

## Implementasi *Case Based Method* dan *Team Based Project* Pada Perancangan Desain Kemasan UMKM Kota Cimahi

Nanang Ganda Prawira<sup>1</sup>, Arief Johari<sup>2</sup>, Aditya Aditama Putri Hikmatyar<sup>3\*</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Pendidikan Seni dan Desain, Universitas Pendidikan Indonesia

Email: [aditya.aditama@student.upi.edu](mailto:aditya.aditama@student.upi.edu)<sup>1\*</sup>

### Abstrak

Program studi Desain Komunikasi Visual saat ini banyak mengarahkan mahasiswa untuk mendukung upaya *branding* sebuah institusi hingga Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM). Mata kuliah Desain Kemasan dalam program studi DKV UPI turut melaksanakan pengajaran tersebut melalui proses desain yang berjalan selama satu semester. Mata kuliah tersebut berkolaborasi dengan Pemerintah Daerah Kota Cimahi dalam pengembangan UMKM di bawah binaan Dinas Perindustrian Kota Cimahi. Salah satu butir programnya yaitu Pengembangan Desain Kemasan Produk UMKM. Ada sekitar 24 UMKM di bidang kuliner yang membutuhkan pengembangan usaha melalui solusi desain. Pada riset awal ditemukan masalah yang urgen untuk dikembangkan yaitu identitas visual usaha dan desain kemasannya. UMKM sangat membutuhkan pengembangan yang terintegrasi untuk meningkatkan citra produk dan identitas yang kompetitif, agar kesejahteraan masyarakat pengusaha mikro berkembang dengan pesat. Strategi pembelajaran yang digunakan yaitu *Case Based Method dan Team Based Project* dengan metode penelitian dan pengembangan (R&D) serta analisis data dengan pendekatan kualitatif. Hasil penelitian dan pengembangan berupa desain kemasan dapat menjadi produk yang dihilirisasi oleh masyarakat pengusaha untuk diproduksi secara massal. Hasil pembelajaran ini merupakan upaya dalam meningkatkan mutu pembelajaran dan penguatan kompetensi pada program studi Desain Komunikasi Visual FPSD Universitas Pendidikan Indonesia serta mengembangkan jejaring kemitraan dengan Pemerintah Daerah dan Masyarakat.

**Kata Kunci:** *pembelajaran, Case Based Method, Team Based Project, UMKM, desain kemasan.*

### Abstract

The Visual Communication Design study program currently directs students to support the branding efforts of an institution to Micro, Small and Medium Enterprises (MSMEs). The Packaging Design course in the Visual Communication Design study program, UPI also presents this teaching through a design process that runs for one semester. The course collaborates with the Cimahi City Regional Government in developing MSMEs under the guidance of the Cimahi City Industry Office. One of the program points is the Development of MSME Product Packaging Designs. There are around 24 MSMEs in the culinary field that require business development through design solutions. In the initial research, an urgent problem was found, namely the visual identity of the business and the packaging design. MSMEs urgently need integrated development to improve product image and competitive identity, so that the welfare of the micro-entrepreneur community develops rapidly. The learning strategies used are Case Based Method and Team Based Project with research and development (R&D) methods and data analysis with a qualitative approach. The results of research and development in the form of packaging designs can be products that are downstreamed by the business community to be mass produced. The results of this study are an effort to improve the quality of learning and strengthen competence in the Visual Communication Design study program, FPSD UPI and develop partnership networks with local governments and communities.

**Keywords:** *learning, Case Based Method, Team Based Project, MSMEs, packaging design.*

## PENDAHULUAN

Kemendikbud dan Kebudayaan pada tahun 2020, mengeluarkan kebijakan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM). Kemendikbud mendorong semua perguruan tinggi untuk dapat mengimplementasikan kebijakan tersebut, termasuk Universitas Pendidikan Indonesia. Dalam Permendikbud Nomor 3 Tahun 2020 dan Permendikbud Nomor 754/P/2020 dituliskan bahwa perguruan tinggi diharapkan mampu melaksanakan transformasi pendidikan tinggi yang sejalan dengan delapan indikator kinerja utama. Guna mencapai hal tersebut, perguruan tinggi memerlukan dukungan dari berbagai pihak terutama dosen.

Program studi (prodi) Desain Komunikasi Visual FPSD Universitas Pendidikan Indonesia merupakan salah satu program studi yang telah menerapkan kebijakan pemerintah tersebut. Untuk menerapkan kebijakan tersebut diperlukan langkah konkret yang diawali dengan mengembangkan jejaring atau kemitraan dengan pihak *stakeholder*, misalnya pemerintah daerah, instansi swasta, atau dunia industri. Jejaring ini diharapkan sebagai laboratorium mahasiswa dan dosen dalam mengembangkan perkuliahan yang berbasis masalah realistik dan kontekstual. Dengan berkolaborasi dengan pihak eksternal, program studi DKV Universitas Pendidikan Indonesia berkontribusi pada terwujudnya inovasi dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini tentu merupakan pencapaian indikator kinerja utama pada poin ketujuh yaitu kelas yang kolaboratif dan partisipatif. Oleh karena itu perlu adanya persiapan program studi dan tim dosen agar dapat memahami bagaimana kegiatan pembelajaran seharusnya dilakukan.

Untuk memfasilitasi hal tersebut, program studi DKV UPI melakukan penelitian dan pengembangan dalam berbagai kebutuhan desain di masyarakat. Masyarakat yang sangat membutuhkan partisipasi perguruan tinggi yaitu Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM), khususnya pada tahun 2022 ini berfokus untuk membantu masyarakat UMKM Cimahi. Pemerintah Kota (Pemkot) Cimahi melalui Dinas Perindustrian Kota telah mengikat Perjanjian Kerja sama dengan program studi DKV UPI sejak tahun 2021. Salah satu butir programnya yaitu pengembangan desain kemasan UMKM Cimahi. Pengembangan UMKM melalui perancangan desain kemasan ini didasari oleh adanya kebutuhan mendesak dari para pelaku UMKM yang tidak memiliki identitas visual dan *branding* yang komunikatif dan kompetitif, dalam perancangan kemasan produknya. Melalui desain kemasan produk UMKM diharapkan akan menjadi salah satu langkah dalam mengembangkan promosi usahanya melalui berbagai media promosi.

Dalam pelaksanaan pembelajarannya, program studi DKV FPSD Universitas Pendidikan Indonesia mengintegrasikan perencanaan dan pelaksanaannya ke dalam implementasi Kurikulum 2018. Seluruh mata kuliah yang relevan diarahkan secara kontekstual, tematik, dan integratif (Kemendikbud dan Kebudayaan, 2020). Untuk merealisasikan program pengembangan desain kemasan tersebut maka disusunlah nota kesepahaman untuk pengembangan desain kemasan melalui implementasi desain kemasan UMKM Kota Cimahi melalui penerapan strategi pembelajaran *Case Method* dan *Team Based Project* pada mata kuliah Desain Kemasan yang terdiri dari 4 (empat) satuan kredit semester (SKS).

Pada pendekatan pembelajaran Metode Kasus (*Case Method Teaching*) diskusi kelas menjadi wahana pendorong mahasiswa dalam merumuskan sebuah kasus yang akan dipelajari (Lundberg & Palmer, 2011). Pendekatan berbasis diskusi seperti ini memungkinkan mahasiswa berpikir dan berkomunikasi tentang suatu kasus. Instruktur dapat mengatur mahasiswa untuk mengajukan pertanyaan, meringkas konten, menghasilkan hipotesis, mengusulkan teori, atau menawarkan analisis kritis (Weimer, 2002). Peran dosen/instruktur adalah untuk mengajukan suatu kasus atau meminta mahasiswa untuk membuat kasus yang akan dipelajari di kelas, memotivasi, memberikan instruksi, dan menetapkan peran mahasiswa dalam diskusi. Sementara pada *Team Based Project* (TBP) (PBLWorks, t.t.) menjelaskan TBP sebagai metode pembelajaran di mana mahasiswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan dengan cara mengerjakan sesuatu yang autentik, *engaging*, kompleks, berbasis masalah dan/atau suatu yang menantang. Dalam hal ini TBP telah banyak direkomendasikan dan diakui sebagai metode yang tepat dan berhasil (King, 2008). (de Graaff & Kolmos, 2003) menyarankan adanya *amazing diversity of educational practices*, hal ini sejalan dengan implementasi metode TBP yang memandang bahwa masalah adalah titik awal dari proses pembelajaran. Jenis masalah yang dipelajari biasanya didasarkan pada situasi kehidupan nyata yang telah dipilih dan disesuaikan untuk memenuhi tujuan dan kriteria pendidikan. Rangkaian penerapan TBP dimulai dari mengemukakan sebuah masalah interdisipliner yang bersifat terbuka dan berpusat pada siswa. Di sini, dosen bertindak sebagai fasilitator proses pembelajaran untuk memastikan proses pembelajaran berjalan dengan baik. Dengan demikian, melalui TBP mahasiswa dapat

mengembangkan pengetahuan yang mendalam termasuk di dalamnya kemampuan berpikir kritis, berkolaborasi, kreatif, dan kemampuan berkomunikasi efektif. Lebih dari itu, mahasiswa secara tim menghasilkan suatu produk atau karya yang bermakna.

Strategi pembelajaran *Case Based Method* dan *Team Based Project* merupakan model pembelajaran inovatif yang melibatkan kerja proyek di mana mahasiswa membangun pembelajarannya sendiri dan menerjemahkannya ke dalam sebuah produk nyata (Hanafiah & Suhana, 2009). Dalam hal ini mahasiswa mencoba menemukan sekaligus berupaya menyelesaikan masalah yang ditemukan dengan luaran produk desain. Hal ini sejalan dengan konsep desain seperti yang dikemukakan oleh Acher, yakni desain merupakan pemecahan masalah dengan satu target yang jelas. Hal ini diperkuat oleh Ikatan Ahli Desain Indonesia/IADI yang mengatakan bahwa desain adalah pemecahan masalah yang menyuarakan budaya zamannya (Sachari & Sunarya, 2002). Dari beberapa pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa desain merupakan suatu tindakan merancang dan merumuskan sebuah perencanaan berupa ide ataupun gagasan untuk memberi solusi pada suatu permasalahan melalui produk yang dihasilkannya.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan diskusi dengan mitra, diketahui bahwa produk UMKM yang selama ini ada belum menunjukkan identitas dan desain yang baik. UMKM sangat membutuhkan pengembangan yang terintegrasi untuk meningkatkan citra produk dan identitas yang kompetitif, agar kesejahteraan masyarakat pengusaha mikro berkembang dengan pesat. Mengacu kepada problematika ini, maka tim peneliti berhasil merumuskan beberapa poin permasalahan, yaitu: (1) mengembangkan desain kemasan produk UMKM Kota Cimahi melalui implementasi *Case Based Method* dan *Team Based Project* dalam pembelajaran Mata Kuliah KV424 Desain Kemasan; dan (2) menerapkan keilmuan Desain Kemasan untuk mengembangkan desain inovatif pada kemasan produk UMKM Kota Cimahi. Sesuai dengan rumusan masalah tersebut, penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk: (1) menemukan identitas visual guna pengembangan desain kemasan produk UMKM Cimahi melalui implementasi *Case Based Method* dan *Team Based Project*; dan (2) menerapkan dasar keilmuan Desain Komunikasi Visual dalam proyek pengembangan desain kemasan UMKM Kota Cimahi.

Program studi DKV mengorganisir perencanaan pembelajaran tersebut dalam satu tema yang terpadu dengan tajuk "Pengembangan Desain Kemasan Produk UMKM Kota Cimahi (Implementasi *Case Based Method* dan *Team Based Project* dalam Mata Kuliah KV424-Desain Kemasan dan Realisasi Program Kerja sama program studi DKV FPSD UPI dengan Pemkot Cimahi Jawa Barat)." Melalui penelitian dan pengembangan ini diharapkan masyarakat UMKM akan memiliki identitas visual yang baik sebagai landasan dalam pengembangan desain kemasan. Hasil penelitian dan pengembangan yang berupa desain kemasan bisa sekaligus menjadi produk yang dihilirisasi oleh masyarakat pengusaha untuk diproduksi secara massal. Hasil pembelajaran ini merupakan upaya dalam meningkatkan mutu pembelajaran dan penguatan kompetensi pada program studi Desain Komunikasi Visual FPSD Universitas Pendidikan Indonesia serta mengembangkan jejaring kemitraan dengan pemerintah daerah dan masyarakat.

## **METODE**

Suatu penelitian ilmiah dilakukan secara objektif, sistematis, dan menggunakan prosedur atau metode penelitian yang tepat untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Peneliti juga harus memahami metode penelitian yang akan digunakan (Aditama, Hk, & Wulandari, 2019). Metode penelitian merupakan cara untuk memecahkan masalah atau mengembangkan ilmu pengetahuan dengan menggunakan metode ilmiah. Pendapat ini dipertegas oleh (Sugiyono, 2021) yang menjelaskan bahwa metode penelitian adalah cara-cara ilmiah guna memperoleh data yang valid untuk tujuan menemukan, mengembangkan, atau membuktikan pengetahuan tertentu, dan menggunakannya dalam memahami, memecahkan, atau memprediksi masalah.

Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif. Dengan pendekatan kualitatif, diharapkan akan dapat mengolah data perilaku (sikap, keterampilan, dan pengetahuan) dalam proses pembelajaran, termasuk juga data produk hasil belajar yang berupa karya desain komunikasi visual, baik berwujud desain grafis dan/atau multimedia. Analisis data kualitatif yang dikembangkan secara deskriptif akan dipaparkan dalam narasi hasil penelitian, baik berupa proses, maupun produk pembelajarannya.

Lokasi penelitian dapat diklasifikasikan ke dalam dua tahap. Untuk pengumpulan data dan identifikasi

masalah, penelitian dilakukan di Kota Cimahi Jawa Barat di bawah binaan Dinas Perindustrian Pemerintah Kota. Sedangkan untuk proses pengolahan data, bertempat di kampus Universitas Pendidikan Indonesia. Sementara itu, waktu pelaksanaan pengumpulan data dilakukan pada rentang Februari-Maret 2022, dan pengolahan data pada April-Juni 2022.

Sampel pada penelitian ini adalah semua mahasiswa angkatan 2019 pada semester 4 (empat) dan 24 produk UMKM Kota Cimahi. Mahasiswa dibagi ke dalam 24 kelompok studi. Setiap kelompok berjumlah 3-4 orang yang bekerja secara kolaboratif dalam *team work*. Satu kelompok studi fokus meneliti satu unit UMKM yang akan dikembangkan sebagai subjek penelitian, mulai dari pengumpulan data, analisis data, dan solusi desainnya.

Instrumen yang digunakan dalam penerapan *Case Based Method* dan *Team Based Project* ini dikelompokkan ke dalam dua kategori strategi pembelajaran dengan menggunakan berbagai instrumen, misalnya lembar observasi, *interview*, teknik videografi, dan fotografi. Berikut dirancang langkah-langkah dalam penerapan strategi pembelajaran ini, sesuai dengan kategori penerapannya:

**Tabel 1. Case Based Method**

Langkah-langkah	Deskripsi
<b>Langkah 1:</b> Pengelompokan mahasiswa sebagai tim solid sebagai tim desain.	Mahasiswa bersama dosen membentuk tim desain yang dinamis dan inovatif.
<b>Langkah 2:</b> Setiap kelompok berdiskusi untuk memecahkan kasus yang terjadi pada UMKM Cimahi setelah diberikan paparan masalah oleh Dinas Perindustrian Pemkot Cimahi dalam sebuah pertemuan khusus.	Dosen memfasilitasi mahasiswa untuk bertatap muka dan mendengar paparan masalah UMKM dari pejabat berwenang dan perwakilan pengusaha. Hasil pertemuan dilanjutkan dengan diskusi kelompok.

**Tabel 2. Team Based Project**

Langkah-langkah	Deskripsi
<b>Langkah 1:</b> Penentuan proyek.	Mahasiswa bersama Instruktur menentukan tema/topik ide "Pengembangan Desain Kemasan UMKM Cimahi"
<b>Langkah 2:</b> Perancangan langkah-langkah penyelesaian proyek.	Instruktur memfasilitasi mahasiswa guna merancang langkah-langkah kegiatan penyelesaian proyek beserta pengelolaannya.
<b>Langkah 3:</b> Penyusunan jadwal pelaksanaan proyek.	Instruktur memberikan pendampingan kepada mahasiswa guna melakukan penjadwalan semua kegiatan yang telah dirancangnya.
<b>Langkah 4:</b> Penyelesaian proyek dengan fasilitasi dan monitoring dosen.	Instruktur mendampingi dan mendampingi mahasiswa dalam implementasi konsep proyek yang dibuat.
<b>Langkah 5:</b> Penyusunan laporan dan presentasi/publikasi hasil proyek.	Instruktur memfasilitasi mahasiswa dalam mempresentasikan dan mempublikasikan hasil karya.
<b>Langkah 6:</b> Evaluasi proses dan hasil proyek.	Di akhir proses pembelajaran, instruktur dan mahasiswa melakukan refleksi terhadap kegiatan dan hasil kerja proyek mereka.



**Gambar 1. Proses Desain**

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kota Cimahi memiliki banyak UMKM yang bergerak di bidang produk makanan dan minuman (kuliner). Akan tetapi produk UMKM yang ada selama ini belum menunjukkan identitas dan desain yang baik. Oleh karena itu, UMKM sangat membutuhkan pengembangan yang terintegrasi untuk meningkatkan citra produk dan identitas yang kompetitif, agar kesejahteraan masyarakat pengusaha mikro berkembang dengan pesat.

Melalui kerja sama dengan Pemkot Cimahi, program studi DKV UPI mendorong mahasiswa jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV) untuk melakukan riset dalam rangka menemukan berbagai permasalahan sekaligus memberikan solusi terkait UMKM tersebut dengan model pembelajaran *Case Based Method* (CBM) dan *Team Based Project* (TBP). CBM dan TBP digunakan sebagai model pembelajaran lantaran model ini dinilai memungkinkan mahasiswa untuk mengembangkan kreativitasnya dalam merancang dan membuat proyek yang bermanfaat mengatasi permasalahan yang ada.

CBT merupakan suatu bentuk pembelajaran aktif yang memfokuskan pada suatu kasus dan mengarahkan mahasiswa untuk *learning by doing* (Golich, 2000; Herreid, 2007). Dalam hal ini, kasus yang digunakan adalah kasus yang nyata atau rekaan yang mengandung “pesan pendidikan” atau kasus yang menceritakan kembali peristiwa, masalah, dilema, masalah teoretis atau konseptual yang memerlukan analisis dan/atau pengambilan keputusan. Pada metode CBT mahasiswa diarahkan untuk berperan secara aktif dengan masalah kompleks yang mensimulasikan situasi dunia nyata (Schiano & Andersen, 2017; Singer, 2008). Metode CBT menuntut kreativitas dosen dalam merancang dan menyajikan kasus yang relevan. Sementara, penyajian kasus dapat dilakukan dengan metode diskusi atau tanya jawab, debat, bermain peran (*role play*), jigsaw, dan lain-lain. Metode CBT bertujuan untuk meningkatkan pembelajaran mahasiswa terhadap hasil belajar, dan untuk memenuhi tujuan pembelajaran (Bonney, 2015; Krain, 2016). Manfaat utama dalam penerapan metode ini adalah keterlibatan mahasiswa yang lebih besar dalam pembelajaran, sehingga pemahaman terhadap konsep menjadi lebih dalam (Thistlethwaite dkk., 2012), keterampilan berpikir kritis yang lebih kuat, dan meningkatkan kemampuan untuk membuat koneksi dan melihat masalah dari berbagai perspektif (Yadav dkk., 2007). Melalui metode CBT, mahasiswa secara mandiri mengajukan pertanyaan tentang kasus, memecahkan masalah, berinteraksi dengan teman sebaya, belajar secara mandiri, “membongkar” kasus, menganalisis kasus, dan merangkum kasus. Mahasiswa belajar untuk menghadapi informasi yang terbatas dan ambigu, berpikir secara profesional, disiplin, dan bertanya pada diri sendiri, “Bagaimana jika saya berada dalam situasi ini?” (Columbia Center for Teaching and Learning (CTL), t.t.). Dengan demikian, metode CBT menjembatani antara teori dengan praktik, serta mendorong pengembangan keterampilan termasuk: komunikasi, mendengarkan aktif, berpikir kritis, pengambilan keputusan, dan keterampilan metakognitif (Popil, 2011). Manfaat-manfaat ini diperoleh saat mahasiswa menerapkan pengetahuan dalam perkuliahan, yakni merefleksikan apa yang telah diketahui, merumuskan pendekatan untuk menganalisis kasus, dan memahami sebuah kasus secara mendalam.

Pada hakikatnya, *Team-based project* (TBP) dengan *project-based learning* (PBL) adalah istilah dengan arti yang sama, namun TBP adalah istilah yang digunakan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan untuk merujuk PBL. PBL digunakan sebagai model pembelajaran lantaran model ini dinilai memungkinkan mahasiswa untuk mengembangkan kreativitasnya dalam merancang dan membuat proyek yang bermanfaat mengatasi permasalahan yang ada. Pembelajaran berbasis proyek didasarkan pada teori konstruktivisme dan merupakan pembelajaran siswa aktif (*student centered learning*). “Proses pembelajaran melalui *Project Based Learning* memungkinkan guru untuk belajar dari siswa dan belajar bersama siswa” (Sani, 2014: 172). Dengan kata lain, TBP adalah metode pembelajaran yang memungkinkan mahasiswa belajar dengan cara aktif terlibat dalam dunia nyata dan personal melakukan suatu proyek atau pekerjaan yang bermakna. Dalam implementasinya, TBP dilaksanakan secara kolaboratif melalui kerja sama tim (*team work*). Rangkaian penerapan PBL dimulai dari mengemukakan sebuah masalah interdisipliner yang bersifat terbuka dan berpusat pada siswa. Di sini, dosen bertindak sebagai fasilitator proses pembelajaran untuk memastikan proses pembelajaran berjalan dengan baik. Berikut merupakan tahapan implementasi model pembelajaran CBM dan TBP yang dilakukan oleh mahasiswa DKV dalam mata kuliah Desain Kemasan. Implementasi TBP sesuai prinsip TBP yang dikemukakan oleh Shabbir (2020).

### **1. Penentuan Pertanyaan Mendasar (*Propose Essential Question*)**

Mahasiswa Desain Komunikasi Visual, Universitas Pendidikan Indonesia angkatan 2019 semester 4 yang mengambil mata kuliah Desain Kemasan dibagi menjadi 24 (dua puluh empat) kelompok sesuai dengan jumlah UMKM di Kota Cimahi yang ditargetkan. Setiap kelompok berjumlah 3-4 orang yang bekerja secara kolaboratif dalam *team work*. Setelah kelompok terbentuk, mereka ditugaskan untuk menentukan satu UMKM yang akan



diteliti. Dalam upaya penerapan model pembelajaran CBM dan PBT, mahasiswa diharuskan untuk menjawab beberapa pertanyaan mendasar yang terfokus kepada proyek garapan berkelompok, sebagai berikut:

- Bagaimana masalah UMKM tersebut terutama berkaitan dengan desain kemasan produk?
- Bagaimana meningkatkan kualitas desain kemasan produk di UMKM tersebut?
- Bagaimana mengembangkan *visual branding* pada UMKM tersebut?

## 2. Menyusun Perencanaan Proyek dan Menyusun Jadwal

Setelah mampu menjawab ketiga pertanyaan mendasar untuk menentukan rasional dan rumusan masalah penelitian, mahasiswa melakukan identifikasi masalah dengan cara pengumpulan data dengan cara observasi lapangan. Pengumpulan data lapangan ini bertujuan untuk meninjau secara langsung aspek visual, sosial dan ekonomi pada UMKM yang dipilih. Pengumpulan data oleh oleh kelompok studi dilakukan selama dua hari. Agar diperoleh data yang valid dan dapat dipertanggungjawabkan, sesuai dengan bentuk penelitian kualitatif serta jenis sumber data yang digunakan maka, teknik pengumpulan data dalam pelaksanaan proyek ini dilakukan dengan cara observasi, wawancara, perekaman gambar, dan diskusi.

## 3. Persamaan Memantau Mahasiswa dan Kemajuan Proyek

Setelah proses observasi lapangan selesai dilakukan, mahasiswa harus memadukan hasil data yang ditemukan dengan studi literatur, terutama untuk mengkaji profil perusahaan, sejarah, dan menggali informasi lain secara mendalam terhadap UMKM tersebut. Di akhir pembelajaran masing-masing kelompok melakukan presentasi dalam diskusi kelas tentang hasil pengumpulan data lapangan. Hal ini sebagai evaluasi terhadap display data, kategorisasi data, reduksi data, dan verifikasi data. Selama proses pengolahan data dan penyusunan materi presentasi, proses pembelajaran terkait pemberian materi perkuliahan serta pembimbingan karya terus dilakukan dosen selama satu semester. Proses pengolahan data setiap kelompok dilakukan dengan bimbingan dosen melalui konsultasi. Dalam tahapan pengolahan data, mahasiswa melakukan proses pemecahan masalah dengan cara menemukan solusi desain terkait ide dan konsep yang melahirkan karya. Hasil akhir berbentuk desain kemasan produk UMKM Kota Cimahi yang inovatif dan efektif.

## 4. Penilaian Hasil dan Evaluasi Pengalaman

Salah satu tujuan dari persentasi desain adalah adalah untuk mengetahui perkembangan proyek dan mengetahui adakah desain produk yang harus direvisi sebelum dilakukan *publishing design*, yang ditinjau dari tanggapan *team work* lain serta penilaian dosen. Penilaian ditentukan dari penguasaan materi serta kesesuaian produk sebagai sebuah solusi terhadap permasalahan UMKM. Selain presentasi desain, asesmen hasil pembelajaran dilakukan melalui ekshibisi desain (pameran karya). Dosen melakukan kurasi karya dan membimbing mahasiswa untuk mempersiapkan display karya dalam pameran. Produk desain grafis berupa desain kemasan yang telah dipresentasikan, direvisi, serta disetujui dosen dibuat menjadi sebuah produk jadi untuk dipamerkan.



**Gambar 2.** Beberapa hasil karya desain kemasan UMKM Kota Cimahi

Saat hari pelaksanaan ekshibisi desain, mahasiswa diminta mempresentasikan karyanya sekaligus menceritakan pengalaman proses pembuatan karya, dari mulai awal penelitian hingga terlahir produk jadi. Sementara itu, dosen melakukan penilaian akhir proyek. Di akhir pembelajaran, mahasiswa mengumpulkan tugas berupa *slide* presentasi desain, karya desain grafis dan atau multimedia berbentuk dua dimensi atau tiga

dimensi, serta karya tulis berupa laporan akhir penelitian. Bagi *team work* dengan karya tulis serta desain produk terbaik, dosen akan mengusulkan proyeknya untuk dipublikasikan dalam bentuk jurnal. Keseluruhan proses mulai dari riset desain, *design thinking* (pengarahan desain dan teknis pelaksanaan proyek hingga pemecahan masalah penelitian); *design making* (pembuatan produk berupa desain grafis dan atau desain multimedia); serta tahapan terakhir, yakni *design making (publishing)* desain/ekshibisi desain hingga *publishing* jurnal) berada di bawah supervisi dosen.

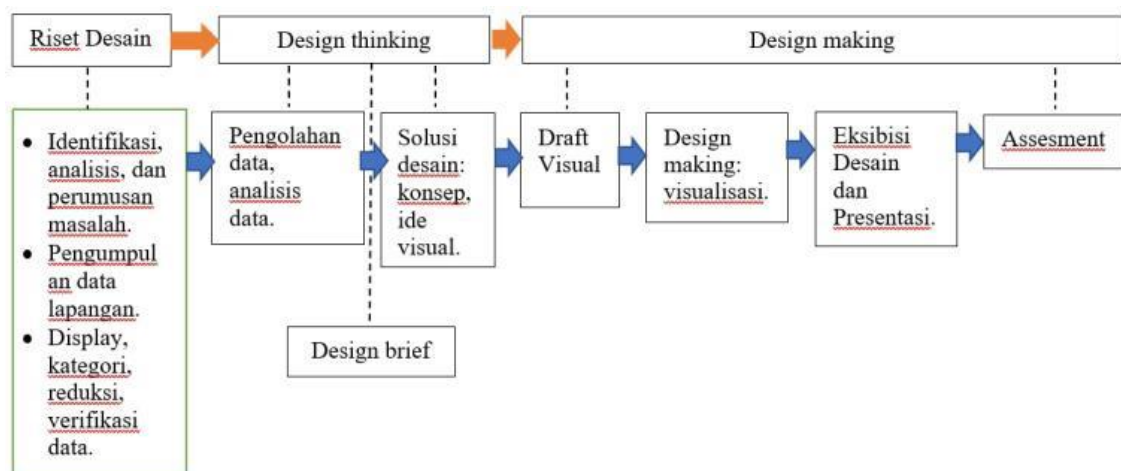


Gambar 3. Ekshibisi desain kemasan produk



Gambar 4. Ekshibisi desain kemasan produk dalam bentuk *feed* Instagram

Jika digambarkan dalam bentuk bagan, maka keseluruhan proses pembelajaran *case method* dan *team based project* dalam mata kuliah Desain Kemasan adalah sebagai berikut:



Gambar 5. Proses pembelajaran CBM dan TBP

## SIMPULAN

Pengimplementasian model pembelajaran *Case Based Method* dan *Team Based Project* dalam mata kuliah praktikum terintegrasi Desain Komunikasi Visual melalui proyek pengembangan desain kemasan UMKM Kota Cimahi dilakukan melalui beberapa tahapan, yakni: riset desain, *design thinking*, dan *design making*. Pada tahapan riset desain, mahasiswa melakukan Identifikasi, analisis, dan perumusan masalah melalui pengumpulan data lapangan ke UMKM binaan. Data kemudian didisplay, dikategorisasi, direduksi, dan

diverifikasi kesahihannya. Di tahap *design thinking*, data diolah dan dianalisis lebih mendalam untuk menemukan solusi desain berupa konsep dan ide visual, sekaligus membuat *design brief* terkait masalah yang ditemukan pada UMKM. Pada tahap *design making*, *draft* visual yang dihasilkan divisualisasi menjadi produk desain kemasan. Lalu pada tahap akhir, dilakukanlah *assessment* pembelajaran berupa ekshibisi desain dan presentasi karya. Fungsi kemasan tidak lagi hanya sebagai pengemas, melainkan juga sebagai sarana promosi untuk suatu produk. Pembaruan desain kemasan pada produk UMKM kuliner Kota Cimahi, baik dari material kemasan maupun citra kemasan diharapkan dapat memenuhi fungsi-fungsi dalam pengemasan dan juga meningkatkan *visual branding*, sehingga UMKM mampu bersaing dengan kompetitor serta menarik konsumen dari berbagai kalangan.

Pada perancangan selanjutnya dibutuhkan observasi pasar yang lebih cermat untuk memahami keinginan konsumen baik selera produk maupun *trend* visual yang berkembang di masyarakat pada masa tertentu. Efektivitas desain kemasan produk pun perlu diteliti lebih lanjut untuk memastikan produk kuliner tetap aman dan higienis. Menjaga kualitas dan identitas produk adalah masalah utama yang tidak boleh diabaikan oleh produsen untuk menjaga kepercayaan konsumen terhadap produk mereka, peningkatan pelayanan dan informasi produk juga diperlukan untuk menunjang nilai tambah produk yang dijual. Hal-hal ini harus diperhatikan agar target *market* tetap tepat sasaran sehingga UMKM makin berkembang.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aditama, A., Hk, P., & Wulandari, D. (2019). Analisis Makna Motif Batik Ciwaringin Cirebon. *Seminar Nasional Seni Dan Desain*, 35–40. Surabaya: Jurusan Seni Rupa dan Jurusan Desain Universitas Negeri Surabaya. Diambil dari <https://media.neliti.com/media/publications/289172-analisis-makna-motif-batik-ciwaringin-ci-f41fcd7c.pdf>
- Bonney, K. M. (2015). Case Study Teaching Method Improves Student Performance and Perceptions of Learning Gains. *Journal of Microbiology & Biology Education*, 16(1), 21–28. <https://doi.org/10.1128/jmbe.v16i1.846>
- Columbia Center for Teaching and Learning (CTL). (t.t.). Case Method Teaching and Learning. Diambil 17 Januari 2022, dari <https://ctl.columbia.edu/resources-and-technology/resources/case-method/#fn-19541-1>
- de Graaff, E., & Kolmos, A. (2003). Characteristics of Problem-Based Learning. *International Journal of Engineering Education*, 19(5), 657–662.
- Golich, V. L. (2000). The ABCs of Case Teaching. *International Studies Perspectives*, 1(1), 11–29. Diambil dari <https://www.jstor.org/stable/44218104>
- Hanafiah, N., & Suhana, C. (2009). *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama.
- Herreid, C. F. (2007). *Start with a Story: The Case Study Method of Teaching College Science*. Arlington, Virginia: NSTA Press.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. *Permendikbud No. 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi*. , Pub. L. No. 3, 1 (2020). Indonesia: Standar Nasional Pendidikan Tinggi.
- King, R. (2008). *Engineers for the Future: Addressing The Supply and Quality of Australian Engineering Graduates for The 21st Century*. Epping, NSW.
- Krain, M. (2016). Putting the Learning in Case Learning? The Effects of Case-Based Approaches on Student Knowledge, Attitudes, and Engagement. *Journal on Excellence in College Teaching*, 27(2), 1–25. Diambil dari <http://discover.wooster.edu/mkrain/research>.
- Lundberg, K. O., & Palmer, R. (Ed.). (2011). *Our Digital Future: Boardrooms and Newsrooms*. New York: Knight Case Studies Initiative, Graduate School of Journalism, Columbia University.
- PBLWorks. (t.t.). What is Project Based Learning? Diambil 18 Januari 2022, dari <https://www.pblworks.org/what-is-pbl>
- Popil, I. (2011). Promotion of Critical Thinking by Using Case Studies as Teaching Method. *Nurse Education Today*, 31(2), 204–207. <https://doi.org/10.1016/j.nedt.2010.06.002>
- Sachari, A., & Sunarya, Y. Y. (2002). *Sejarah dan Perkembangan Desain dan Dunia Kesenirupaan di Indonesia*. Bandung: Penerbit ITB.
- Sani, R. A. (2014). *Pembelajaran Sainifik untuk Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Schiano, B., & Andersen, E. (2017). *Teaching with Cases Online*. Diambil dari <https://goo.gl/08EpnY>.
- Shabbir, R. (2020, Januari 21). 6 Steps to Implement Project-Based Learning in The Classroom. Diambil 10 Agustus 2022, dari Educationise website: <https://www.educationise.com/post/6-steps-to-implement-project-based-learning-in-the-classroom>
- Singer, J. B. (2008). Five Ws and an H: Digital Challenges in Newspaper Newsrooms and Boardrooms. *International Journal on Media Management*, 10(3), 122–129.



<https://doi.org/10.1080/14241270802262468>

Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Thistlethwaite, J. E., Davies, D., Ekeocha, S., Kidd, J. M., MacDougall, C., Matthews, P., ... Clay, D. (2012). The effectiveness of case-based learning in health professional education. A BEME systematic review: BEME Guide No. 23. *Medical Teacher*, 34(6), 421–444. <https://doi.org/10.3109/0142159X.2012.680939>

Weimer, M. (2002). *Learner Centered Teaching: Five Key Changes to Practice* (1 ed.). San Francisco, CA: John Wiley & Sons, Inc.

Yadav, A., Lundeberg, M., Deschryver, M., Dirkin, K., Schiller, N. A., Maier, K., & Herreid, C. F. (2007). Teaching Science with Case Studies: A National Survey of Faculty Perceptions of the Benefits and Challenges of Using Cases. *The Journal of Colege Science Teaching*, 37(1), 34–38.