

Dokumen Rancangan 3

Produk Kreatif & Kewirausahaan KD 3.3



**PPG Dalam Jabatan (Keperawatan)
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JEMBER
Angkatan 3**

Retno Wahyuningdyah, S.Kep,Ns

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Nama Sekolah	: SMK Kesehatan Bhakti Wiyata
Bidang Keahlian	: Bidang Kesehatan dan Pekerjaan Sosial
Program Keahlian	: Keperawatan
Kompetensi Keahlian	: Asisten Keperawatan (C3)
Mata Pelajaran	: Produk Kreatif dan Kewirausahaan
Kelas / Semester	: XI / I
Materi Pokok	: Konsep desain/prototype dan Kemasan Produk
Tahun Pelajaran	: 2021/2022
Alokasi Waktu	: 25 JP

A. KOMPETENSI INTI

KI-1:	Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
KI-2:	Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, santun, peduli (gotong royong, kerja sama, toleran, damai), bertanggung-jawab, responsif, dan proaktif melalui keteladanan, pemberian nasehat, penguatan, pembiasaan, dan pengkondisian secara berkesinambungan serta menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
KI-3:	Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa inginnya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah
KI-4:	Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan

B. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI (IPK)

Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian Kompetensi (Capaian)	
1.1 Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, sebagai Tindakan pengamalan menurut agama yang dianut	1.1	Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, sebagai Tindakan pengamalan menurut agama yang dianut
	2.2	Menunjukkan perilaku ilmiah (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong) dalam melakukan pembelajaran sebagai bagian dari sikap ilmiah
2.2 Menunjukkan perilaku ilmiah (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong) dalam melakukan	2.2.1	Menyampaikan sesuatu berdasarkan keadaan yang sebenarnya
	2.2.2	Mengerjakan sendiri tugas yang diberikan guru/ tidak mencontek saat ujian

pembelajaran sebagai bagian dari sikap ilmiah	2.2.3	Mengerjakan tugas tepat waktu
	2.2.4	memakai pakaian seragam lengkap dan rapi
	2.2.5	Melaksanakan tugas yang menjadi kewajibannya di kelas seperti piket kebersihan
	2.2.6	menanamkan 3S (Salam, senyum, sapa)
	2.2.7	meminta ijin ketika akan memasuki dan akan keluar ruangan atau kelas
	2.2.8	menjenguk teman sakit
	2.2.9	menanyakan teman yang tidak masuk
	2.2.10	Menunjukkan sikap bersahabat
	2.2.11	Berusaha menemukan solusi permasalahan secara bersama dlm kelompoknya
3.3 Menganalisis konsep desain/contoh dan kemasan produk barang/ jasa	3.4.1	Menyimpulkan konsep desain/prototype dan kemasan produk (C5)
	3.4.2	Mengklasifikasikan konsep desain/ prototype dan kemasan produk (C3)
	3.4.3	Menganalisis tahapan pembuatan konsep desain/ prototype desain kemasan (C4)
4.3 Membuat desain/contoh dan kemasan produk barang/jasa	4.4.1	Merancang desain dan kemasan produk (C6)
	4.4.2	Menkreasikan desain dan kemasan produk berdasarkan tugas (C6)
	4.4.3	Menciptakan desain dan kemasan produk (P5)

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah peserta didik melakukan literasi, mengerjakan LKPD, mengamati ppt dan diskusi persentasi Peserta didik dapat **Menyimpulkan konsep desain/ prototype dan produk kemasan** dengan tepat, cermat dan disiplin.
2. Setelah peserta didik melakukan literasi, mengerjakan LKPD, mengamati ppt dan diskusi persentasi Peserta didik dapat **Mengklasifikasikan konsep desain/ prototype dan kemasan produk** dengan tepat, cermat dan disiplin.
3. Setelah peserta didik melakukan literasi, mengerjakan LKPD, mengamati ppt dan diskusi persentasi Peserta didik dapat **Menganalisis tahapan konsep desain/ prototype dan kemasan produk** dengan tepat, cermat dan disiplin.

4. Setelah peserta didik melakukan literasi, mengerjakan LKPD, mengamati ppt dan diskusi persentasi Peserta didik dapat **Merancang konsep desain/ prototype dan kemasan produk** dengan percaya diri
5. Setelah peserta didik melakukan literasi, mengerjakan LKPD, mengamati ppt dan diskusi persentasi Peserta didik dapat **Menkreasikan konsep desain/ prototype dan kemasan produk berdasarka tugas** dengan percaya diri.
6. Setelah peserta didik melakukan literasi, mengerjakan LKPD, mengamati ppt dan diskusi persentasi Peserta didik dapat **Menciptakan konsep desain/ prototype dan kemasan produk** dengan tepat, cermat dan disiplin.

D. MATERI PEMBELAJARAN

1. Definisi konsep desain/ prototype dan kemasan produk
2. Manfaat konsep desain/ prototype dan kemasan produk
3. Tahap pembuatan konsep desain/ prototype dan kemasan produk
4. Klasifikasi konsep desain/ prototype dan kemasan produk
5. Kemasan produk
6. Fungsi kemasan produk

(Materi pembelajaran Terlampir)

E. PENDEKATAN, MODEL DAN METODE

1. Model Pembelajaran : *Project Based Learning*
2. Pendekatan : Saintifik, STEAM
3. Metode : Diskusi, persentasi
4. Moda : Daring Kombinasi (Google meet, Asinkron (WA grup, GC))

F. MEDIA PEMBELAJARAN

1. Media : Power Point (PPT)/ video pembelajaran, Lembar kerja (peserta didik), Lembar penilaian
2. Alat/Bahan : Laptop, Mouse, LCD, Whatsapp, Gmeet, Buku dan Alat tulis

G. STRATEGI PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<i>Pra Pembelajaran</i> 1. Guru mengkondisikan kelas dalam suasana kondusif untuk berlangsungnya pembelajaran. 2. Untuk menguatkan karakter, guru mengucapkan salam dan membiasakan siswa untuk berdoa (Penguatan Karakter) 3. Guru mengabsen siswa dan menanyakan kabar siswa, kemudian guru menanyakan kesiapan siswa untuk memulai pembelajaran 4. Guru menanyakan perihal materi sebelumnya (collaboration – C4 ; Saintifik-Menanya) 5. Guru memberikan motivasi konsep desain/prototype 6. Guru memberi stimulus menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. 7. Guru menginformasikan tentang proses pembelajaran yang akan dilakukan termasuk aspek-aspek yang dinilai selama proses pembelajaran berlangsung. .(Communication-C4) Melalui Whatsapp grup	15 menit
Inti	<i>Fase-1: Penentuan Pertanyaan Mendasar</i> Guru mengemukakan pertanyaan esensial yang bersifat eksplorasi pengetahuan yang telah dimiliki siswa berdasarkan pengalaman belajarnya yang bermuara pada penugasan peserta didik dalam melakukan suatu aktivitas. • Bagaimana cara mendapatkan ide-ide produk baru lebih mudah? • Bagaimana meluaskan pemikiran dalam aspek perancangan? • Bagaimana cara mendapatkan evaluasi atau saran dalam sebuah produk sebelum	100 menit

	diproduksi? Fase-2.Mendesain Perencanaan Proyek (Design a Plan for the Project) • Guru Mengorganisir siswa kedalam kelompok-kelompok yang heterogen (5-6) orang. • Guru memfasilitasi setiap kelompok untuk menentukan ketua dan sekretaris secara demokratis, dan mendeskripsikan tugas masing-masing setiap anggota kelompok. • Guru dan peserta didik membahas proses pembuatan prototype dari perencanaan, sketsa dan perealisasiian desain produk. (<i>Science, Technology, Engineering, Arts, and Math</i>) Fase-3. Menyusun Jadwal (Create a Schedule) • Guru memfasilitasi peserta didik untuk membuat jadwal aktifitas yang mengacu pada waktu maksimal yang disepakati. • Guru memfasilitasi peserta didik untuk menyusun langkah alternatif, jika ada sub aktifitas yang molor dari waktu yang telah dijadwalkan. • Guru meminta setiap kelompok menuliskan alasan setiap pilihan yang telah dipilih	
--	---	--

	<i>Fase-4. Memonitor peserta didik dan kemajuan proyek</i> • Guru menjadi fasilitator mendorong siswa agar aktif dalam project. • Guru memonitoring terhadap aktivitas peserta didik selama menyelesaikan project. • Guru mengawal siswa pada setiap tahapan pelaksanaan project yang mereka selesaikan. <i>Sinkron melalui Gmeet</i> <i>Fase-5. Menguji Hasil (Assess the Outcome)</i> • Guru melakukan penilaian selama monitoring dilakukan dengan mengacu pada rubrik penilaian yang bertujuan: mengukur ketercapaian standar, berperan dalam mengevaluasi kemajuan masing- masing peserta didik, memberi umpan balik tentang tingkat pemahaman yang sudah dicapai peserta didik. <i>(Science, Technology, Engineering, Arts, and Math)</i> <i>Fase-6. Mengevaluasi Pengalaman</i> • Peserta didik secara berkelompok melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang sudah dijalankan. Hal-hal yang direfleksi adalah kesulitan-kesulitan yang dialami dan cara mengatasinya dan perasaan yang dirasakan pada saat menemukan solusi dari masalah yang dihadapi. Selanjutnya kelompok lain diminta menanggapi. <i>Collaboration, Scintifik</i>	
--	--	--

Penutup	Guru Membuat simpulan, refleksi, umpan balik, penugasan, pesan – pesan moral, dan menyampaikan informasi kegiatan pembelajaran yang akan datang, berdoa dan salam penutup.	20 menit
---------	--	----------

H. SUMBER PEMBELAJARAN

- LKPD : Konsep Desain/Prototype kemasan ba
- Sumber Belajar : Lestari, Yeni, dkk. 2018. *Produk Kreatif dan Kewirausahaan Kompetensi Keahlian Asisten Keperawatan*. Yogyakarta: Andi Rahman, Abdur dkk. 2017. *Produk Kreatif & Kewirausahaan Sekolah Menengah Kejuruan*. Jakarta : EGC
- Sumber internet lain : youtube
<https://www.youtube.com/watch?v=B4pufQchipg>,
<https://www.youtube.com/watch?v=xznbxuNm4Qg>

I. PENILAIAN

- 1) Penilaian Kognitif : penugasan (instrument terlampir)
- 2) Penilaian afektif : percaya diri, berani berpendapat, disiplin (saat mengikuti diskusi) (instrument terlampir)
- 3) Penilaian keterampilan : hasil karya (instrument terlampir)

Pembelajaran Remedial

Pada kegiatan remedial guru memberikan pemahaman kepada peserta didik yang belum mencapai indikator pencapaian kompetensi. Alternatif dalam memberikan remedi adalah sebagai berikut:

- 1) Meminta peserta didik untuk membuat rangkuman materi yang belum tuntas;
- 2) Meminta peserta didik untuk melakukan tutor sebaya
- 3) Memberikan lembar kerja untuk dikerjakan oleh siswa yang belum tuntas.

Pembelajaran Pengayaan

Pembelajaran pengayaan diberikan kepada siswa yang telah mencapai atau melampaui KBM/KKM. Beberapa kegiatan yang dapat dilakukan oleh guru di antaranya sebagai berikut:

- 1) Belajar kelompok, yaitu sekelompok peserta didik diberi tugas pengayaan untuk dikerjakan Bersama pada dan/atau di luar jam pelajaran
- 2) Belajar mandiri, yaitu peserta didik diberi tugas pengayaan untuk dikerjakan secara individu

Mengetahui,
Kepala SMK Kesehatan Bhakti Wiyata

Kediri,
Guru Mata Pelajaran

Agung Priyanto, A.MKg, S.Th, S.Pd

Retno Wahyuningdyah, S.Kep,Ns

Bahan Ajar Sesuai Materi

Konsep desain/prototype dan Kemasan Produk

Prototipe produk (purwa-rupa produk) adalah bentuk dasar dari sebuah produk merupakan tahapan yang sangat penting dalam rencana pembuatan produk karena menyangkut keunggulan produk yang akan menentukan kemajuan suatu usaha di masa mendatang. Dikatakan sebagai tahapan yang sangat penting karena prototipe dibuat untuk diserahkan pada pelanggan (*lead-user*) agar pelanggan dapat mencoba kinerja prototipe tersebut. Selanjutnya jika pelanggan memiliki komplain ataupun masukan mengenai protipe tersebut maka industri mendokumentasikannya untuk proses perbaikan prototipe tersebut. Sehingga menciptakan suatu sistem inovasi produk yang dibangun bersama-sama antara industri dan pelanggan sebagai upaya pemenuhan kepuasan pelanggan (*customers*).

“Prototipe memberikan gambaran, untuk memberikan jawaban spesifik, sehingga penciptaan produk dapat diulang dan diperbaiki.” (sebelum menjadi produk akhir).”

Pengertian Desain Produk

Terjemahan dari *Industrial Design*, bisa disebut juga dengan desain kemasan yaitu sebuah ide, pengembangan konsep, pengujian, dan Pelaksanaan manufaktur atau jasa.

Desain Produk adalah hasil kegiatan penelitian dan pengembangan yang dilakukan sebelum menjadi rancangan yang nyata yang akan diproduksi dan dijual dengan menghasilkan laba.

Menurut W. J Stanton 1981), yang telah diterjemahkan oleh **DR. Buchori Alma** dalam bukunya manajemen pemasaran dan pemasaran jasa, yaitu : *seperangkat atribut baik berwujud maupun tidak berwujud, Termasuk didalamnya masalah warna, Harga nama baik perusahaan, Nama baik toko yang menjual, dan pelayanan pabrik serta pelayanan pengencer yang diterima pembeli guna memuaskan keinginan.*"

BAGIAN DESAIN PRODUK

- Mendesain produk yang benar - benar baru. yaitu membuat rancangan dan sketsa baru yang belum pernah ada pada desain sebelumnya.
- Mendesain atau memodifikasi produk yang sudah ada (*redesign*) atau melakukan pengembangan terhadap desain produk yang sudah ada

Maksud Desain Produk

- ☐ Menghindari kegagalan - kegagalan yang mungkin terjadi dalam pembuatan suatu produk
- ☐ Memilih metode yang paling baik dan ekonomis dalam pembuatan produk
- ☐ Menentukan standarisasi atau spesifikasi produk yang dibuat
- ☐ Menghitung biaya dan menentukan harga produk yang dibuat
- ☐ Mengetahui kelayakan produk tersebut apakah sudah memenuhi persyaratan atau masih perlu perbaikan kembali

Tujuan Desain Produk

- ☐ Sebagai identitas/merk dari suatu produk;
- ☐ Untuk menghasilkan produk yang berkualitas tinggi dan mempunyai nilai jual yang tinggi;
- ☐ Untuk menghasilkan produk yang trend pada masanya;
- ☐ Untuk membuat produk dengan biaya seminimal mungkin dalam penggunaan bahan baku dan biaya - biaya dengan tanpa mengurangi nilai jual produk tersebut.

Fungsi Desain Produk

- Identitas dari produk itu sendiri
- Sebagai pelindung produk
- Penambah nilai jual produk

Berikut tahapan prototype:

1. Pendefinisian produk: merupakan penerjemahan konsep teknis yang berhubungan dengan kebutuhan dan perilaku konsumen kedalam bentuk perancangan termasuk aspek hukum produk dan aspek hukum yang melibatkan keamanan dan perlindungan terhadap konsumen.
2. *Working model*: dibuat tidak harus mempresentasikan fungsi produk secara keseluruhan dan dibuat pada skala yang seperlunya saja untuk membuktikan konsep dari pembuatan produk dan menemukan hal-hal yang tidak sesuai

dengan konsep yang telah dibuat. Working model juga dibangun untuk menguji parameter fungsional dan membantu perancangan prototipe rekayasa.

3. Prototipe rekayasa (*engineering prototype*): dibuat seperti halnya working model namun mengalami perubahan tingkat kompleksitas maupun superioritas dari working model, dibangun mencapai tingkat kualitas teknis tertentu agar dapat diteruskan menjadi prototipe produksi atau untuk dilanjutkan pada tahapan produksi. Prototipe rekayasa ini dibuat untuk keperluan pengujian kinerja operasional dan kebutuhan rancangan sistem produksi.
4. Prototipe produksi (*production prototype*): bentuk yang dirancang dengan seluruh fungsi operasional untuk menentukan kebutuhan dan metode produksi dibangun pada skala sesungguhnya dan dapat menghasilkan data kinerja dan daya tahan produk dan part-nya.
5. *Qualified production item*: dibuat dalam skala penuh berfungsi secara penuh dan diproduksi pada tahap awal dalam jumlah kecil untuk memastikan produk memenuhi segala bentuk standar maupun peraturan yang diberlakukan terhadap produk tersebut biasanya untuk diuji-cobakan kepada umum. Untuk mematangkan produk yang hendak diproduksi secara komersil, maka produk perlu memasuki pasar untuk melihat ancaman-ancaman produk yang terjadi; misal: keamanan, regulasi, tanggung jawab, ketahanan dan kerusakan (*wear-and-tear*), pelanggaran, siklus break even dan polusi, dan konsekuensinya diperlukan peningkatan program pemasaran.
6. *Model*: merupakan alat peraga yang mirip produk yang akan dibangun (*look-like-models*). Secara jelas menggambarkan bentuk dan penampilan produk baik dengan skala yang diperbesar, 1:1, atau diperkecil untuk memastikan produk yang akan dibangun sesuai dengan lingkungan produk maupun lingkungan user.

Klasifikasi Prototype

- Prototipe Fisik yang merupakan benda nyata dibuat untuk memperkirakan produk yang diminati oleh tim pengembang secara nyata dibuat menjadi suatu benda untuk pengujian.

- Prototype Analitik merupakan **prototipe** yang menampilkan produk tidak nyata, biasanya matematis atau cara. Aspek yang menarik adalah, produk dianalisis daripada dibuat

Kemasan Produk

Kemasan merupakan desain kreatif yang mengaitkan bentuk, struktur, material, warna, citra, tipografi dan elemen-elemen desain dengan informasi produk agar produk dapat dipasarkan. Kemasan digunakan untuk membungkus, melindungi, mengirim, mengeluarkan, menyimpan, mengidentifikasi dan membedakan sebuah produk di pasar (Klimchuk dan Krasovec, 2006:33).

Fungsi Kemasan Produk

- **Fungsi Protektif** Berkenaan dengan proteksi produk, perbedaan iklim, prasarana transportasi, dan saluran distribusi yang semua berimbas pada pengemasan. Dengan pengemasan protektif, para konsumen tidak perlu harus menanggung risiko pembelian produk rusak atau cacat
- **Fungsi Promosional** Menyangkut promosi, perusahaan mempertimbangkan preferensi konsumen menyangkut warna, ukuran, dan penampilan.
- **Pelindung produk** untuk mengurangi terjadinya kehancuran, busuk, atau kehilangan melalui pencurian atau kesalahan penempatan
- **Memperkuat citra produk** Kemasan memberikan cara yang menarik untuk menarik perhatian kepada sebuah produk.

Kombinasi dari keduanya, marketing dan Logistik dimana kemasan menjual produk dengan menarik perhatian dan mengkomunikasikannya

Tujuan Kemasan Produk Louw dan Kimber (2007)

- 1) **Physical Production.** Melindungi objek dari suhu, getaran, guncangan, tekanan.
- 2) **Barrier Protection.** Melindungi dari hambatan oksigen uap air, debu
- 3) **Containment or Agglomeration.** Benda-benda kecil biasanya dikelompokkan bersama dalam satu paket untuk efisiensi transportasi dan penanganan.

- 4) **Information Transmission.** Informasi cara menggunakan transportasi, daur ulang, atau membuang paket produk yang sering terdapat pada kemasan atau label.
- 5) **Reducing Theft.** Kemasan yang tidak dapat ditutup kembali atau akan rusak secara fisik (menunjukkan tanda-tanda pembukaan) sangat membantu dalam pencegahan pencurian. Paket juga termasuk memberikan kesempatan sebagai perangkat anti-pencurian.
- 6) **Convenience.** Fitur yang menambah kenyamanan dalam distribusi, penanganan, penjualan, tampilan, pembukaan, kembali penutup, penggunaan dan digunakan kembali.
- 7) **Marketing.** Kemasan dan label dapat digunakan oleh pemasar untuk mendorong calon pembeli untuk membeli produk.

KLASIFIKASI KEMASAN

Klasifikasi kemasan berdasarkan frekwensi pemakaiannya :

1. Kemasan sekali pakai (*disposable*) , yaitu kemasan yang langsung dibuang setelah dipakai. Contoh bungkus plastik untuk es, permen, bungkus dari daun-daunan, karton dus minuman sari buah, kaleng hermetis.
2. Kemasan yang dapat dipakai berulang kali (*multitrip*), contoh : botol minuman, botol kecap, botol sirup. Penggunaan kemasan secara berulang berhubungan dengan tingkat kontaminasi, sehingga kebersihannya harus diperhatikan.
3. Kemasan atau wadah yang tidak dibuang atau dikembalikan oleh konsumen (*semi disposable*), tapi digunakan untuk kepentingan lain oleh konsumen, misalnya botol untuk tempat air minum dirumah, kaleng susu untuk tempat gula, kaleng biskuit untuk tempat kerupuk, wadah jam untuk merica dan lain-lain. Penggunaan kemasan untuk kepentingan lain ini berhubungan dengan tingkat toksikasi.

Klasifikasi kemasan berdasarkan struktur sistem kemas (kontak produk dengan kemasan) :

1. Kemasan primer, yaitu kemasan yang langsung mewadahi atau membungkus bahan pangan. Misalnya kaleng susu, botol minuman, bungkus tempe.
2. Kemasan sekunder, yaitu kemasan yang fungsi utamanya melindungi kelompok-kelompok kemasan lain. Misalnya kotak karton untuk wadah susu dalam kaleng, kotak kayu untuk buah yang dibungkus, keranjang tempe dan sebagainya.
3. Kemasan tersier, kuartener yaitu kemasan untuk mengemas setelah kemasan primer, sekunder atau tersier. Kemasan ini digunakan untuk pelindung selama pengangkutan. Misalnya jeruk yang sudah dibungkus, dimasukkan ke dalam kardus kemudian dimasukkan ke dalam kotak dan setelah itu ke dalam peti kemas.

Klasifikasi kemasan berdasarkan sifat kekakuan bahan kemasan :

1. Kemasan fleksibel yaitu bahan kemasan yang mudah dilenturkan tanpa adanya retak atau patah. Misalnya plastik, kertas dan foil.
2. Kemasan kaku yaitu bahan kemas yang bersifat keras, kaku, tidak tahan lenturan, patah bila dibengkokkan relatif lebih tebal dari kemasan fleksibel. Misalnya kayu, gelas dan logam.
3. Kemasan semi kaku/semi fleksibel yaitu bahan kemas yang memiliki sifat-sifat antara kemasan fleksibel dan kemasan kaku. Misalnya botol plastik (susu, kecap, saus), dan wadah bahan yang berbentuk pasta.

Klasifikasi kemasan berdasarkan sifat perlindungan terhadap lingkungan :

1. Kemasan hermetis (tahan uap dan gas) yaitu kemasan yang secara sempurna tidak dapat dilalui oleh gas, udara atau uap air sehingga selama masih hermetis wadah ini tidak dapat dilalui oleh bakteri, kapang, ragi dan debu. Misalnya kaleng, botol gelas yang ditutup secara hermetis. Kemasan hermetis dapat juga memberikan bau dari wadah itu sendiri, misalnya kaleng yang tidak berenamel.

2. Kemasan tahan cahaya yaitu wadah yang tidak bersifat transparan, misalnya kemasan logam, kertas dan foil. Kemasan ini cocok untuk bahan pangan yang mengandung lemak dan vitamin yang tinggi, serta makanan hasil fermentasi, karena cahaya dapat mengaktifkan reaksi kimia dan aktivitas enzim.
3. Kemasan tahan suhu tinggi, yaitu kemasan untuk bahan yang memerlukan proses pemanasan, pasteurisasi dan sterilisasi. Umumnya terbuat dari logam dan gelas.

Klasifikasi kemasan berdasarkan tingkat kesiapan pakai (perakitan) :

1. Wadah siap pakai yaitu bahan kemasan yang siap untuk diisi dengan bentuk yang telah sempurna. Contoh : botol, wadah kaleng dan sebagainya.
2. Wadah siap dirakit / wadah lipatan yaitu kemasan yang masih memerlukan tahap perakitan sebelum diisi. Misalnya kaleng dalam bentuk lembaran (flat) dan silinder fleksibel, wadah yang terbuat dari kertas, foil atau plastik. Keuntungan penggunaan wadah siap dirakit ini adalah penghematan ruang dan kebebasan dalam menentukan

Jenis-Jenis Kemasan Produk

- 1) Kemasan Kertas
- 2) Kemasan Gelas
- 3) Kemasan Logam (Kaleng)
- 4) Kemasan Plastik
- 5) Komposit (Kertas/Plastik)
- 6) *Edible Packaging* (kemasan yang bersifat ramah lingkungan karena dapat dimakan)
- 7) *Biodegradable Packaging* (kemasan yang mampu didaur ulang secara alami oleh mikroba dalam tanah).

Syarat Kemasan Produk

- ☐ Tidak beracun
- ☐ Bahan kemasan tidak mengganggu kesehatan manusia baik secara langsung maupun tidak langsung, seperti kandungan Pb (timbal) yang bersifat racun bagi manusia.
- ☐ Harus cocok dengan bahan yang dikemas
- ☐ Kemasan yang dipilih harus cocok dengan produk yang dikemas, jika salah memilih bahan kemasan maka akan merugikan.
- ☐ Sanitasi dan syarat-syarat kesehatan terjamin
- ☐ Di samping bahan kemasan tidak beracun dan produk yang dikemas tidak menunjukkan kerusakan karena adanya mikroba, bahan kemasan juga tidak boleh digunakan bila dianggap tidak dapat menjamin sanitasi atau syarat-syarat kesehatan
- ☐ Dapat mencegah pemalsuan
- ☐ Kemasan juga berfungsi sebagai pengaman dengan cara membuat kemasan yang khusus sehingga sulit untuk dipalsukan dan bila terjadi pemalsuan akan mudah dikenali.
- ☐ Kemudahan membuka dan menutup
- ☐ Pada umumnya konsumen akan memilih produk dengan kemasan yang mudah dibuka dan ditutup.
- ☐ Kemudahan dan keamanan dalam mengeluarkan isi produk
- ☐ Kemudahan dan keamanan dalam mengeluarkan isi perlu dipertimbangkan, sehingga isi kemasan dapat diambil dengan mudah dan aman.
- ☐ Kemudahan pembuangan kemasan bekas
- ☐ Pada umumnya kemasan bekas adalah sampah dan merupakan suatu masalah yang memerlukan biaya yang cukup besar untuk penanganannya,
- ☐ Ukuran, bentuk dan berat
- ☐ Ukuran kemasan berhubungan sangat erat dengan penanganan selanjutnya, baik dalam penyimpanan, transportasi, maupun sebagai alat untuk menarik perhatian konsumen.
- ☐ Penampilan dan pencetakan
- ☐ Kemasan harus memiliki penampilan yang menarik, baik dari segi bahan,

- ☐ Estetika maupun dekorasi. Hal ini terkait selera masyarakat.
- ☐ Syarat khusus

Selain syarat-syarat yang telah disampaikan di atas, masih ada syarat-syarat khusus yang perlu diperhatikan. Misalnya iklim daerah pemasaran yaitu tropis atau subtropis, kelembabannya, dan lain sebagainya.

Merancang Kemasan Produk

- **Label harus mudah dimengerti** harus memuat kata-kata, kalimat, nama, logo dan gambar yang mudah dimengerti oleh konsumen.
- **Terdapat informasi yang relevan** label harus memuat informasi yang relevan dan diperlukan. Hindari penulisan label dengan huruf yang susah dibaca dan berukuran kecil.

Hal Yang Wajib Tercantum Dalam Sebuah Label Produk

☐ **Nama produk**

Nama produk adalah nama dari produk kreatif yang akan dikemas dan dipasarkan.

☐ **Stempel atau Merk Dagang (*Trade mark*)**

Suatu usaha agar memiliki ciri khas haruslah memiliki stempel atau merk dagang (*trade mark*) yang unik.

☐ **Komposisi bahan baku yang digunakan**

Komposisi dari bahan baku yang digunakan amat penting dijelaskan dalam label produk.

☐ **Netto atau Volume bersih**

Pengertian dari netto atau volume bersih adalah bobot atau volume sesungguhnya dari produk kreatif.

☐ **Nama produsen**

Pengertian dari nama produsen adalah nama perusahaan yang terlibat dalam pembuatan atau pengolahan produk kreatif tersebut

☐ **Nama distributor**

Pengertian nama distributor adalah nama pihak-pihak tertentu yang terlibat dalam proses distribusi suatu produk kreatif.

❑ **Nomor registrasi atau ijin dari Dinas Kesehatan**

Sebuah nomor yang merupakan bukti otentik bahwa produk kreatif tersebut telah melalui proses pengujian dan dinyatakan aman untuk dikonsumsi atau digunakan.

❑ **Logo halal**

Sebuah logo yang dicantumkan dalam kemasan produk kreatif yang menyatakan halal untuk dikonsumsi.

❑ **Kode produksi**

kode yang menyatakan kode produksi (*batch production*) dari produk kreatif. Yang mencantumkan tanggal produksi berupa angka atau kode huruf yang menjelaskan tanggal pembuatan produk kreatif.

❑ **Waktu kadaluarsa**

keterangan yang menyatakan bahwa produk masih layak untuk dikonsumsi. Menurut Julianti dan Nurminah (2006), keterangan kadaluarsa dapat ditulis dengan mencantumkan tulisan:

- ✓ *Best before date*, Artinya adalah produk masih dalam kondisi baik dan masih dapat dikonsumsi beberapa saat setelah melewati tanggal yang dicantumkan.
- ✓ *Use by date*, Artinya adalah produk tidak dapat dikonsumsi jika melewati tanggal yang dicantumkan.

Standart Desain Kemasan Produk

Standar Nasional Indonesia atau disingkat SNI adalah satu- satunya standar yang berlaku secara nasional di Indonesia.

SNI dirumuskan oleh Panitia Teknis dan ditetapkan oleh Badan Standardisasi Nasional (BSN).

Badan Standardisasi Nasional (BSN) adalah sebuah badan yang membantu Presiden dalam menyelenggarakan pengembangan dan pembinaan di bidang standardisasi sesuai peraturan perundangan-undangan yang berlaku.

Standar Nasional Indonesia (SNI) berlaku di seluruh wilayah negara kesatuan Republik Indonesia (NKRI). SNI bersifat sukarela untuk dipakai dan ditetapkan oleh pelaku usaha sesuai dengan PP Nomor 102 tahun 2000.

Model Kemasan Produk Kreatif Kotler (2003),

☐ **Warna (colour)**

Konsumen melihat warna jauh lebih cepat daripada melihat bentuk atau ukuran. Fungsi warna selain untuk identifikasi, juga untuk mencitrakan produk dan meningkatkan daya beli.

☐ **Bahan (material)**

Terdapat beberapa macam bahan yang dapat digunakan sebagai kemasan produk. Misalnya kertas, plastik, aluminium foil, botol dan lain sebagainya.

☐ **Bentuk (form)**

Bentuk yang sederhana, memiliki daya tarik dan keunikan akan mengundang minat konsumen untuk membeli produk.

☐ **Ukuran (size)**

Ukuran kemasan sangat tergantung pada jenis produk, volume, luasan, tebal dan tipis kemasan.

☐ **Logo (brand)**

Merk dagang sangat penting untuk meningkatkan simbol daya saing produk.

☐ **Topografi (text)**

Topografi adalah muatan teks pada kemasan yang menyampaikan pesan untuk menjelaskan produk yang akan dijual.

Setelah kita memahami dasar konsep desain/prototype kemasan barang atau jasa, perlukah pembuatan nya dilakukan? Di era pandemic seperti ini banyak sekali usaha yang hampir gulung tikar bahkan gulung tikar karena tidak bisa bertahan. Tetapi banyak peluang juga yang bisa dimanfaatkan siswa untuk membuat sebuah produk yang akan bermanfaat dimasa pandemic seperti ini. Sebagai asisten tenaga Kesehatan kita tidak hanya bisa berkarya dibidang pelayanan tetapi kita juga bisa menjadi seorang entertain di bidang Kesehatan. Banyak hal yang bisa kita buat dimasa pandemic ini, seperti membuat APD untuk dijual, membuat produk minuman/makanan sehat, atau bahkan alat praktikum untuk digunakan. Tentunya dengan memanfaatkan sedikit budget dengan menghasilkan sebuah keuntungan.

Pembuatan konsep desain/prototype produk barang atau jasa akan membantu untuk meningkatkan kemajuan usaha dengan memperbaiki kualitas produk yang akan dihasilkan. Penentuan kemasan juga harus menjadi perhatian untuk menarik minat konsumen. Dimasa pandemic ini konsumen akan lebih selektif dalam memilih barang atau jasa yang dipilih jadi deskripsi dan prosesnya harus tertuang secara jelas, agar konsumen mampu melihat produk itu sebagai produk yang layak untuk mereka beli dimasa seperti ini.

1) Handout sesuai Materi



Prototipe produk (pre-prod) adalah bentuk awal dari sebuah produk yang dibuat sebagai acuan untuk pembuatan produk yang sebenarnya. Prototipe produk ini dibuat untuk menguji konsep, bentuk, dan fungsi produk sebelum diproduksi secara massal. Prototipe produk ini dapat dibuat dengan cara yang berbeda-beda, tergantung dari jenis produk yang akan dibuat. Prototipe produk ini dapat dibuat dengan cara yang sederhana, seperti menggunakan kardus, atau dengan cara yang lebih canggih, seperti menggunakan teknologi 3D printing.



BAGIAN DESAIN PRODUK

1

Mendesain produk yang benar – benar baru, yaitu mendesain konsep dan bentuk baru yang belum pernah ada pada desain sebelumnya.

2

Mendesain atau memodifikasi produk yang sudah ada (redesign) atau melakukan pengembangan terhadap desain produk yang sudah ada.



Tujuan Desain Produk

- 1. Sebagai identitas/merk dari suatu produk.
- 2. Untuk menghasilkan produk yang berkualitas tinggi dan mempunyai nilai jual yang tinggi.
- 3. Untuk menghasilkan produk yang trend pada masanya.
- 4. Untuk membuat produk dengan biaya seminimal mungkin dalam penggunaan bahan baku dan biaya – biaya dengan tanpa mengurangi nilai jual produk tersebut.

Fungsi Desain Produk



Tahapan Pembuatan Prototype

1. Tentukan dulu produk apa yang akan dibuat, apakah itu produk yang sudah ada atau produk yang baru.
2. Tentukan dulu, apa yang akan dibuat, apakah itu produk yang sudah ada atau produk yang baru.
3. Tentukan dulu, apa yang akan dibuat, apakah itu produk yang sudah ada atau produk yang baru.



Tahapan Pembuatan Prototype

1. Tahap awal pembuatan desain akan menggunakan media gambar dan kemudian akan dibuatkan skema dan akan dilanjutkan ke tahap pembuatan dan akan dibuat prototipe.
2. Tahap prototipe akan dibuat dari bahan yang akan digunakan untuk pembuatan produk yang akan dibuat. Tahap ini akan dibuat dari bahan yang akan digunakan untuk pembuatan produk yang akan dibuat. Tahap ini akan dibuat dari bahan yang akan digunakan untuk pembuatan produk yang akan dibuat.
3. Tahap prototipe akan dibuat dari bahan yang akan digunakan untuk pembuatan produk yang akan dibuat. Tahap ini akan dibuat dari bahan yang akan digunakan untuk pembuatan produk yang akan dibuat.

Klasifikasi Prototype

Prototipe Fungsional adalah prototipe yang menunjukkan produk yang akan dibuat. Tahap ini akan dibuat dari bahan yang akan digunakan untuk pembuatan produk yang akan dibuat.

Prototipe Visual adalah prototipe yang menunjukkan produk yang akan dibuat. Tahap ini akan dibuat dari bahan yang akan digunakan untuk pembuatan produk yang akan dibuat.

Kemasan Produk

Kemasan adalah wadah atau tempat yang digunakan untuk menyimpan produk. Kemasan akan dibuat dari bahan yang akan digunakan untuk pembuatan produk yang akan dibuat. Tahap ini akan dibuat dari bahan yang akan digunakan untuk pembuatan produk yang akan dibuat.

Fungsi Kemasan Produk

Fungsi Protektif

1. Kemasan akan dibuat dari bahan yang akan digunakan untuk pembuatan produk yang akan dibuat. Tahap ini akan dibuat dari bahan yang akan digunakan untuk pembuatan produk yang akan dibuat.
2. Kemasan akan dibuat dari bahan yang akan digunakan untuk pembuatan produk yang akan dibuat. Tahap ini akan dibuat dari bahan yang akan digunakan untuk pembuatan produk yang akan dibuat.

Fungsi Promosional

Kemasan akan dibuat dari bahan yang akan digunakan untuk pembuatan produk yang akan dibuat. Tahap ini akan dibuat dari bahan yang akan digunakan untuk pembuatan produk yang akan dibuat.

Fungsi Kemasan Produk

Proteksi produk

Kemasan akan dibuat dari bahan yang akan digunakan untuk pembuatan produk yang akan dibuat. Tahap ini akan dibuat dari bahan yang akan digunakan untuk pembuatan produk yang akan dibuat.

Memperkuat citra produk

Kemasan akan dibuat dari bahan yang akan digunakan untuk pembuatan produk yang akan dibuat. Tahap ini akan dibuat dari bahan yang akan digunakan untuk pembuatan produk yang akan dibuat.

Kemasan akan dibuat dari bahan yang akan digunakan untuk pembuatan produk yang akan dibuat. Tahap ini akan dibuat dari bahan yang akan digunakan untuk pembuatan produk yang akan dibuat.

Tujuan Kemasan Produk Laras dan Kimber (2007)

1. Tujuan Kemasan Produk Laras dan Kimber (2007) adalah untuk melindungi produk dari kerusakan.
2. Tujuan Kemasan Produk Laras dan Kimber (2007) adalah untuk melindungi produk dari kerusakan.
3. Tujuan Kemasan Produk Laras dan Kimber (2007) adalah untuk melindungi produk dari kerusakan.
4. Tujuan Kemasan Produk Laras dan Kimber (2007) adalah untuk melindungi produk dari kerusakan.
5. Tujuan Kemasan Produk Laras dan Kimber (2007) adalah untuk melindungi produk dari kerusakan.
6. Tujuan Kemasan Produk Laras dan Kimber (2007) adalah untuk melindungi produk dari kerusakan.

KLASIFIKASI KEMASAN

Berdasarkan frekuensi dari pemakaian



Berdasarkan struktur sistem kemasan



Berdasarkan Sifat Karakteristik Bahan Kemasan



Berdasarkan sifat perlindungan terhadap lingkungan

Kemasan Atmatis
(tahan air dan gas)

Kemasan yang memiliki kemampuan untuk melindungi produk dari pengaruh lingkungan yang merugikan, seperti kelembapan, oksigen, cahaya, dan mikroorganisme.

Kemasan takum vakum

Kemasan yang memiliki kemampuan untuk melindungi produk dari pengaruh lingkungan yang merugikan, seperti kelembapan, oksigen, cahaya, dan mikroorganisme, dengan cara mengurangi tekanan udara di dalam kemasan.

Kemasan takum suhu tinggi

Kemasan yang memiliki kemampuan untuk melindungi produk dari pengaruh lingkungan yang merugikan, seperti kelembapan, oksigen, cahaya, dan mikroorganisme, dengan cara menahan suhu tinggi.

Berdasarkan tingkat kesimpulan pakai (Perakitan)

Modul siap pakai

Komponen yang sudah siap untuk dirakit menjadi produk akhir.

Modul siap akhir atau modul akhir

Komponen yang sudah siap untuk digunakan sebagai bagian dari produk akhir.

Jenis-Jenis Kemasan Produk

1. Kemasan Primer
2. Kemasan Sekunder
3. Kemasan Tersier
4. Kemasan Quaterner
5. Kemasan Special
6. Kemasan Kombinasi
7. Kemasan Inovatif
8. Kemasan Berkelanjutan
9. Kemasan Interaktif
10. Kemasan Adaptif
11. Kemasan Personalisasi
12. Kemasan Digital
13. Kemasan Smart
14. Kemasan Eco-Friendly
15. Kemasan Biodegradable
16. Kemasan Recyclable
17. Kemasan Compostable
18. Kemasan Edible
19. Kemasan Breathable
20. Kemasan Barrier
21. Kemasan Flexible
22. Kemasan Rigid
23. Kemasan Semi-Rigid
24. Kemasan Soft
25. Kemasan Hard
26. Kemasan Clear
27. Kemasan Opaque
28. Kemasan Transparent
29. Kemasan Semi-Transparent
30. Kemasan Opaque
31. Kemasan Clear
32. Kemasan Opaque
33. Kemasan Transparent
34. Kemasan Semi-Transparent
35. Kemasan Opaque
36. Kemasan Clear
37. Kemasan Opaque
38. Kemasan Transparent
39. Kemasan Semi-Transparent
40. Kemasan Opaque
41. Kemasan Clear
42. Kemasan Opaque
43. Kemasan Transparent
44. Kemasan Semi-Transparent
45. Kemasan Opaque
46. Kemasan Clear
47. Kemasan Opaque
48. Kemasan Transparent
49. Kemasan Semi-Transparent
50. Kemasan Opaque

Syarat Kemasan Produk

1. Tahan Benda
2. Tahan Panas
3. Tahan Air
4. Tahan Gigitan
5. Tahan Serutan
6. Tahan Gesekan
7. Tahan Tekanan
8. Tahan Tarikan
9. Tahan Benda Lunak
10. Tahan Benda Keras
11. Tahan Benda Cair
12. Tahan Benda Padat
13. Tahan Benda Gas
14. Tahan Benda Cair
15. Tahan Benda Padat
16. Tahan Benda Gas
17. Tahan Benda Cair
18. Tahan Benda Padat
19. Tahan Benda Gas
20. Tahan Benda Cair
21. Tahan Benda Padat
22. Tahan Benda Gas
23. Tahan Benda Cair
24. Tahan Benda Padat
25. Tahan Benda Gas
26. Tahan Benda Cair
27. Tahan Benda Padat
28. Tahan Benda Gas
29. Tahan Benda Cair
30. Tahan Benda Padat
31. Tahan Benda Gas
32. Tahan Benda Cair
33. Tahan Benda Padat
34. Tahan Benda Gas
35. Tahan Benda Cair
36. Tahan Benda Padat
37. Tahan Benda Gas
38. Tahan Benda Cair
39. Tahan Benda Padat
40. Tahan Benda Gas
41. Tahan Benda Cair
42. Tahan Benda Padat
43. Tahan Benda Gas
44. Tahan Benda Cair
45. Tahan Benda Padat
46. Tahan Benda Gas
47. Tahan Benda Cair
48. Tahan Benda Padat
49. Tahan Benda Gas
50. Tahan Benda Cair

Syarat Kemasan Produk

1. Tahan Benda
2. Tahan Panas
3. Tahan Air
4. Tahan Gigitan
5. Tahan Serutan
6. Tahan Gesekan
7. Tahan Tekanan
8. Tahan Tarikan
9. Tahan Benda Lunak
10. Tahan Benda Keras
11. Tahan Benda Cair
12. Tahan Benda Padat
13. Tahan Benda Gas
14. Tahan Benda Cair
15. Tahan Benda Padat
16. Tahan Benda Gas
17. Tahan Benda Cair
18. Tahan Benda Padat
19. Tahan Benda Gas
20. Tahan Benda Cair
21. Tahan Benda Padat
22. Tahan Benda Gas
23. Tahan Benda Cair
24. Tahan Benda Padat
25. Tahan Benda Gas
26. Tahan Benda Cair
27. Tahan Benda Padat
28. Tahan Benda Gas
29. Tahan Benda Cair
30. Tahan Benda Padat
31. Tahan Benda Gas
32. Tahan Benda Cair
33. Tahan Benda Padat
34. Tahan Benda Gas
35. Tahan Benda Cair
36. Tahan Benda Padat
37. Tahan Benda Gas
38. Tahan Benda Cair
39. Tahan Benda Padat
40. Tahan Benda Gas
41. Tahan Benda Cair
42. Tahan Benda Padat
43. Tahan Benda Gas
44. Tahan Benda Cair
45. Tahan Benda Padat
46. Tahan Benda Gas
47. Tahan Benda Cair
48. Tahan Benda Padat
49. Tahan Benda Gas
50. Tahan Benda Cair

Syarat Kemasan Produk

1. Tahan Benda
2. Tahan Panas
3. Tahan Air
4. Tahan Gigitan
5. Tahan Serutan
6. Tahan Gesekan
7. Tahan Tekanan
8. Tahan Tarikan
9. Tahan Benda Lunak
10. Tahan Benda Keras
11. Tahan Benda Cair
12. Tahan Benda Padat
13. Tahan Benda Gas
14. Tahan Benda Cair
15. Tahan Benda Padat
16. Tahan Benda Gas
17. Tahan Benda Cair
18. Tahan Benda Padat
19. Tahan Benda Gas
20. Tahan Benda Cair
21. Tahan Benda Padat
22. Tahan Benda Gas
23. Tahan Benda Cair
24. Tahan Benda Padat
25. Tahan Benda Gas
26. Tahan Benda Cair
27. Tahan Benda Padat
28. Tahan Benda Gas
29. Tahan Benda Cair
30. Tahan Benda Padat
31. Tahan Benda Gas
32. Tahan Benda Cair
33. Tahan Benda Padat
34. Tahan Benda Gas
35. Tahan Benda Cair
36. Tahan Benda Padat
37. Tahan Benda Gas
38. Tahan Benda Cair
39. Tahan Benda Padat
40. Tahan Benda Gas
41. Tahan Benda Cair
42. Tahan Benda Padat
43. Tahan Benda Gas
44. Tahan Benda Cair
45. Tahan Benda Padat
46. Tahan Benda Gas
47. Tahan Benda Cair
48. Tahan Benda Padat
49. Tahan Benda Gas
50. Tahan Benda Cair

Merancang Kemasan Produk

Label baru untuk kemasan

Label yang baru dibuat untuk kemasan produk.

Transfer informasi yang relevan

Proses transfer informasi yang relevan dari label lama ke label baru.

hal yang wajib tercantum dalam label produk

1. Nama produk
2. Nama produsen
3. Nama distributor
4. Nama retailer
5. Nama wholesaler
6. Nama agent
7. Nama broker
8. Nama dealer
9. Nama importer
10. Nama exporter
11. Nama franchisor
12. Nama licensee
13. Nama franchisee
14. Nama master licensee
15. Nama sub licensee
16. Nama master agent
17. Nama sub agent
18. Nama master broker
19. Nama sub broker
20. Nama master dealer
21. Nama sub dealer
22. Nama master importer
23. Nama sub importer
24. Nama master exporter
25. Nama sub exporter
26. Nama master franchisor
27. Nama sub franchisor
28. Nama master licensee
29. Nama sub licensee
30. Nama master franchisee
31. Nama sub franchisee
32. Nama master master licensee
33. Nama sub master licensee
34. Nama master master franchisee
35. Nama sub master franchisee
36. Nama master master master licensee
37. Nama sub master master licensee
38. Nama master master master franchisee
39. Nama sub master master franchisee
40. Nama master master master master licensee
41. Nama sub master master master licensee
42. Nama master master master master franchisee
43. Nama sub master master master master franchisee
44. Nama master master master master master licensee
45. Nama sub master master master master master licensee
46. Nama master master master master master franchisee
47. Nama sub master master master master master franchisee
48. Nama master master master master master master licensee
49. Nama sub master master master master master master licensee
50. Nama master master master master master master franchisee

hal yang wajib tercantum dalam label produk

1. Nama produk
2. Nama produsen
3. Nama distributor
4. Nama retailer
5. Nama wholesaler
6. Nama agent
7. Nama broker
8. Nama dealer
9. Nama importer
10. Nama exporter
11. Nama franchisor
12. Nama licensee
13. Nama franchisee
14. Nama master licensee
15. Nama sub licensee
16. Nama master agent
17. Nama sub agent
18. Nama master broker
19. Nama sub broker
20. Nama master dealer
21. Nama sub dealer
22. Nama master importer
23. Nama sub importer
24. Nama master exporter
25. Nama sub exporter
26. Nama master franchisor
27. Nama sub franchisor
28. Nama master licensee
29. Nama sub licensee
30. Nama master franchisee
31. Nama sub franchisee
32. Nama master master licensee
33. Nama sub master licensee
34. Nama master master franchisee
35. Nama sub master franchisee
36. Nama master master master licensee
37. Nama sub master master licensee
38. Nama master master master franchisee
39. Nama sub master master master franchisee
40. Nama master master master master licensee
41. Nama sub master master master master licensee
42. Nama master master master master master franchisee
43. Nama sub master master master master master franchisee
44. Nama master master master master master master licensee
45. Nama sub master master master master master master licensee
46. Nama master master master master master master franchisee
47. Nama sub master master master master master master franchisee
48. Nama master master master master master master master licensee
49. Nama sub master master master master master master master licensee
50. Nama master master master master master master master franchisee

hal yang wajib tercantum dalam label produk

1. Nama produk
2. Nama produsen
3. Nama distributor
4. Nama retailer
5. Nama wholesaler
6. Nama agent
7. Nama broker
8. Nama dealer
9. Nama importer
10. Nama exporter
11. Nama franchisor
12. Nama licensee
13. Nama franchisee
14. Nama master licensee
15. Nama sub licensee
16. Nama master agent
17. Nama sub agent
18. Nama master broker
19. Nama sub broker
20. Nama master dealer
21. Nama sub dealer
22. Nama master importer
23. Nama sub importer
24. Nama master exporter
25. Nama sub exporter
26. Nama master franchisor
27. Nama sub franchisor
28. Nama master licensee
29. Nama sub licensee
30. Nama master franchisee
31. Nama sub franchisee
32. Nama master master licensee
33. Nama sub master licensee
34. Nama master master franchisee
35. Nama sub master franchisee
36. Nama master master master licensee
37. Nama sub master master licensee
38. Nama master master master franchisee
39. Nama sub master master master franchisee
40. Nama master master master master licensee
41. Nama sub master master master master licensee
42. Nama master master master master master franchisee
43. Nama sub master master master master master franchisee
44. Nama master master master master master master licensee
45. Nama sub master master master master master master licensee
46. Nama master master master master master master franchisee
47. Nama sub master master master master master master franchisee
48. Nama master master master master master master master licensee
49. Nama sub master master master master master master master licensee
50. Nama master master master master master master master franchisee

Standart Desain Kemasan Produk

1. Standar Desain Kemasan Produk
2. Standar Desain Kemasan Produk
3. Standar Desain Kemasan Produk
4. Standar Desain Kemasan Produk
5. Standar Desain Kemasan Produk
6. Standar Desain Kemasan Produk
7. Standar Desain Kemasan Produk
8. Standar Desain Kemasan Produk
9. Standar Desain Kemasan Produk
10. Standar Desain Kemasan Produk
11. Standar Desain Kemasan Produk
12. Standar Desain Kemasan Produk
13. Standar Desain Kemasan Produk
14. Standar Desain Kemasan Produk
15. Standar Desain Kemasan Produk
16. Standar Desain Kemasan Produk
17. Standar Desain Kemasan Produk
18. Standar Desain Kemasan Produk
19. Standar Desain Kemasan Produk
20. Standar Desain Kemasan Produk
21. Standar Desain Kemasan Produk
22. Standar Desain Kemasan Produk
23. Standar Desain Kemasan Produk
24. Standar Desain Kemasan Produk
25. Standar Desain Kemasan Produk
26. Standar Desain Kemasan Produk
27. Standar Desain Kemasan Produk
28. Standar Desain Kemasan Produk
29. Standar Desain Kemasan Produk
30. Standar Desain Kemasan Produk
31. Standar Desain Kemasan Produk
32. Standar Desain Kemasan Produk
33. Standar Desain Kemasan Produk
34. Standar Desain Kemasan Produk
35. Standar Desain Kemasan Produk
36. Standar Desain Kemasan Produk
37. Standar Desain Kemasan Produk
38. Standar Desain Kemasan Produk
39. Standar Desain Kemasan Produk
40. Standar Desain Kemasan Produk
41. Standar Desain Kemasan Produk
42. Standar Desain Kemasan Produk
43. Standar Desain Kemasan Produk
44. Standar Desain Kemasan Produk
45. Standar Desain Kemasan Produk
46. Standar Desain Kemasan Produk
47. Standar Desain Kemasan Produk
48. Standar Desain Kemasan Produk
49. Standar Desain Kemasan Produk
50. Standar Desain Kemasan Produk

Model Kemasan Produk Kreatif Kotler (2003)

1. Nama produk
2. Nama produsen
3. Nama distributor
4. Nama retailer
5. Nama wholesaler
6. Nama agent
7. Nama broker
8. Nama dealer
9. Nama importer
10. Nama exporter
11. Nama franchisor
12. Nama licensee
13. Nama franchisee
14. Nama master licensee
15. Nama sub licensee
16. Nama master agent
17. Nama sub agent
18. Nama master broker
19. Nama sub broker
20. Nama master dealer
21. Nama sub dealer
22. Nama master importer
23. Nama sub importer
24. Nama master exporter
25. Nama sub exporter
26. Nama master franchisor
27. Nama sub franchisor
28. Nama master licensee
29. Nama sub licensee
30. Nama master franchisee
31. Nama sub franchisee
32. Nama master master licensee
33. Nama sub master licensee
34. Nama master master franchisee
35. Nama sub master franchisee
36. Nama master master master licensee
37. Nama sub master master licensee
38. Nama master master master franchisee
39. Nama sub master master master franchisee
40. Nama master master master master licensee
41. Nama sub master master master master licensee
42. Nama master master master master master franchisee
43. Nama sub master master master master master franchisee
44. Nama master master master master master master licensee
45. Nama sub master master master master master master licensee
46. Nama master master master master master master franchisee
47. Nama sub master master master master master master franchisee
48. Nama master master master master master master master licensee
49. Nama sub master master master master master master master licensee
50. Nama master master master master master master master franchisee



2) Paket



3) Vidio Youtube



<https://www.youtube.com/watch?v=B4pufQchipg>



<https://www.youtube.com/watch?v=xznbxuNm4Qg>

4) E-Modul



Lembar Kerja Peserta Didik
Produk Kreatif & Kewirausahaan
Konsep Desain/Prototype dan Kemasan Produk



Nama : _____

Kelas : _____

SMK KESEHATAN BHAKTI WIYATA
Jl. KH. Wachid Hasyim 65 Kota Kediri

Fase 1
Pertanyaan Mendasar

- Bagaimana cara mendapatkan ide-ide produk baru lebih mudah?
- Bagaimana meluaskan pemikiran dalam aspek perancangan?
- Bagaimana cara mendapatkan evaluasi atau saran dalam sebuah produk sebelum diproduksi?
- Mengapa perlu perhatian khusus dalam pembuatan prototype?

Fase 2
Mendesain perencanaan Produk

- Guru Mengorganisir siswa kedalam kelompok-kelompok yang heterogen (5-6) orang.
- Guru memfasilitasi setiap kelompok untuk menentukan ketua dan sekretaris secara demokratis, dan mendeskripsikan tugas masing-masing setiap anggota kelompok.
- Guru dan peserta didik membahas proses pembuatan prototype dari perencanaan, sketsa dan perealisasiian desain produk.

Fase 3
Menyusun Jadwal

- [illegible]

Kelompok : _____

Jadwal Pelaksanaan untuk KD 3.4

No	Pertemuan Ke-	Agenda Siswa	Agenda Guru	Fase
1	2	Diskusi dan pembuatan sketsa	Memantau jalannya diskusi, memonitoring proses pembuatan project, memastikan siswa untuk aktif	4 Kombinasi Sinkron dan asiskron
2	3	Persentasi hasil kelompok 1,2,3	Penilaian	5 Sinkron melalui Gmeet
3	4	Persentasi hasil kelompok 4,5,6	Penilaian	5 Sinkron melalui Gmeet
4	5	Evaluasi antar kelompok dan Posttest	Memandu jalannya diskusi, dan penguatan	6 Sinkron melalui Gmeet, asiskron

Fase 4
Memonitor Peserta Didik

- Guru menjadi fasilitator mendorong siswa agar aktif dalam project
- Guru memonitoring terhadap aktivitas peserta didik selama menyelesaikan project.
- Guru mengawal siswa pada setiap tahapan pelaksanaan project yang mereka selesaikan.

Fase 5
Menguji Hasil

- Guru melakukan penilaian selama monitoring dilakukan dengan mengacu pada rubrik penilaian yang bertujuan: mengukur ketercapaian standar, berperan dalam mengevaluasi kemajuan masing- masing peserta didik, memberi umpan balik tentang tingkat pemahaman yang sudah dicapai peserta didik

Fase 6
Mengevaluasi Pengalaman

Peserta didik secara berkelompok melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang sudah dijalankan. Hal-hal yang direfleksikan adalah kesulitan-kesulitan yang dialami dan cara mengatasinya dan perasaan yang dirasakan pada saat menemukan solusi dari masalah yang dihadapi.

Nama : _____

Kelompok : _____

Problem terkait desain prototype : _____

[illegible]

**Lembar Kerja Kelompok
Fase 4**

Nama Kelompok :

Skets lah kemasan produk kalian di halaman ini :

Berilah penjelasan filosofinya



Soal Posttest

Nama :

Uraian:

1. Apa yang kalian ketahui tentang konsep desain/prototype dan kemasan produk?
2. Klasifikasikan konsep desain/prototype dan kemasan produk?
3. Dibuat dalam skala penuh berfungsi secara penuh dan diproduksi pada tahap awal dalam jumlah kecil untuk memastikan produk memenuhi segala bentuk standar maupun peraturan yang diberlakukan terhadap produk tersebut biasanya untuk diuji-cobakan kepada umum. Dari pernyataan tersebut tahapan apakah yang dimaksud?
4. Sebutkan dan jelaskan hal-hal yang harus diperhatikan dalam merancang produk!
5. Buatlah secara sederhana perancangan produk yang ingin kalian buat?
6. Buatlah sketsa desain kemasan produk kalian menggunakan pensil!

Lampiran Instrumen Penilaian
Instrumen Penilaian Sikap

No	Nama peserta didik	Sikap Spiritual	Sikap Sosial			Jumlah Skor
		Mensyukuri 1-4	Jujur 1-4	Kerjasama 1-4	Harga diri 1-4	
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
21						
22						
23						
24						
25						
26						
27						
28						
29						
30						

Penilaian observasi berdasarkan pengamatan sikap dan perilaku peserta didik sehari-hari, baik terkait dalam proses pembelajaran maupun secara umum. Pengamatan langsung dilakukan oleh guru.

a. Sikap Spiritual

Indikator sikap spiritual “mensyukuri”:

- Berdoa sebelum dan sesudah kegiatan pembelajaran
- Memberi salam pada saat dan akhir presentasi sesuai agama yang dianut
- Saling menghormati, toleransi
- Memelihara hubungan baik dengan sesama teman sekelas

Rubrik pemberian skor

- 4 = jika peserta didik melakukan 4 (empat) kegiatan tersebut
- 3 = jika peserta didik melakukan 3 (tiga) kegiatan tersebut
- 2 = jika peserta didik melakukan 2 (dua) kegiatan tersebut
- 1 = jika peserta didik melakukan 1 (satu) kegiatan tersebut

b. Sikap Sosial

1. Sikap Jujur

Indikator sikap “jujur”:

- Tidak berbohong
- Mengembalikan kepada yang berhak bila menemukan sesuatu
- Tidak menyontek
- Terus terang

Rubrik pemberian skor

- 4 = jika peserta didik melakukan 4 (empat) kegiatan tersebut
- 3 = jika peserta didik melakukan 3 (tiga) kegiatan tersebut
- 2 = jika peserta didik melakukan 2 (dua) kegiatan tersebut
- 1 = jika peserta didik melakukan 1 (satu) kegiatan tersebut

2. Sikap Kerjasama

Indikator sikap “Kerjasama”:

- Peduli kepada sesama
- Saling membantu dalam hal kebaikan
- Saling menghargai/toleran
- Ramah dengan sesama

Rubrik pemberian skor

- 4 = jika peserta didik melakukan 4 (empat) kegiatan tersebut
- 3 = jika peserta didik melakukan 3 (tiga) kegiatan tersebut
- 2 = jika peserta didik melakukan 2 (dua) kegiatan tersebut
- 1 = jika peserta didik melakukan 1 (satu) kegiatan tersebut

3. Sikap Hargadiri

Indikator sikap “harga diri”:

- Tidak suka dengan dominasi asing
- Bersikap sopan untuk menegur bagi mereka yang mengejek
- Cinta produk dalam negeri sendiri
- Menghargai dan menjaga karya-karya sekolah dan masyarakat sendiri

Rubrik pemberian skor

- 4 = jika peserta didik melakukan 4 (empat) kegiatan tersebut
- 3 = jika peserta didik melakukan 3 (tiga) kegiatan tersebut
- 2 = jika peserta didik melakukan 2 (dua) kegiatan tersebut
- 1 = jika peserta didik melakukan 1 (satu) kegiatan tersebut

Lembar Penilaian Kelompok

Kelompok :
Kelas :
Tugas :
Tanggal :

No	Aspek Yang dinilai	Skor Maksimal	Skor yang diperoleh siswa
1	Kejelasan konsep ide yang dipaparkan	4	
2	Ketepatan pemilihan bahan, alat	4	
3	Kemampuan siswa menjelaskan isi laporan dan persentasi	4	
4	Usaha siswa dalam Menyelesaikan project	4	
5	Presentasi laporan	4	
6	Kekompakan dalam persentase	4	
7	Desain menarik, dan sesuai pasar	4	

Skor Maksimal = $28/28 \times 100 = 100$

Saran Guru :

.....

.....

.....

.....

.....

RUBRIK PENILAIAN LAPORAN KELOMPOK

1. Kejelasan konsep ide yang dipaparkan
 - 4 = konsep/ide dipaparkan tepat, benar, sesuai dengan teori
 - 3 = konsep/ide dipaparkan sesuai teori tapi kurang tepat
 - 2 = konsep/ide dipaparkan kurang tepat
 - 1 = konsep/ide dipaparkan tidak tepat
2. Ketetapan pemilihan bahan dan alat
 - 4 = menggunakan alat dan bahan yang mudah didapat, project dapat terealisasi
 - 3 = menggunakan alat dan bahan susah didapat, project terealisasi
 - 2 = menggunakan alat dan bahan mudah didapat, project belum terealisasi
 - 1 = menggunakan alat dan bahan susah di dapat project tidak terealisasi
3. Kemampuan peserta didik menjelaskan isi laporan dan persentase
 - 4 = menguasai latar belakang, metode, diskusi, kesimpulan
 - 3 = menguasai latar belakang, metode, diskusi
 - 2 = menguasai latar belakang dan metode
 - 1 = menguasai latar belakang saja
4. Usaha peserta didik dalam penyelesaian project
 - 4 = berusaha melengkapi, membuat power point menarik, dan sinkron dengan tema
 - 3 = berusaha melengkapi, membuat power point menarik
 - 2 = berusaha melengkapi, membuat power point kurang menarik
 - 1 = materi seadanya dan membuat power point kurang menarik
5. Presentasi laporan
 - 4 = semua anggota aktif dan berusaha menjawab pertanyaan dengan benar
 - 3 = semua anggota aktif akan tetapi kurang berusaha menjawab dengan benar
 - 2 = beberapa anggota saja yang aktif namun ada usaha menjawab pertanyaan dengan benar
 - 1 = beberapa anggota saja yang aktif namun ada usaha menjawab pertanyaan kurang benar
6. Kekompakan dalam persentasi
 - 4 = pembagian tugas adil, saling membantu memberi jawaban, sesuai jobdisk
 - 3 = pembagian tugas adil, tetapi tdk sesuai jobdisk
 - 2 = yang aktif hanya moderator dan penyaji
 - 1 = melaksanakan yang bukan tugasnya
7. Desain menarik dan sesuai pasar
 - 4 = desain menarik dan estetik, simple, membuat orang penasaran, sesuai target pasar
 - 3 = desain menarik dan estetik, simple, tetapi tidak sesuai target pasar
 - 2 = desain kurang menarik, perpaduan warna kurang serasi dan sesuai targer pasar
 - 1 = desain kurang menarik, perpaduan warna kurang serasi dan tidak sesuai targer pasar

Instrumen Penilaian Pengetahuan dan Keterampilan

Nama Sekolah : SMK Kesehatan Bhakti Wiyata
Mata Pelajaran : Komunikasi Keperawatan
Kelas / Semester : X / I
Materi Pokok : Konsep desain/prototype dan kemasan barang/ jasa
Tahun Pelajaran : 2021/2022

KD	IPK	Materi	Indikator Soal	Bentuk soal	Jumlah soal
Menganalisis konsep desain/contoh dan kemasan produk barang/ jasa	• Menyimpulkan konsep desain/prototype dan kemasan produk • Mengklasifikasikan konsep desain/prototype dan kemasan produk • Menganalisis tahapan pembuatan konsep desain/ prototype desain kemasan	• Definisi konsep desain/ prototype dan kemasan produk • Manfaat konsep desain/ prototype dan kemasan produk • Tahap pembuatan konsep desain/ prototype dan kemasan produk • Klasifikasi konsep desain/ prototype dan kemasan produk • Kemasan produk • Fungsi kemasan	• Peserta didik mampu menyimpulkan konsep desain/prototype dan kemasan produk • Peserta didik dapat mengklasifikasi konsep desain/prototype dan kemasan produk • Peserta didik mampu mengabalisis tahapan konsep desain/prototype dan kemasan produk	Test tulis uraian	

		produk			
Membuat desain/contoh dan kemasan produk barang/jasa	• Merancang desain dan kemasan produk • Mengkreasikan desain dan kemasan produk berdasarkan tugas • Menciptakan desain dan kemasan produk	• Konsep desain/prototype dan kemasan barang/ jasa	• Peserta didik mampu menjelaskan hal-hal dalam pembuatan prototype • Peserta didik mampu merencanakan pembuatan prototype dan kemasan • Peserta didik mampu membuat sketsa desain kemasan	Test tulis uraian	

Instrumen soal pengetahuan

No	Soal	Kunci Jawaban	Skor	Level Kognitif
1	Buatlah kesimpulan mengenai apa itu konsep desain/prototype dan kemasan produk?	Prototipe produk (purwa-rupa produk) adalah bentuk dasar dari sebuah produk merupakan tahapan yang sangat penting dalam rencana pembuatan produk karena menyangkut keunggulan produk yang akan menentukan kemajuan suatu usaha di masa mendatang.	10	Pemahaman (C5)
2	Klasifikasikan konsep desain/prototype dan kemasan produk?	• Prototipe Fisik yang merupakan benda nyata dibuat untuk memperkirakan produk yang diminati oleh tim pengembang secara nyata dibuat menjadi suatu benda untuk pengujian. • Prototipe Analitik merupakan prototipe yang menampilkan produk tidak nyata, biasanya matematis atau cara. Aspek yang menarik adalah, produk dianalisis daripada dibuat	20	Analisis (C4)
3	Dibuat dalam skala penuh berfungsi secara penuh dan diproduksi pada tahap awal dalam jumlah kecil	<i>Qualified production item</i>	10	Aplikasi (C3)

	untuk memastikan produk memenuhi segala bentuk standar maupun peraturan yang diberlakukan terhadap produk tersebut biasanya untuk diuji-cobakan kepada umum. Dari pernyataan tersebut tahapan apakah yang dimaksud?			
4	Sebutkan dan jelaskan hal-hal yang harus diperhatikan dalam merancang produk!	• Bentuk Fisik produk sehingga membuat konsumen tertarik • Fungsi produk, jika produk tersebut mempunyai fungsi yang penting maka konsumen akan berfikir untuk membelinya. • Pengetahuan dan penguasaan terhadap bahan yang digunakan sehingga akan memberikan hasil yang tepat	20	Pemahaman (C2)
5	Buatlah secara sederhana perancangan produk yang ingin kalian buat?	Bahan yang digunakan, Modal yang diperlukan, Sasaran pasar, Teknik pembuatan yang akan digunakan	20	Kreasi (C6)
6	Buatlah sketsa desain kemasan produk kalian menggunakan pensil!	Art yang sinkron dengan produk, filosofi yang digunakan,	20	Kreasi (C6)