



## MODUL PRATIKUM



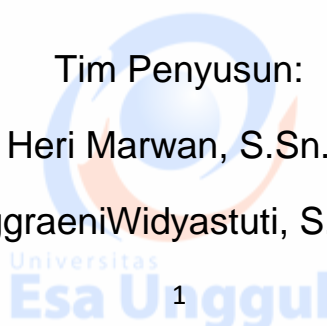
### MATA KULIAH DKV PACKAGING



Topik  
*Perkenalan Packaging Design*



Tim Penyusun:  
Rudi Heri Marwan, S.Sn., M.Ds  
Putri Anggraeni Widyastuti, S.Sn., M.Ds



## KATA PENGANTAR

Puji syukur kita haturkan pada Tuhan Yang

Maha Esa bahwa kini telah tersusun Buku Panduan dan Modul Praktikum Mata Kuliah DKV Packaging Fakultas Fisioterapi Universitas Esa Unggul.

Tujuan diterbitkannya modul praktikum ini adalah sebagai panduan dalam :

- 1) Pengelolaan kegiatan praktikum bagi mahasiswa
- 2) Melaksanakan proses praktik dari bidang keilmuan dalam ilmu desain komunikasi visual
- 3) Melaksanakan proses pembelajaran kasus, analisis praktik dan analisis profesional dalam praktek desain komunikasi visual
- 4) Bagi dari proses belajar mengajar dan praktikum pada program pendidikan S1 Desain Komunikasi Visual

Harapan kami semoga modul praktikum ini dapat bermanfaat sesuai tujuan dan sasaran pendidikan.

Jakarta, 20 Agustus 2017

Universitas Esa Unggul

**Tim Penyusun**



**DAFTAR ISI**

Universitas  
**Esa Unggul**

Universitas  
**Esa Unggul**

Universitas  
**Esa Unggul**

No

Isi

Halaman

1 Kata Pengantar

2

2 Daftar Isi

3

3 Tujuan Instruksional

4

4 Sasaran Pembelajaran

4

5 Sumber Pembelajaran

4

6 Sumber Daya

4

7 Ruang Lingkup

4

8 Alat dan Kelengkapan

4

9 Pengendalian dan Pemantauan

4

10 Pelaksanaan

4



Universitas  
**Esa Unggul**

Universitas  
**Esa Unggul**

Universitas  
**Esa Unggul**



Universitas  
**Esa Unggul**

Universitas  
**Esa Unggul**

Universitas  
**Esa Unggul**



Universitas  
**Esa Unggul**

Universitas  
**Esa Unggul**

Universitas  
**Esa Unggul**

### **Tujuan Intruksional**

Mahasiswa memahami matakuliah DKV Packaging dengan cara:

- 1) Mampu menjelaskan proses merancang packaging sebuah produk baik itu barang atau jasa
- 2) Mampu merinci proses pembuatan blueprint dan mind mapping sebagai landasan perancangan packaging yang dapat diperoleh melalui survey
- 3) Mampu menghasilkan beragam desain logo sebagai landasan dalam perancangan packaging melalui teknik manual (sketsa) hingga digital
- 4) Mampu mewujudkan dalam bentuk print out hingga hasil tiga dimensi dari hasil proses asistensi perancangan packaging serta dapat mempresentasikannya

### **Sasaran Pembelajaran**

Sasaran pembelajaran praktikum manual matakuliah DKV Packaging ini adalah mahasiswa S1 Desain Komunikasi Visual semester 4 Fakultas Desain dan Industri Kreatif Universitas Esa Unggul.

### **Sumber Pembelajaran**

Sumber pembelajaran yang digunakan sebagai rujukan adalah:

#### A. Buku Teks

1. Dameria, Anna, Packaging Handbook, Link Match Graphic, Jakarta, 2014
2. Klimchuk, Marianne Rosner, Sandra A. Krasovec, Desain Kemasan. Packaging Design. Penerbit Erlangga, Jakarta, Cetakan ke-5, 2011.
3. Safanayong, Yongky, Desain Komunikasi Visual Terpadu. ARTE INTERMEDIA, Jakarta, 2006.

#### B. Narasumber:

1. Dosen matakuliah
2. Para pakar dan ahli bidang packaging dalam desain komunikasi visual

### **Sumber Daya**

A. Sumberdaya manusia:

1. Dosen pemberikuliahpengantar : 2 orang
2. Asistensidosen : 2 orang

B. SaranadanPrasarana

1. Ruang Brainstorming DesainKomunikasi Visual

### **+ RuangLingkup**

Ruanglingkuppraktikum DKV Packagingmeliputipenjelasan tentang:

1. Mendeskripsikan pengertian dan sejarah packaging
2. Mendeskripsikan fungsi dan tujuan packaging
3. Mengidentifikasi elemen desain meliputi garis, bidang, warna, bidang, tekstur, dan aspek grafis (tipografi, ilustrasi, warna, bentuk, logo, tata letak) dalam packaging
4. Mendeskripsikan aspek daya tarik Packaging
5. Jenis dan karakter material packaging
6. Aturan atau etikadalam pembuatan kemasan produk
7. Prinsip penggunaan tipografi dalam desain packaging
8. Proses merancang packaging berdasarkan proyek produk yang diambil

### **+ Alat dan Kelengkapan**

1. LCD, laptop, web, white board, formulis asistensitugas

### **+ Pengendalian dan Pemantauan**

1. Absensi mahasiswa dan dosen yang telah ditandatangani
2. Format asistensitugas yang telah ditandatangani setiap adanya asistensi, diberinama jelas dosen yang menilai serta peserta didik yang bersangkutan
3. Pedoman penilaian pencapaian kompetensi

### **+ Pelaksanaan**

Pada mata kuliah DKV Packaging ini memiliki dua kali tugas proyek mendesain packaging yakni untuk barang dan jasa. Ada pun yang harus disiapkan, antara lain:

1. Menyiapkan meja, kursi, dan white board untuk praktikum.



3) **SWOT** (Fakta Internal: *Strengths and Opportunities*, Fakta Eksternal: *Weakness and Threats*)

- **Strengths** (kekuatan)

Kekuatan yang dimiliki pada produk baik barang atau jasa yang menjadi proyek

- **Weakness** (kelemahan)

Kelemahan yang dimiliki pada produk baik barang atau jasa yang menjadi proyek

- **Opportunities** (kesempatan)

Kesempatan yang dimiliki terhadap konsumen untuk menunjang pada produk baik barang atau jasa yang menjadi proyek

- **Threats** (ancaman)

Ancaman terhadap pesaing pada produk baik barang atau jasa yang menjadi proyek

4) **Tagline** (klimaks)

5) **Target audiences** (sasaran)

Target audiences (sasaran) menggunakan beberapa variabel sasaran, diantaranya

- **Geografis**

- **Domisili** (kota, kota besar, desa, negara)

- **Demografis**

- **Usia** (balita 0-5 tahun, anak-anak 5-10 tahun, remaja 10-17 tahun, dewasa 17-35 tahun, tua 35-55 tahun, lansia 55 tahun ke atas)

- **Sex** (jenis kelamin): laki-laki atau perempuan

- **Family size** (1-2, 3-4, 5+)

- **Family circle** (muda – single, muda – sudah menikah tanpa anak, dan lain-lain)

- **Income** (pendapatan)

- **Pekerjaan** (petani, buruh, pegawai, pengusaha, dan lain-lain)

- **Pendidikan** (Playgroup, TK, SD, SMA, S1, S2, S3)

- **Religion** (Islam, Kristen, Budha, Hindu, Katolik, Konghuchu)
- **Nasionaly**
- **Psikografis**
  - **Kelas Sosial** (bawah, diatasbawah, menengah, menengahatas, atas)
  - **Lifestyle** (pemilik, pemimpin, integritas, dan lain-lain)
  - **Personality** (ambisius, otoriter, kompulsif (pendorong), implusive, bijaksana, tradisional, confident (yakin/percayadiri), pesimistik)
  - **Habit** (tidakberaniambilresiko, cenderungdengan “kemudahan”, petualang)
  - **Sikap** (positif, negatif, suka, tidaksuka, fanatik)
  - **Motivasidanneed (kebutuhan)** (keselamatanandankeamanan, kebutuhanfisikdanbiologis, prestasidanestemasi, cintadanafiliasi)
- **Perilakukarya/projek “...”** (Desain, Video, Fotografi, Web, Packaging, Corporate Identity, Event, Kampanye, dan lain-lain)
  - **Kesempatanmembeli/menggunakan** (special, biasa)
  - **Manfaat yang dicari** (kualitas, pelayanan, ekonomis)
  - **Status pengguna** (peduli, tidakpeduli, *interest*, keinginanbesar. Bermaksuduntukmembeli/menggunakan)
  - **Sikapterhadapproduk/jasa** (positif, antusias, biasasaja, acuhtakacuh)

6) Yang **mempengaruhikonsumen: budayadanpengaruhsosial**

(1) **Culture (budaya) karya/projek** (Desain, Video, Fotografi, Web, Packaging, Corporate Identity, Event, Kampanye, dan lain-lain)

- **Tangible** (nyata/berwujud)  
Seni literature, bangunan, furniture, pakaian, musik = material culture
- **Intangible** (taknyata/tidakberwujud)  
Pengetahuan, hukum, moral, costms = adatistiadat

(2) **Norma karya/projek** (Desain, Video, Fotografi, Web, Packaging, Corporate Identity, Event, Kampanye, dan lain-lain)



(3) **Lifestyle karya/projek** (Desain, Video, Fotografi, Web, Packaging, Corporate Identity, Event, Kampanye, dan lain-lain)

- **Polahidup yang merefleksikan bagaimana orang menyediakan waktu, uang, dan energi**
- **Menyatukan bagaimana orang menghabiskan waktu, uang, aktivitas, yang bernilai (*values*) sesuai keinginan (*wants*) dan kebutuhan (*need*)**

7) Kompetitor (pesaing)

8) **Problem** (kadang-kadang sebagai maksud)

9) **Objective** (tujuan/sasaran)

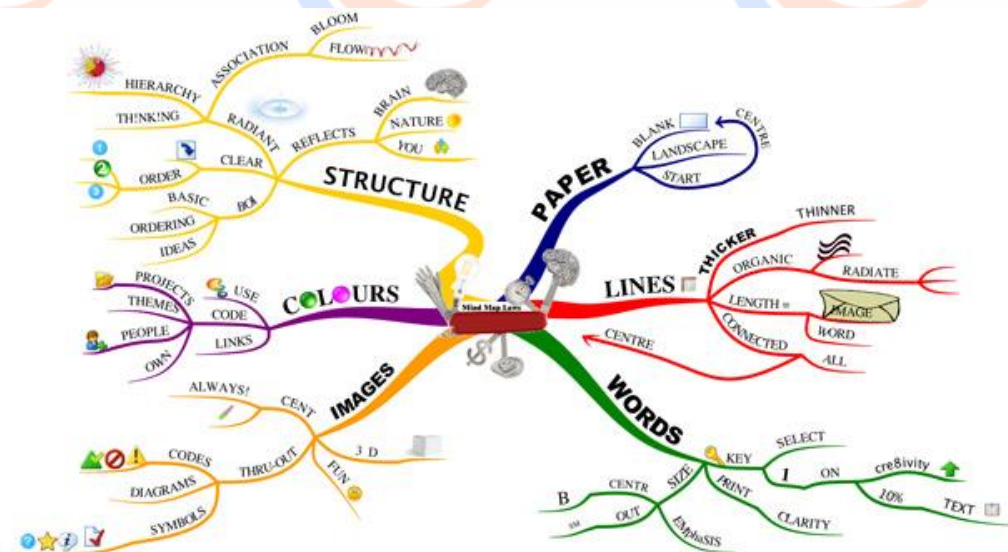
10) **Kelebihan dan manfaat**

11) **Tone and manner**

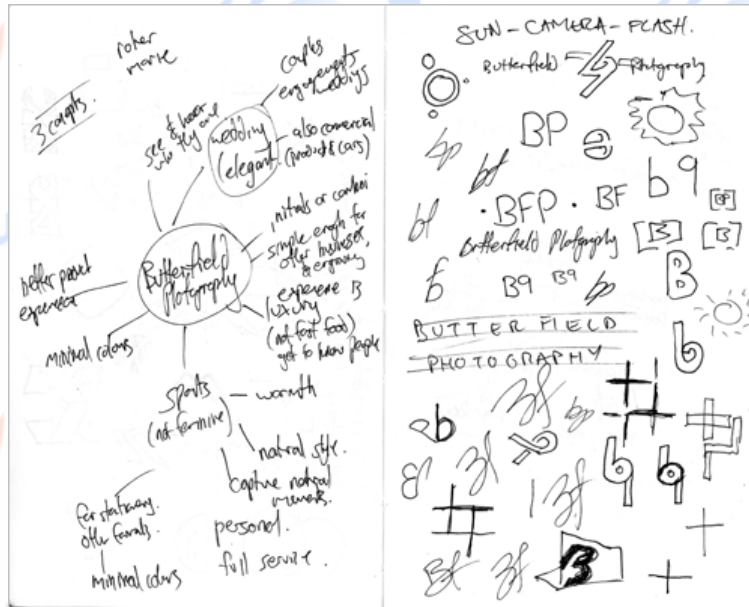
- **Tone** : Gaya desain, warna
- **Manner**: perilaku yang dihasilkan dan diinginkan

12) **Proposition** (proporsi)

b) Sementara mind mapping bisa menggunakan kata atau gambar

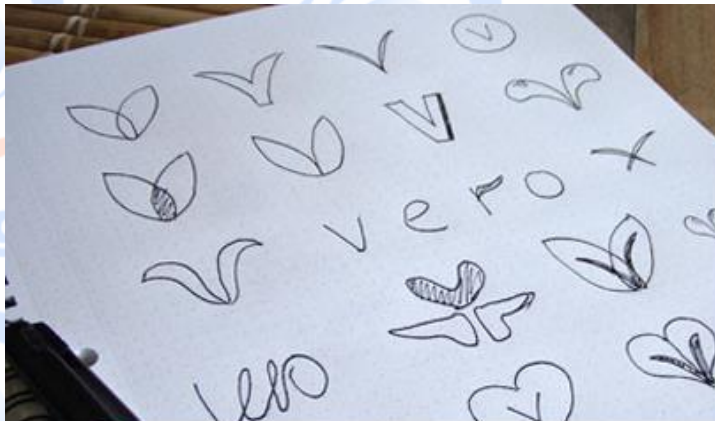


5. Membuat beberapa ketsa logo secara manual yang mengacupada blue print dan mind mapping sebagai landasan perancangan kemasan produk kea rangatau jasa.



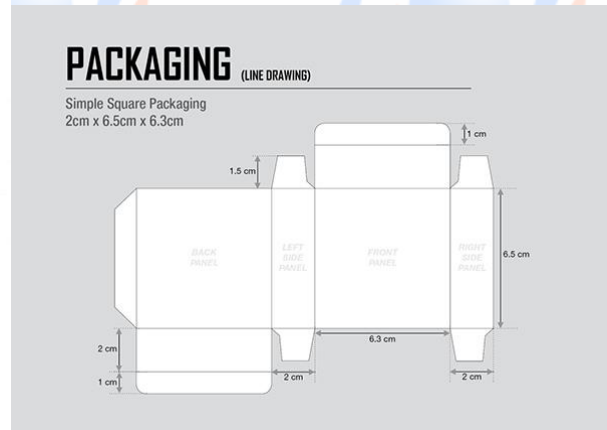
6. Sketsa yang dibuat secara manual

ini kemudiannya diassistensidandipilih beberapa pilihan hingga akhirnya mencapai satu logo yang benar-benar dapat diaplikasikan pada media kemasannya



7. Logo yang terpilih ini kemudiannya diaplikasikan pada proses perancangan media

kemasannya sesuai dengan blueprint dan mind mapping. Pada proses ini juga dibuat gambar teknik kemasan, sehingga nantinya kemasan yang dirancang memiliki nilai ergonomi



8. Kemudian dilakukan asistensi print out kemas dalam skala 1:1 hingga pada akhirnya dipilih satu desain kemasan yang dapat dipamerkan nantinya pada pameran di kampus dan juga dapat dipresentasikan



9. Akhirnya nantinya tidak hanya sekedar dipamerkan, mahasiswa diwajibkan membuat bukulaporan pengantar mata kuliah DKV Packaging



