



SILABUS MATAKULIAH

Revisi : 4
 Tanggal Berlaku : 4 September 2015

A. Identitas

1. Nama Matakuliah : Desain Kemasan
2. Program Studi : Teknik Industri
3. Fakultas : Teknik
4. Bobot sks : 3 SKS
5. Elemen Kompetensi : MKB
6. Jenis Kompetensi : Keahlian Berkarya
7. Alokasi waktu total : 14 x 100 menit

B. Unsur-unsur silabus

Kompetensi dasar	Indikator	Materi pokok	Strategi Pembelajaran	Alokasi waktu	Referensi/ acuan	Evaluasi
Mahasiswa mengerti Kontrak Kuliah selama satu semester dan Pengenalan Mata Kuliah	Mahasiswa mengerti Kontrak kuliah selama satu semester, aturan perkuliahan, dan pengenalan mata kuliah.	<ol style="list-style-type: none"> a. Penjelasan Kontrak Kuliah, syarat-syarat perkuliahan, dan silabus perkuliahan. b. Penjelasan tata cara/metode penilaian karya, jenis-jenis tugas. c. Penjelasan tentang 	Perkuliahan menggunakan metode Student Interaktif, serta Problem Base Learning. Meliputi : diskusi, penugasan, studi kasus, dan lain-lain	100 menit	1-4	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lisan 2. Tertulis



Kompetensi dasar	Indikator	Materi pokok	Strategi Pembelajaran	Alokasi waktu	Referensi/ acuan	Evaluasi
		<p>pengertian dan ruang lingkup mata kuliah.</p> <p>d. Penjelasan tentang prospek setelah lulus dari mata kuliah dan relevansinya dengan mata kuliah lain.</p>				
Mahasiswa Mengenal Kemasan/ <i>Packaging</i>	<p>Mahasiswa diharapkan dapat:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengenal Desain Kemasan ▪ Sejarah dan perkembangan Desain Kemasan ▪ Tahapan Deskriptif dan Analisis Formal ▪ Studi kasus : Kemasan modern yang unik dan inovatif, juga kemasan lokal dan tradisional yang belum memiliki identitas. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Penjelasan mengenai sejarah kemasan dari awal kemunculan hingga perkembangannya saat ini. ▪ Pengertian/definisi Desain Kemasan secara kajian maupun teknik pengaplikasian. ▪ Penjelasan mengenai variabel dalam Desain Kemasan : 	Perkuliahan menggunakan metode Student Interaktif, serta Problem Base Learning. Meliputi : diskusi, penugasan, studi kasus, dan lain-lain	100 menit	1-4	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lisan 2. Tertulis



Kompetensi dasar	Indikator	Materi pokok	Strategi Pembelajaran	Alokasi waktu	Referensi/ acuan	Evaluasi
		<p>Menarik untuk dilihat, mudah untuk dibuka, mudah dalam penggunaan, dan mudah dibawa kemana-mana</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Penjelasan mengenai variabel daya tarik dalam Desain Kemasan : Tema yang ditampilkan, endorse yang dipakai, dan visual yang ditampilkan. 				
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.	<ol style="list-style-type: none"> a. Unsur-unsur dalam sebuah Kemasan: tipografi (huruf), merek, logo, Ilustrasi/ foto, warna, dan bentuk. b. Tata letak 	Perkuliahan menggunakan metode Student Interaktif, serta Problem Base Learning. Meliputi : diskusi, penugasan, studi kasus, dan lain-lain	100 menit	1-4	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lisan 2. Tertulis



Kompetensi dasar	Indikator	Materi pokok	Strategi Pembelajaran	Alokasi waktu	Referensi/ acuan	Evaluasi
		dalam unsur-unsur grafis sehingga menjadi sebuah kemasan baru yang disusun dan ditempatkan pada kemasan secara utuh dan terpadu.				
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 Coreldraw/Adobe Illustrator untuk pembuatan Desain Kemasan.	Perkuliahan menggunakan metode Student Interaktif, serta Problem Base Learning. Meliputi : diskusi, penugasan, studi kasus, dan lain-lain	100 menit	1-4	1. Lisan 2. Tertulis



Kompetensi dasar	Indikator	Materi pokok	Strategi Pembelajaran	Alokasi waktu	Referensi/ acuan	Evaluasi
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.	Perkuliahan menggunakan metode Student Interaktif, serta Problem Base Learning. Meliputi : diskusi, penugasan, studi kasus, dan lain-lain	100 menit	1-4	1. Lisan 2. Tertulis
Mahasiswa mengerti Teori logo dalam kemasan dan pembagian jenis logo	Mahasiswa mengerti dan memahami Logo dalam Kemasan.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Logo, trademark, dan corporate identity ▪ Pembagian jenis logo menurut David E. Carter 	Perkuliahan menggunakan metode Student Interaktif, serta Problem Base Learning. Meliputi : diskusi, penugasan, studi kasus, dan lain-lain	100 menit	1-4	1. Lisan 2. Tertulis
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"> ▪ 5 tahap proses pembuatan logo : briefing, riset, mematangkan konsep, mengulas, dan presentasi. ▪ Membuat konsep logo yang akan dibuat. 	Perkuliahan menggunakan metode Student Interaktif, serta Problem Base Learning. Meliputi : diskusi, penugasan, studi kasus, dan lain-lain	100 menit	1-4	1. Lisan 2. Tertulis



Kompetensi dasar	Indikator	Materi pokok	Strategi Pembelajaran	Alokasi waktu	Referensi/ acuan	Evaluasi
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	Perkuliahan menggunakan metode Student Interaktif, serta Problem Base Learning. Meliputi : diskusi, penugasan, studi kasus, dan lain-lain	100 menit	1-4	1. Lisan 2. Tertulis
Mahasiswa mengerti tentang Branding, positioning, dan maskot	Mahasiswa mengerti tentang Branding, Positioning, dan maskot	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Beberapa tahapan dalam Brand. ▪ Positioning sebagai upaya menempatkan suatu produk/ brand dalam alam pikiran konsumen. ▪ Beberapa strategi untuk menciptakan positioning suatu produk. ▪ Maskot sebagai 	Perkuliahan menggunakan metode Student Interaktif, serta Problem Base Learning. Meliputi : diskusi, penugasan, studi kasus, dan lain-lain	100 menit	1-4	1. Lisan 2. Tertulis



Kompetensi dasar	Indikator	Materi pokok	Strategi Pembelajaran	Alokasi waktu	Referensi/ acuan	Evaluasi
		sebuah personifikasi citra sebuah kemasan				
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.	Perkuliahan menggunakan metode Student Interaktif, serta Problem Base Learning. Meliputi : diskusi, penugasan, studi kasus, dan lain-lain	100 menit	1-4	1. Lisan 2. Tertulis
Mahasiswa dapat melakukan Presentasi final project kemasan	Mahasiswa mampu menjelaskan tentang final project kemasan	Presentasi final project kemasan mahasiswa	Perkuliahan menggunakan metode Student Interaktif, serta Problem Base Learning. Meliputi : diskusi, penugasan, studi kasus, dan lain-lain	100 menit	1-4	1. Lisan 2. Tertulis



Kompetensi dasar	Indikator	Materi pokok	Strategi Pembelajaran	Alokasi waktu	Referensi/ acuan	Evaluasi
Mahasiswa memahami kajian kemasan tradisional nusantara	Mahasiswa memahami kajian kemasan tradisional nusantara	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ragam kemasan makanan tradisional menggunakan daun pisang, pelepah daun jagung, daun kelap, daun jambu air dan daun jati. 	Perkuliahan menggunakan metode Student Interaktif, serta Problem Base Learning. Meliputi : diskusi, penugasan, studi kasus, dan lain-lain	100 menit	1-4	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lisan 2. Tertulis
Mahasiswa memahami Teknik pengemasan tradisional	Mahasiswa mampu memahami dan menjelaskan tentang teknik pengemasan tradisional	Teknik pengemasan tradisional dengan cara menggulung, merobek, membalut, dan menganyam.	Perkuliahan menggunakan metode Student Interaktif, serta Problem Base Learning. Meliputi : diskusi, penugasan, studi kasus, dan lain-lain	200 menit	1-4	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lisan 2. Tertulis

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. Syarief, 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.



FM-UDINUS-PBM-08-04/R0

Disiapkan oleh:
Dosen Pengampu

Godham Eko S., M.Ds

Diperiksa oleh:
Program Studi

Dr. Ir. Rudi Tjahyono, M.M

Disahkan oleh:
Dekan

Dr.Eng. Yuliman Purwanto, M.Eng