPMK-1			✓																																																																																																																								
	CPMK-2				✓																																																																																																																							
CPMK-3	✓	✓			✓																																																																																																																							
CPMK-4				✓																																																																																																																								
CPMK-5					✓																																																																																																																							
<b>Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)</b>																																																																																																																												
		<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th rowspan="2">CPMK</th> <th colspan="16">Minggu Ke</th> </tr> <tr> <th>1</th><th>2</th><th>3</th><th>4</th><th>5</th><th>6</th><th>7</th><th>8</th><th>9</th><th>10</th><th>11</th><th>12</th><th>13</th><th>14</th><th>15</th><th>16</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>CPMK-1</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-2</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-3</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-4</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-5</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> </tbody> </table>	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																	CPMK-5																				
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																																																																																																																												
CPMK-5																																																																																																																												
<b>Deskripsi Singkat MK</b>	Mata Kuliah ini mengkaji pengetahuan dan melatih teknik merancang desain kemasan sebagai bagian dari strategi branding dan pemasaran sebuah produk.																																																																																																																											
<b>Pustaka</b>	<b>Utama :</b>																																																																																																																											

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 Tjpto. 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**  
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 memahami kontrak perkuliahan mata kuliah desain kemasan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mahasiswa dapat mendeskripsikan mata kuliah desain kemasan</li> <li>2. Mahasiswa dapat mempersiapkan materi/bahan untuk keperluan mata kuliah desain kemasan</li> </ol>	<p><b>Kriteria:</b> Ketepatan dalam menjawab pertanyaan dalam quis</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif</p>	Ceramah, diskusi dan tanya jawab., latihan soal 4 x 50		<p><b>Materi:</b> Fungsi, tujuan dan struktur dari desain kemasan</p> <p><b>Pustaka:</b> <i>Klimchuck, M. 2006. Desain Kemasan. Jakarta: Erlangga.</i></p>	0%
2	Mampu memahami sejarah, tujuan dan klasifikasi dari desain kemasan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mahasiswa dapat menjelaskan sejarah desain kemasan</li> <li>2. Mahasiswa dapat menjelaskan tujuan desain kemasan</li> <li>3. Mahasiswa dapat menjelaskan klasifikasi desain kemasan</li> </ol>	<p><b>Kriteria:</b> Keaktifan dalam diskusi kelas</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif</p>	Ceramah, diskusi dan tanya jawab. 4 x 50		<p><b>Materi:</b> Fungsi, tujuan dan struktur dari desain kemasan</p> <p><b>Pustaka:</b> <i>Klimchuck, M. 2006. Desain Kemasan. Jakarta: Erlangga.</i></p>	10%
3	Mampu memahami peran desain kemasan dalam praktek branding dan sebaliknya	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mahasiswa dapat mendeskripsikan hubungan antara branding dan desain kemasan</li> <li>2. Mahasiswa dapat unsur branding dalam desain kemasan</li> <li>3. Mahasiswa dapat memahami brand message</li> <li>4. Mahasiswa dapat memahami segmentasi target market</li> </ol>	<p><b>Kriteria:</b> Keaktifan dalam diskusi kelas</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif</p>	Ceramah, diskusi dan presentasi. 4 x 50		<p><b>Materi:</b> Branding pada kemasan</p> <p><b>Pustaka:</b> <i>Klimchuck, M. 2006. Desain Kemasan. Jakarta: Erlangga.</i></p> <hr/> <p><b>Materi:</b> Branding pada kemasan</p> <p><b>Pustaka:</b> <i>Wahyudi, Nanang &amp; Satriyono, Sonny. 2017. Mantra Kemasan Juara. Jakarta: Elex Media Komputindo</i></p>	0%

4	Mampu memahami konten visual dari desain kemasan sesuai dengan kebutuhan brand dan konsumen	<p>1.Mahasiswa dapat menjelaskan dan menganalisa elemen desain grafis sebagai konten visual</p> <p>2.Mahasiswa dapat memahami dengan baik posisi konten visual dalam perancangan desain kemasan</p>	<p><b>Kriteria:</b> Keaktifan dalam diskusi kelas</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja</p>	Ceramah, diskusi dan presentasi. 4 x 50		<p><b>Materi:</b> Unsur-unsur Kemasan <b>Pustaka:</b> <i>Klimchuck, M. 2006. Desain Kemasan. Jakarta: Erlangga.</i></p> <hr/> <p><b>Materi:</b> Konten Visual Desain Kemasan: <b>Pustaka:</b> <i>Klimchuck, M. 2006. Desain Kemasan. Jakarta: Erlangga.</i></p>	20%
5	Mampu memahami atribut fisik dari desain kemasan dengan baik	<p>1.Mahasiswa dapat menjelaskan posisi atribut fisik desain kemasan</p> <p>2.Mahasiswa dapat menjelaskan karakter dari masing-masing jenis material yang sesuai dengan kebutuhan desain kemasan</p>	<p><b>Kriteria:</b> Keaktifan dalam diskusi kelas</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif, Tes</p>	Ceramah, diskusi, tanya jawab, Latihan 150'		<p><b>Materi:</b> Daya tarik kemasan <b>Pustaka:</b> <i>Wirya, Iwan. 1999. Kemasan yang Menjual: Menang Bersaing Melalui Kemasan. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama,</i></p> <hr/> <p><b>Materi:</b> Material Kemasan <b>Pustaka:</b> <i>Klimchuck, M. 2006. Desain Kemasan. Jakarta: Erlangga.</i></p>	0%
6	Mampu memahami jenis-jenis display kemasan pada toko maupun supermarket	<p>1.Mahasiswa dapat menjelaskan memahami display kemasan</p> <p>2.Mahasiswa dapat menjelaskan jenis-jenis display kemasan</p>	<p><b>Kriteria:</b> Keaktifan dalam diskusi kelas</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif</p>	Ceramah,diskusi dan tanya jawab 4 x 50		<p><b>Materi:</b> Branding pada kemasan <b>Pustaka:</b> <i>Klimchuck, M. 2006. Desain Kemasan. Jakarta: Erlangga.</i></p>	0%
7	Mahasiswa mampu memahami design thinking sebagai metode berpikir / pendekatan dalam merancang desain kemasan	<p>1.Mahasiswa dapat mendeskripsikan tahap emphatize dalam design thinking untuk merancang desain kemasan</p> <p>2.Mahasiswa dapat mendeskripsikan tahap define dalam design thinking untuk merancang desain kemasan</p>	<p><b>Kriteria:</b> Keaktifan dalam diskusi kelas</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Ceramah,diskusi dan presentasi 4 x 50		<p><b>Materi:</b> Design Thinking <b>Pustaka:</b> <i>Ambrose, Gavin dan Harris, Paul, Basics design 08: Design Thinking, 2010, Switserland: AVA Publishing SA</i></p>	0%

8	Mahasiswa mampu memahami design thinking sebagai metode berpikir / pendekatan dalam merancang desain kemasan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.Mahasiswa dapat mendeskripsikan tahap ideate dalam design thinking untuk merancang desain kemasan</li> <li>2.Mahasiswa dapat mendeskripsikan tahap prototype dalam design thinking untuk merancang desain kemasan</li> <li>3.Mahasiswa dapat mendeskripsikan tahap test dalam design thinking untuk merancang desain kemasan</li> </ol>	<p><b>Kriteria:</b> Keaktifan dalam diskusi kelas</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Ceramah,diskusi dan presentasi 4 x 50		<p><b>Materi:</b> Design Thinking <b>Pustaka:</b> <i>Ambrose, Gavin dan Harris, Paul, Basics design 08: Design Thinking, 2010, Switserland: AVA Publishing SA</i></p>	0%
9	Mampu meamahami desain label kemasan sesuai dengan standar pencantuman informasi yang ada	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.Mahasiswa dapat menjelaskan pentingnya label desain kemasan bagi produk, produsen dan konsumen</li> <li>2.Mahasiswa dapat mendeskripsikan jenis label dan konten dari desain kemasan</li> </ol>	<p><b>Kriteria:</b> Keaktifan dalam diskusi kelas</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif</p>	Ceramah, tanya jawab, Latihan 4 x 50		<p><b>Materi:</b> Desain Label Kemasan <b>Pustaka:</b> <i>Klimchuck, M. 2006. Desain Kemasan. Jakarta: Erlangga.</i></p>	0%
10	Mampu melakukan riset pra desain kemasan	Mahasiswa dapat menjelaskan masing-masing dari riset pra desain kemasan dan fungsinya untuk perancang	<p><b>Kriteria:</b> Keaktifan dalam diskusi kelas</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja, Tes</p>	Ceramah, tanya jawab, Latihan 4 x 5		<p><b>Materi:</b> Proses desain kemasan <b>Pustaka:</b> <i>Klimchuck, M. 2006. Desain Kemasan. Jakarta: Erlangga.</i></p> <hr/> <p><b>Materi:</b> Riset pradesain kemasan <b>Pustaka:</b> <i>Ambrose, Gavin &amp; Harris, Paul. 2011. Packaging the Brand. London: AVA Publishing</i></p>	0%
11	Mampu melakukan riset pra desain kemasan	Mahasiswa dapat menjelaskan masing-masing dari riset pra desain kemasan dan fungsinya untuk perancang	<p><b>Kriteria:</b> Keaktifan dalam diskusi kelas</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja, Tes</p>	Ceramah, tanya jawab, Latihan 4 x 5		<p><b>Materi:</b> Proses desain kemasan <b>Pustaka:</b> <i>Klimchuck, M. 2006. Desain Kemasan. Jakarta: Erlangga.</i></p> <hr/> <p><b>Materi:</b> Riset pradesain kemasan <b>Pustaka:</b> <i>Ambrose, Gavin &amp; Harris, Paul. 2011. Packaging the Brand. London: AVA Publishing</i></p>	20%
12	Mampu memahami desain kemasan untuk UMKM	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.Mahasiswa dapat membedakan antara merancang desain kemasan UMKM di perkotaan dan di pedesaan</li> <li>2.Mahasiswa dapat mendeskripsikan hal-hal yang menjadi pertimbangan dalam perancangan desain kemasan skala UMKM</li> </ol>	<p><b>Kriteria:</b> Keaktifan dalam diskusi kelas</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif, Tes</p>	Ceramah, diskusi, tanya jawab, Latihan 4 x 50		<p><b>Materi:</b> Riset pradesain kemasan <b>Pustaka:</b> <i>Klimchuck, M. 2006. Desain Kemasan. Jakarta: Erlangga.</i></p>	0%

13	Mampu menguasai perancangan desain kemasan untuk UMKM	<p>1. Mahasiswa dapat mendiskripsikan prinsip desain kemasan untuk UMKM</p> <p>2. Mahasiswa dapat mendiskripsikan langkah-langkah desain kemasan untuk UMKM</p> <p>3. Mahasiswa dapat mendesain kemasan untuk UMKM</p>	<p><b>Kriteria:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Originalitas</li> <li>2. Kreativitas</li> <li>3. Kesesuaian dengan ketentuan soal</li> <li>4. Kerapian</li> </ol> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	<p>Praktek Studio Project Based Learning, Diskusi dalam kelompok</p> <p>Fase1: Penentuan Pertanyaan Mendasar Dosen bertanya: Menyusun konsep perancangan Mahasiswa merespon pernyataan dosen. Dosen bertanya: Merancang kemasan UMKM Mahasiswa membuat desain kemasan UMKM</p> <p>Fase2: Menyusun Perencanaan Proyek Menyusun Jadwal Dosen membuat kesepakatan batas akhir pengumpulan proyek. Mahasiswa menyusun timeline untuk menyelesaikan proyek</p> <p>Fase3: Menyusun Jadwal Dosen membuat kesepakatan batas akhir pengumpulan proyek. Mahasiswa menyusun timeline untuk menyelesaikan proyek 3 x 50</p>		<p><b>Materi:</b> Langkah-langkah perancangan desain kemasan <b>Pustaka:</b> <i>Klimchuck, M. 2006. Desain Kemasan. Jakarta: Erlangga.</i></p> <p><b>Materi:</b> Langkah-langkah perancangan desain kemasan <b>Pustaka:</b> <i>Ambrose, Gavin &amp; Harris, Paul. 2011. Packaging the Brand. London: AVA Publishing</i></p> <p><b>Materi:</b> Langkah-langkah perancangan desain kemasan untuk UMKM <b>Pustaka:</b> <i>Rahardjo, Sudjadi Tjipto. 2020. Desain Grafis Kemasan UMKM. Yogyakarta: Deepublish</i></p>	0%
14	Mampu menguasai perancangan desain kemasan.	<p>1. Mahasiswa dapat mendiskripsikan prinsip desain kemasan UMKM.</p> <p>2. Mahasiswa dapat mendiskripsikan langkah-langkah desain kemasan UMKM</p> <p>3. Mahasiswa dapat mendesain kemasan UMKM</p>	<p><b>Kriteria:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Originalitas</li> <li>2. Kreativitas</li> <li>3. Kesesuaian dengan ketentuan soal</li> <li>4. Kerapian</li> </ol> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	<p>Praktek Studio Project Based Learning, Diskusi dalam kelompok</p> <p>Fase4: Monitoring Dosen memonitor proses mahasiswa mengumpulkan hasil proyek. Mahasiswa mengumpulkan hasil karya sesuai batas waktu yang telah disepakati 3 x 50</p>		<p><b>Materi:</b> Langkah-langkah perancangan desain kemasan <b>Pustaka:</b> <i>Wirya, Iwan. 1999. Kemasan yang Menjual: Menang Bersaing Melalui Kemasan. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama,</i></p>	15%

15	Mampu menguasai perancangan desain kemasan	<p>1. Mahasiswa dapat mendeskripsikan prinsip desain kemasan UMKM.</p> <p>2. Mahasiswa dapat mendeskripsikan langkah-langkah desain kemasan UMKM.</p> <p>3. Mahasiswa dapat mendesain kemasan UMKM</p>	<p><b>Kriteria:</b></p> <p>1. Originalitas</p> <p>2. Kreativitas</p> <p>3. Kesesuaian dengan ketentuan soal</p> <p>4. Kerapian</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b></p> <p>Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	<p>Praktek Studio Project Based Learning, Diskusi dalam kelompok</p> <p>Fase4: Monitoring Dosen memonitor proses mahasiswa mengumpulkan hasil proyek. Mahasiswa mengumpulkan hasil karya sesuai batas waktu yang telah disepakati</p> <p>Fase5: Menguji Hasil Mahasiswa menjelaskan dan mempresentasikan hasil dosen ketepatan desain kemasan 3 x 50</p>	<p><b>Materi:</b></p> <p>Langkah-langkah perancangan desain kemasan</p> <p><b>Pustaka:</b></p> <p>Rahardjo, Sudjadi Tjipto. 2020. <i>Desain Grafis Kemasan UMKM</i>. Yogyakarta: Deepublish</p> <p><b>Materi:</b></p> <p>Desain Kemasan yang Menjual</p> <p><b>Pustaka:</b></p> <p>Wahyudi, Nanang &amp; Satriyono, Sonny. 2017. <i>Mantra Kemasan Juara</i>. Jakarta: Elex Media Komputindo</p>	0%
16	Mampu menguasai perancangan desain kemasan	<p>1. Mahasiswa dapat mendeskripsikan prinsip desain kemasan UMKM.</p> <p>2. Mahasiswa dapat mendeskripsikan langkah-langkah desain kemasan UMKM.</p> <p>3. Mahasiswa dapat mendesain kemasan UMKM.</p>	<p><b>Kriteria:</b></p> <p>1. Originalitas</p> <p>2. Kreativitas</p> <p>3. Kesesuaian dengan ketentuan soal</p> <p>4. Kerapian</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b></p> <p>Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	<p>Praktek Studio Project Based Learning, Diskusi dalam kelompok</p> <p>Fase5: Menguji Hasil Mahasiswa menjelaskan dan mempresentasikan 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><b>Materi:</b></p> <p>Langkah-langkah perancangan desain kemasan UMKM</p> <p><b>Pustaka:</b></p> <p>Rahardjo, Sudjadi Tjipto. 2020. <i>Desain Grafis Kemasan UMKM</i>. Yogyakarta: Deepublish</p>	35%

#### Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipasif	26.67%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	50%
3.	Praktik / Unjuk Kerja	16.67%
4.	Tes	6.67%
		100%

#### 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 studinya 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



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

UPM Program Studi D4 Desain  
Grafis



NIDN

File PDF ini digenerate pada tanggal 29 September 2024 Jam 03:32 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa

