

PENGENALAN DAN PENINGKATAN KOMPETENSI PEMBUATAN KEMASAN STANDING POUCH UNTUK SISWA DKV SMK N 1 DUKUHTURI

Ahmad Ramdhani

Program Studi DIII Desain Komunikasi Visual, Politeknik Harapan Bersama

Diterima : 12/02/2024

Revisi : 13/02/2024

Diterbitkan : 15/02/2024

Abstrak. Sebagai salah satu bagian terpenting dalam lingkungan pendidikan perguruan tinggi berbasis vokasional, dosen wajib aktif melaksanakan pengabdian kepada masyarakat sebagai wujud tridharma perguruan tinggi. Kegiatan pengabdian masyarakat bekerjasama dengan SMK Negeri 1 Dukuhturi Kabupaten Tegal menyelenggarakan program peningkatan kompetensi kepada pada program keahlian DKV kelas 10 sejumlah 44 siswa yang bertujuan mempersiapkan diri untuk UKK atau LKS maupun setelah lulus nanti, sesuai roadmap pengabdian berkelanjutan dengan mengangkat *digital branding* khususnya pada pembuatan desain kemasan jenis *standing pouch*. Pengabdian ini difokuskan dalam bentuk edukasi siswa melalui kegiatan seminar pengenalan “kemasan fleksibel digital” yang disampaikan dengan isi materi mencakup pentingnya sebuah kemasan pada produk, tipe dan jenis kemasan produk (kemasan solid dan fleksibel), pertimbangan memilih kemasan, sekilas branding pada produk kemasan serta pelatihan praktik langsung membuat desain kemasan *standing pouch* pada produk makanan ringan dengan menerapkan prinsip desain pada elemen *super graphic* dikemas tersebut menggunakan software CorelDRAW. Hasil dari pengabdian dari total 44 siswa sejumlah 38 siswa memberikan umpan balik melalui link kuesioner berupa tanggapan dan kesan untuk siswa sangat termotivasi, bermanfaat, menambah pengetahuan pada materi yang disampaikan dan meningkatkan ketrampilan membuat desain kemasan dalam pelatihan. Adapun saran untuk kegiatan PKM ini agar kedepan bisa terus berlanjut dan dilaksanakan pendampingan langsung sehingga capaian dalam pengabdian ini siswa dapat memperoleh edukasi lebih mendalam mengenai desain kemasan dan *digital branding*, serta kepekaan terhadap prinsip-prinsip desain, eksplorasi warna dan proses kreatif dalam praktik mendesain kemasan yang dapat diimplementasikan melalui persiapan membuat produk UKK maupun praktik langsung mendesain kemasan UMKM.

Kata kunci: Desain Kemasan, Digital Branding, DKV, Siswa, Standing Pouch.

Abstract. As one of the most important parts of the higher education environment, especially lecturers not only play a role and carry out teaching, but are required to serve the community as a form of the Tridharma of higher education. Community service activities in collaboration with SMK Negeri 1 Dukuhturi Tegal Regency held a competency improvement program for 44 students in the DKV class standing pouch type packaging. This service is focused in the form of student education through introductory seminars on "digital flexible packaging" which are delivered with material content including the importance of packaging for products, types and types of product packaging (solid and flexible packaging), considerations for choosing packaging, a glance at branding on product packaging and hands-on training in making standing pouch packaging designs for snack products by applying design principles to the super graphic elements of the packaging using CorelDRAW

software. As a result of the dedication of a total of 44 students, 38 students provided feedback via a questionnaire link in the form of responses and impressions that the students were very motivated, useful, increased their knowledge of the material presented and improved their skills in making packaging designs in training. There are suggestions for this PKM activity so that in the future it can continue and carry out direct assistance so that the achievements in this service students can get more in-depth education regarding packaging design and digital branding, as well as sensitivity to design principles, color exploration and creative processes in the practice of packaging design. which can be implemented through preparation for making UKK products or direct practice in designing MSME packaging.

Keywords: *Packaging Design, Digital Branding, DKV, Students, Standing Pouch*

Correspondence author : *Ahmad Ramdhani, ahmad.ramdhani@poltektegal.ac.id, Tegal, and Indonesia.*

Pendahuluan

Sebagai salah satu bagian terpenting dalam lingkungan pendidikan perguruan tinggi berbasis vokasional, khususnya dosen tidak hanya berperan serta melakukan pengajaran memberikan materi atau praktik perkuliahan dan melaksanakan penelitian, namun dosen juga wajib aktif dalam melaksanakan pengabdian kepada masyarakat (PKM) sebagai wujud Tridharma perguruan tinggi. Hal ini bertujuan untuk menebar hal positif dalam kebermanfaatannya dan diharapkan mampu memberikan solusi terhadap masalah yang umum dihadapi masyarakat. Pelaksanaan PKM dapat dilakukan di berbagai tempat dan daerah, baik secara mandiri maupun kemitraan melalui jenis pengabdian kemitraan untuk masyarakat, pengembangan kewirausahaan atau pengembangan produk unggulan daerah.

Kegiatan PKM kali ini prodi DIII Desain Komunikasi Visual (DKV) Politeknik Harapan Bersama dilakukan di SMK Negeri 1 Dukuhturi Kabupaten Tegal bekerjasama dengan program keahlian DKV pada kelas 10 dengan memberikan pengenalan wawasan jenis dan material kemasan serta pelatihan dengan praktik membuat desain kemasan *standing pouch* melalui *mockup* atau *dummy* desain dengan tema kegiatan PKM yang diangkat "Pengenalan dan Peningkatan Kompetensi Pembuatan Kemasan Standing Pouch untuk Siswa DKV SMK N 1 Dukuhturi" yaitu program pengenalan dan peningkatan ketrampilan berupa kompetensi dengan mata pelajaran mayor khususnya pada SMK program keahlian DKV sebagai bentuk usaha untuk membekali ketrampilan dasar kepada para peserta didik (siswa) dengan pembelajaran dasar desain grafis untuk desain kemasan. Disamping itu kegiatan PKM ini juga sebagai salah satu untuk mempersiapkan siswa dalam membekali UKK (Uji Kompetensi Keahlian) pada tingkat akhir untuk menentukan kelulusan serta mencari potensi siswa untuk mempersiapkan LKS (Lomba Ketrampilan Siswa) bidang desain grafis dan teknologi tingkat kabupaten Tegal dan provinsi Jawa Tengah yang diselenggarakan setiap tahunnya.

Berdasarkan hasil pengamatan sebelumnya untuk mempersiapkan siswa dalam membekali UKK dan keikutsertaan siswa pada LKS, siswa DKV SMK N 1 Dukuhturi Kabupaten Tegal belum optimal dalam melakukan pembelajaran khususnya pada materi dasar tentang desain grafis, hal ini disebabkan karena adanya peralihan jurusan berdasarkan nomenklatur baru yaitu dari Jurusan Multimedia beralih ke DKV Sehingga baik SDM maupun Guru perlu menyesuaikan terkait dengan kurikulum dan pembelajaran khususnya pada *basic fundamental* DKV. Selain itu dalam mempersiapkan UKK perlunya siswa untuk memahami tidak

hanya praktik desain saja akan tetapi tahapan proses kreatif dalam mendesain dari mulai riset client / brief project, konsep desain, produksi desain sampai ke pencetakan desain pada pemilihan jenis atau material kemasan siswa harus bisa memahami tahapan tersebut, sehingga dalam implementasi desain bisa diterapkan pada pekerjaan maupun masyarakat secara langsung. Termasuk pada kebutuhan siswa pada keikutsertaan LKS bidang desain grafis dan teknologi, peserta tidak hanya dituntut untuk bisa mendesain saja tapi mengaplikasikan *print out* ke dalam bentuk *dummy design*. Selain pada wawasan tahapan mendesain kemasan, peserta juga perlu menguasai prinsip-prinsip dan elemen desain kedalam praktik membuat desain. Hal ini untuk menumbuhkan dan meningkatkan kepekaan siswa dalam membuat desain yang sesuai dengan kaidah-kaidah teori dan prinsip-prinsip desain.

Kegiatan PKM ini kegiatan praktik dilakukan dengan pendampingan langsung oleh mahasiswa dan dosen serta sebagai contoh materi praktik mendesain kemasan dengan jenis *standing pouch* karena akan lebih efektif (ringan dan fleksibel) dan harganya murah dibandingkan dengan jenis botol atau kaca, sehingga banyak digunakan di pasar UMKM maupun produk perusahaan. *Standing pouch* atau yang sering juga disebut sebagai *stand up pouch* merupakan jenis kemasan fleksibel yang dapat berdiri dan biasanya memiliki zipper. Berbeda dari jenis kemasan plastik fleksibel pada umumnya yang tidak bisa berdiri karena tidak memiliki penopang dan karena bahannya yang lentur. Jenis *stand up pouch* jadi lebih unggul karena bisa mendobrak hal tersebut. Keberadaan *stand up pouch* lantas memiliki kelebihan dalam penggunaannya yaitu kemasan yang ringan, fleksibel, namun juga bisa berdiri. Selain itu yang menjadi banyak digemari oleh produsen harganya yang jauh lebih murah daripada jenis kaleng dan botol kaca. *Standing pouch* sendiri terdiri dibuat oleh berbagai macam material yang berbeda. Karena jenis plastik sangat banyak, hal tersebut memungkinkan untuk dicetak menjadi jenis *stand up pouch*. Tapi, kebanyakan *stand up pouch* akan menggunakan bahan material *aluminium foil* dan *nylon* (Bimo, Satrio 2023).

Melalui kegiatan PKM ini dalam pembuatan desain kemasan *standing pouch* bertujuan untuk mengenalkan wawasan siswa DKV SMK N 1 Dukuhturi pada "Kemasan Fleksibel Digital" dan meningkatkan ketrampilan siswa terhadap proses kreatif desain dalam mengembangkan ide dan konsep dan *problem solving* desain, serta menerapkan unsur visual kemasan dalam *standing pouch*. Seperti kita ketahui bahwa banyak sekali sekarang brand UMKM yang sudah menggunakan kemasan *standing pouch* untuk menjual produknya dan menggunakan unsur visual yang efektif dan tepat sasaran sehingga hal ini memberikan manfaat untuk siswa untuk mengenali calon pasar-pasar yang nantinya bisa menjadi sumber pekerjaan bagi lulusan SMK DKV, dimana kemampuan mereka dibutuhkan dalam dunia industri khususnya untuk kebutuhan desain grafis kemasan sebuah produk UMKM maupun perusahaan serta menjadi daya tarik tersendiri bagi konsumen untuk memberikan persepsi dan persuasi terhadap produknya.

Metode Pelaksanaan

Kegiatan PKM dilakukan dalam bentuk seminar model presentasi memberikan pengenalan materi kemasan fleksibel digital dan pembelajaran pelatihan secara langsung dengan studi kasus mengenalkan dan memberikan wawasan ketrampilan melalui praktik mendesain kemasan pada kemasan makanan ringan sebagai upaya peningkatan kompetensi siswa dengan bantuan *handout* materi, presentasi untuk menambah pengetahuan dan wawasan serta pembekalan

ketrampilan mendesain produk kemasan jenis *standing pouch* menggunakan software CorelDRAW.

Pelaksanaan kegiatan PKM ini dilakukan selama 5 hari dengan empat tahapan yaitu perencanaan, pengenalan dan paparan materi, pelatihan dan pendampingan serta evaluasi hasil umpan balik kuesioner sebagai berikut :



Gambar 1 Tahapan Pelaksanaan Kegiatan PKM

Tahapan pertama perencanaan (*pre-test*) dilakukan selama tiga hari, dengan melakukan observasi langsung ke SMK kemudian melakukan diskusi dengan kepala program keahlian dan guru produktif terkait dengan penyelarasan kurikulum, mata pelajaran mayor DKV khususnya pada *basic fundamental* desain dan kendala yang dihadapi siswa baik teori maupun praktik. Hasil dari observasi dan diskusi tersebut diperoleh informasi sejauh mana pemahaman dan ketrampilan dasar siswa pada desain grafis untuk kemasan yang selama ini belum optimal dan bertujuan untuk pengenalan dan peningkatan kompetensi siswa dalam mempersiapkan UKK dan LKS serta melaksanakan kerjasama kemitraan melalui kegiatan PKM sesuai dengan roadmap. Selanjutnya tim PKM yang terdiri dari dosen dan mahasiswa membuat materi presentasi untuk mengenalkan desain grafis pada kemasan fleksibel digital dan membuat handout materi praktik mendesain kemasan *standing pouch*.

Tahapan kedua pengenalan paparan materi dan ketiga pelatihan dan pendampingan dilakukan pelaksanaan langsung ke SMK N 1 Dukuhuri selama satu hari, pada sesi tahapan kedua dilakukan pengenalan paparan materi selama 2 jam. Materi kemasan fleksibel digital yang disampaikan mencakup pentingnya sebuah kemasan pada produk, tipe dan jenis kemasan produk (kemasan solid dan fleksibel), pertimbangan memilih kemasan, sekilas branding pada produk kemasan dan diakhiri dengan diskusi serta sesi tanya jawab kepada siswa dengan memilih kemasan produk berdasarkan studi kasus jenis makanan. Selanjutnya pada sesi tahapan ketiga dilakukan praktik membuat kemasan langsung dengan pendampingan dosen dan mahasiswa selama 3 jam. Praktik disampaikan melalui modul yang sudah dibuat secara terstruktur tahapan demi tahapan dalam membuat desain kemasan *standing pouch* pada produk makanan ringan dengan menerapkan prinsip desain pada elemen *super graphic* dikemasan tersebut dengan menggunakan software CorelDRAW. Hasil akhir dari kegiatan PKM dilakukan pemberian karya terbaik pada dan testimoni hasil kegiatan PKM pada siswa.

Tahapan keempat evaluasi hasil kuesioner (*post-test*) dilakukan selama satu hari merupakan proses evaluasi pada kegiatan PKM yang sudah dilakukan

dengan memberikan link kuesioner tanggapan / respon selama PKM berlangsung dan testimoni peserta / siswa PKM SMK N 1 Dukuhhuri untuk mengetahui capaian dan sejauh mana kebermanfaatannya yang diperoleh.

Hasil dan Pembahasan

Secara umum Sri Julianti (2014) mengartikan kemasan adalah wadah untuk meningkatkan nilai dan fungsi sebuah produk. Sementara menurut Klimchuk dan Krasovec (2007) kemasan berkaitan erat dengan merek yang salah satunya dapat terlihat dari komponen penting seperti logo, warna, symbol, tipografi, dan elemen desain lainnya. Selanjutnya menurut Hamka. S (2022) menyatakan bahwa bagian unsur visual dalam desain kemasan akan menentukan makna dan citra kemasan yang akan ditampilkan mencakup *brand identity* produsen, menerapkan tata letak layout, menentukan *focal point*, hirarki desain, pemilihan tipografi, foto dan ilustrasi serta warna pada kemasan. Secara garis besar, masing-masing unsur visual kemasan diuraikan sebagai berikut :

1. Brand Identity Produsen

Identitas sebuah kemasan menjadi yang paling utama. Hal ini berkaitan dengan ingatan terhadap *brand* atau merek kemasan tersebut. Begitu pun dengan merek sebuah produk yang dicirikan dengan logo. Logo haruslah “tampil lebih strategik” diantara semua unsur lainnya hingga pembeli memusatkan perhatiannya dan mengingat-mengingat interaksi sebelumnya karena logo adalah identitas sebuah produk.

2. Tata Letak (Layout)

Peran tata letak pada kemasan memerlukan pendekatan berbeda dalam mendesainnya terutama karena berkaitan erat dengan bentuk tiga dimensi dimana informasi harus bisa dibaca secara maksimal dari berbagai sisinya. Setiap sisi dalam kemasan tiga dimensi memiliki peran yang berbeda-beda, disesuaikan dengan hierarki informasi yang hendak disampaikan oleh produsen produk itu sendiri. Menurut J.C Phillips (2006) terdapat dua strategi dalam mencapai keseimbangan dalam *layout* yaitu desain simetri berorientasi pada garis tengah dengan sisi kanan merupakan cerminan sisi kiri. Teknik ini mengesankan stabilitas, sering kali digunakan dalam menyampaikan komunikasi formal. Desain asimetri bersifat organik (hidup dan dinamis), keseimbangan dicapai oleh komposisi berbagai unsur visual yang tidak sebobot. *Layout* dengan desain kemasan sebenarnya adalah permainan komposisi ruang untuk menjadikan pesan tidak begitu berisik (penuh) dan tidak terlalu senyap (kosong).

3. Focal Point

Berdasarkan pendapat Lupton (2006) setiap komposisi yang efektif sering memiliki *focal point*, biasanya berupa suatu citra tipografi, foto, ilustrasi yang tampil paling menonjol di banding unsur grafis lainnya di dalam komposisi tersebut. Manfaat *focal point* adalah untuk menarik perhatian dan mengarahkan pemirsa (*viewer*) “menyusuri” sebuah tampilan desain. *Focal point* disini sederhananya adalah titik focus atau dominasi unsur tertentu yang jadi poin paling penting dalam ruang desain kemasan. Baik berupa foto, tulisan, ilustrasi, maupun logo. Dengan memperhatikan *focal point*, kemasan tertentu bisa sangat mencolok, kontras, elegan, dan percaya diri dibanding kemasan lainnya.

4. Hirarki

Tujuan hierarki adalah untuk menentukan urutan pembobotan visual dan untuk membimbing atau mengarahkan pandangan pelihat. Tanpa hierarki yang baik, misalnya, tidak ada pembobotan atau penekanan pada bagian tertentu, maka suatu desain akan tampak rata dan tidak menarik. Hierarki visual dicapai dengan

pengolahan ukuran, bobot, dan warna dari masing-masing unsur visual. Dalam desain kemasan, hierarki membantu konsumen untuk menyimak secara urut mana informasi utama dan mana informasi pendukung. Hal ini memudahkan desainer kemasan menentukan *focal point* dalam sebuah kemasan. Hierarki dalam kemasan menentukan prioritas dari sekian banyak informasi baik tulisan maupun gambar yang harus disampaikan.

5. Tipografi

Kemasan memang tidak bisa lepas dari peran tipografi. Tipografi utama (nama *brand*) yang dipakai dalam kemasan produk biasanya memiliki efek dekorasi atau bayangan atau gradasi, jaraknya tidak terlalu renggang juga tidak terlalu rapat, dan lebih sering tebal. Selebihnya adalah tipografi yang mudah terbaca karena berkenaan dengan informasi produk. Berdasarkan pendapat yang dikemukakan Amborse dan Harris (2011), tipografi pada setiap kemasan memiliki perbedaan yang berpengaruh pada pengguna ketika melihat identitas, informasi maupun kesan tertentu. Misalnya kemasan makanan yang disimpan di dalam rumah dapat menimbulkan rasa akrab saat digunakan oleh pengguna. Lebih lanjut Peran tipografi dalam sebuah kemasan menjadi penting, menurut Ampeuero and Vila (2004) kemasan untuk produk elegan biasanya menyajikan tebal, besar, roman, huruf-huruf dengan karakter diperluas. Sebaliknya, produk di akses dari harga yang wajar sering dikaitkan dengan serif dan sans serif.

6. Foto dan Ilustrasi

Kemasan saat ini senantiasa memanfaatkan foto atau ilustrasi untuk sebagai identitas produknya. Hal ini menjadi pembeda dengan pesaingnya. Menurut Calver (2004) fotografi dalam kemasan pada dasarnya mamou menjelaskan seperti apa isi yang ada dalam kemasan. Di sisi yang lain, fotografi bisa menjadi metafora yang membungkus pesan dalam kemasan sehingga mencitrakan makna yang dapat membangkitkan emosi atau suasana tertentu. Sedangkan menurut Ampeuero dan Vila (dalam Louw, 2006:112) produk dalam jaminan keamanan dan mutu tinggi serta produk-produk kelas atas menampilkan gambar yang menunjukkan produk itu sendiri. Sebaliknya, produk yang berorientasi pada harga yang terjangkau massa, menampilkan gambar-gambar orang.

7. Warna

Warna dalam kemasan adalah hal yang penting. Identitas produk dapat diwakili oleh warna yang dominan yang dipakainya. Warna pada desain kemasan dan desain pada umumnya digunakan untuk menciptakan suatu suasana. Menurut Dameria (2007) dalam pembagian warna, kita menggunakan lingkaran warna. warna dalam lingkaran warna terdiri atas tiga bagian yaitu warna primer, sekunder dan tersier.

Berdasarkan penjelasan teori atau kaidah-kaidah unsur visual pada kemasan di atas yang digunakan sebagai acuan dalam materi dan implementasi PKM, selanjutnya pembahasan pada kegiatan PKM ini disampaikan pengenalan melalui penjelasan materi dan pelatihan melalui praktik langsung membuat desain kemasan jenis *standing pouch* dengan studi kasus makanan ringan pillows menggunakan software CorelDRAW melalui tahapan dengan membuka halaman kerja baru, menyipakan palet warna, membuat bentuk kemasan, mengolah aset kemasan mencakup gambar produk, logo dan informasi kemasan, mendesain kemasan, mengaplikasikan desain kemasan ke dalam *mockup standing pouch* yang sudah disiapkan, serta membuat poster promosi produk kemasan, yang bisa dilihat hasil desain keamanan *standing pouch* pillows melalui gambar di bawah ini.



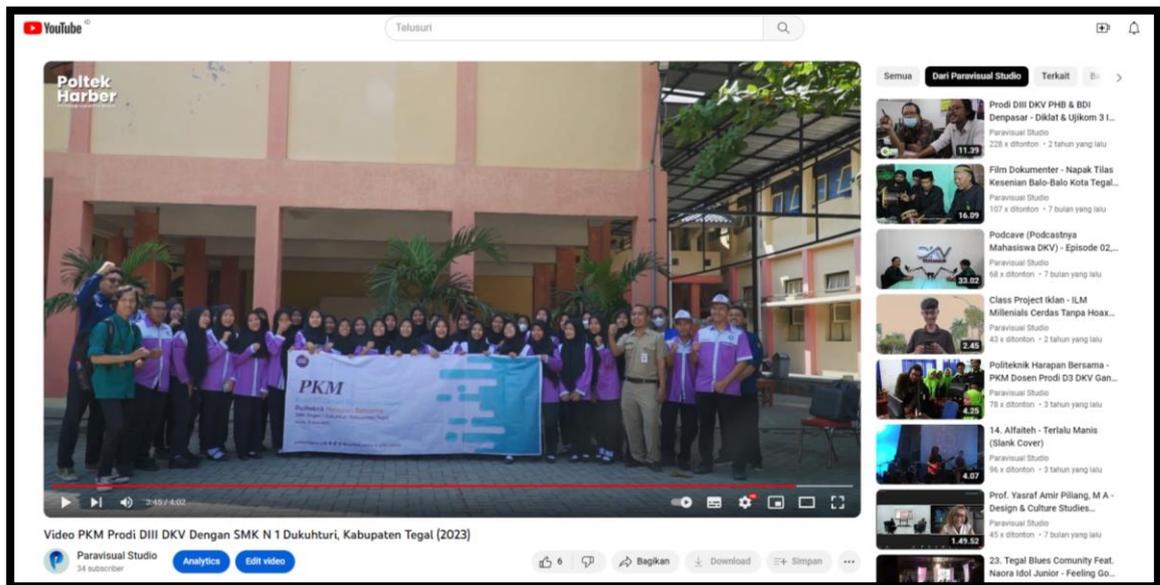
Gambar 2 Proses Desain dan Mockup Kemasan Standing Pouch



Gambar 3 Hasil Akhir Desain Poster Kemasan Standing Pouch

Selama sesi pembelajaran praktik, para siswa sangat antusias dan semangat dalam mengikuti materi secara bersama-sama. Disamping siswa memahami, menambah wawasan dan kreatifitas, para siswa pun dapat mempraktikkan langsung dalam pembuatan desain kemasan yang mengacu pada *handout* materi sesuai tahapan demi tahapan sampai jadi seperti gambar diatas. Hal ini menunjukkan bahwa pelaksanaan pengabdian ini berjalan dengan lancar sesuai dengan tujuan yang dicapai yaitu sebagai upaya meningkatkan kemampuan ketrampilan dasar para siswa jurusan DKV di SMK N 1 Dukuhturi Kabupaten Tegal, khususnya dalam proses kreatif membuat desain kemasan *standing pouch*. Serta

peningkatan eksplorasi kepekaan desain pada diri siswa dengan membuat sebuah desain kemasan standing pouch. Hasil rangkaian pelaksanaan kegiatan PKM ini juga didokumentasikan melalui video dan diunggah ke dalam platform youtube melalui link (<https://www.youtube.com/watch?v=wPkEMz358wE>).



Gambar 4 Dokumentasi Video Hasil Pelaksanaan Kegiatan PKM

SIMPULAN

Berdasarkan umpan balik dari hasil evaluasi kuisisioner pelaksanaan pelatihan pengenalan dan peningkatan kompetensi pembuatan kemasan standing pouch untuk siswa DKV SMK N 1 Dukuhturi, rata-rata siswa menjawab sangat termotivasi, bermanfaat, dan menambah pengetahuan pada materi yang disampaikan serta meningkatkan ketrampilan membuat desain kemasan dalam pelatihan. Hal ini dapat dilihat berdasarkan hasil kuisisioner sejumlah 44 siswa yang mengikuti terdapat 38 siswa yang mengisi memberikan jawaban kuisisioner dengan memberi tanggapan siswa memahami dengan baik materi yang disampaikan oleh dosen dan mahasiswa serta siswa mengetahui cara dalam menggunakan *tools* pada software CorelDRAW dan baik pengetahuan mengenai kemasan fleksibel digital atau ketrampilan mendesain kemasan *standing pouch* semakin meningkat.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terimakasih kami sampaikan kepada Kepala Sekolah, Ketua Program Keahlian DKV, Guru Produktif DKV SMK N 1 Dukuhturi, Kabupaten Tegal beserta siswa kelas 10 program keahlian DKV yang telah memberikan kesempatan dan bekerjasama dalam pelaksanaan kegiatan PKM ini. Semoga kegiatan PKM ini dapat memberikan dampak peningkatan wawasan dan materi yang disampaikan dapat bermanfaat untuk diterapkan praktik langsung dan dikembangkan lagi dalam proses pembelajaran di kelas. Terimakasih juga saya ucapkan kepada Unit P3M Politeknik Harapan Bersama

yang telah memberikan kemudahan secara administrasi selama pelaksanaan PKM ini serta tim PKM yang terdiri dari dosen dan mahasiswa atas lancarnya kegiatan PKM ini.

DAFTAR PUSTAKA

Ambrose, Gavin: Haris, Paul. (2011). *Packaging the Brand*. Switzerland: AVA Publishing SA.

Calver, Giles. (2004). *What is Packaging Design ?*. Switzerland: Rotovision.

Demeria, Anne. (2007). *Color Basic Panduan Dasar Warna Untuk Desainer dan Industri Grafika*. Jakarta: Link & Match Graphic.

Julianti, Sri (2014). *The Art of Packaging*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Klimchuck, Marianne R. & Krasovec, Sandra A. (2007). *Desain Kemasan: Perencanaan Merek Produk yang Berhasil Mulai dari Konsep sampai Penjualan*. Jakarta: Erlangga.

Louw, Alice. (2006). *The Power Of Packaging*. USA.

Hamka S., Oki. (2022). *Merancang Yang Akan Dibuang “Seluk Beluk Desain Kemasan di Area Kasir”*. Bandung: PT. Linimasa Esa Inspirasa.

Satrio, Bimo. (2023). *FlexyPack Mengenai Kemasan Fleksibel Digital*. Jakarta: PT. FlexyPack Be A Million Dollar Brand.

Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa, (2005). *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. Jakarta: Balai Pustaka.

Video Dokumentasi Kegiatan Pelaksanaan PKM, diakses pada tanggal 17 Juli 2023, melalui link : <https://www.youtube.com/watch?v=wPkEMz358wE>.