



Universitas Negeri Surabaya
Fakultas Bahasa dan Seni
Program Studi S1 Pendidikan Seni Rupa

Kode
Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)		KODE	Rumpun MK		BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan															
Desain Kemasan**		8821002228			T=2	P=0	ECTS=3.18	0	26 Desember 2025															
OTORISASI		Pengembang RPS			Koordinator RMK			Koordinator Program Studi																
				FERA RATYANINGRUM																
Model Pembelajaran	Case Study																							
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																							
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																							
	Matrik CPL - CPMK																							
		<div>CPMK</div>																						
	Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																							
	<div><div>CPMK</div><div>Minggu Ke</div><table><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td><td>15</td><td>16</td></tr></table></div>								1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16									
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini mengkaji dan melatih tentang teknik merancang desain kemasan dan mengembangkannya dengan mempertimbangkan strategi pemasaran, isu-isu hukum, lingkungan dan global, dengan pendekatan survey, dan pemecahan masalah.																							
Pustaka	Utama :																							
	1. Klimchuck, M. 2006. Desain Kemasan. Jakarta: Erlangga. 2. Julianti, S. 2014. The Art of Packaging. Jakarta: Gramedia. 3. Surianto, Ruslan. Logo, Gramedia Pustaka Utama, Jakarta, 2009. 4. Wirya, Iwan. Kemasan yang Menjual: Menang Bersaing Melalui Kemasan. Gramedia Pustaka Utama, Jakarta, 1999.																							
	Pendukung :																							
Dosen Pengampu	Dr. Asidigisianti Surya Patria, S.T., M.Pd.																							
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 fungsi, tujuan dan struktur dari desain kemasan.	Dapat mendeskripsikan fungsi, tujuan dan struktur dari desain kemasan.		Ceramah, diskusi dan tanya jawab. 150'				0%																

2	Mampu memahami dan menganalisis daya tarik kemasan.	Dapat menganalisis dan mendeskripsikan daya tarik kemasan.	Kriteria: Kesesuaian dengan tema.	Ceramah, diskusi dan presentasi. 150'			0%
3	Mampu memahami dan menganalisis daya tarik kemasan.	Dapat menganalisis dan mendeskripsikan daya tarik kemasan.		Ceramah, diskusi dan presentasi. 150'			0%
4	Mampu memahami riset pradesain kemasan.	Dapat mendeskripsikan riset pradesain kemasan.	Kriteria: Kesesuaian dengan tema dan teori.	Ceramah, diskusi, tanya jawab, Latihan 150'			0%
5	Mampu memahami riset pradesain kemasan.	Dapat mendeskripsikan riset pradesain kemasan.		Ceramah, diskusi, tanya jawab, Latihan 150'			0%
6	Mampu memahami strategi kreatif desain kemasan.	Dapat mendeskripsikan strategi kreatif desain kemasan.	Kriteria: Kesesuaian dengan tema dan teori.	Ceramah, tanya jawab, Latihan 150'			0%
7	Mampu memahami strategi kreatif desain kemasan.	Dapat mendeskripsikan strategi kreatif desain kemasan.		Ceramah, tanya jawab, Latihan 150'			0%
8	UTS						0%
9	Mampu memahami perubahan desain kemasan.	Dapat mendeskripsikan perubahan desain kemasan.		Ceramah, tanya jawab, Latihan 150'			0%
10	Mampu menguasai prinsip re-desain kemasan.	Dapat mendeskripsikan prinsip re-desain kemasan.	Kriteria: 1. Kesesuaian dengan tema. 2. Unik dan menarik 3. Original 4. Finishing	Latihan 150'			0%
11	Mampu menguasai prinsip re-desain kemasan.	Dapat mendeskripsikan prinsip re-desain kemasan.		Latihan 150'			0%
12	Mampu menguasai prinsip re-desain kemasan.	Dapat mendeskripsikan prinsip re-desain kemasan.		Latihan 150'			0%
13	Mampu menguasai prinsip re-desain kemasan.	Dapat mendeskripsikan prinsip re-desain kemasan.		Latihan 150'			0%
14	Mampu menguasai prinsip re-desain kemasan.	Dapat mendeskripsikan prinsip re-desain kemasan.		Latihan 150'			0%
15	Mampu menguasai prinsip re-desain kemasan.	Dapat mendeskripsikan prinsip re-desain kemasan.		Latihan 150'			0%
16	UAS						0%

Rekap Persentase Evaluasi : Case Study

No	Evaluasi	Persentase
		0%

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.