

Eksplorasi Identitas Samarinda Untuk Pengembangan Desain Kemasan Makanan Tradisional

Andi Farid Hidayanto,^{1*} Mafazah Noviana,² Yohanes Firananta Setyo Atmono³

^{1,2} Jurusan Desain, Politeknik Negeri Samarinda, Samarinda, Indonesia

² Jurusan Desain Produk, Institut Sains dan Teknologi Terpadu Surabaya, Surabaya, Indonesia

Diterima : 16 September 2024

Direvisi : 23 September 2024

Diterbitkan : 01 Oktober 2024

Abstract

There are many local snacks typical of Samarinda, one of which is Gabin biscuits. This cake is usually used as a souvenir by visitors when visiting Samarinda. From field observations, the packaging design for Gabin biscuits has not changed much since they were first launched. So, from the discussions of several design observers, the packaging design needs to be developed according to the times without losing its original identity so that it can keep up with the times.

In this research using. Packaging Structure Design Process Method. The development of Gabin biscuit packaging went through several stages, in accordance with predetermined criteria. Then it is finalized with a computer application to get a precise picture.

Data was obtained from the results of assignments given to 75 students who were selected until the final design was selected to be used as product packaging. The result of this project is a prototype of Gabin biscuit packaging which is equipped with graphics displaying related regional icons displaying regional identity.

Keywords: design development, traditional food packaging, Samarinda's unique identity.

Abstrak

Banyak jajanan lokal khas Samarinda, salah satunya adalah biskuit Gabin. Kue ini biasa dijadikan oleh-oleh oleh pengunjung saat berkunjung ke Samarinda. Dari pengamatan di lapangan, desain kemasan biskuit gabin tidak banyak berubah sejak pertama kali diluncurkan. Sehingga dari pemahasan beberapa pemerhati desain, desain kemasannya perlu dikembangkan sesuai perkembangan zaman tanpa kehilangan identitas aslinya agar dapat mengikuti perkembangan jaman.

Dalam penelitian ini menggunakan. Metode Proses Perancangan Struktur Pengemasan. Pengembangan kemasan biskuit gabin melalui beberapa tahapan, sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan. Selanjutnya difinalisasi dengan aplikasi komputer untuk mendapatkan gambaran yang presisi.

Data diperoleh dari hasil tugas yang diberikan kepada 75 mahasiswa yang diseleksi sampai terpilihlah desain akhir untuk digunakan sebagai kemasan produk. Hasil dari proyek ini adalah prototipe kemasan biskuit gabin yang dilengkapi dengan grafik yang menampilkan ikon-ikon daerah terkait menampilkan identitas daerah.

Kata kunci: pengembangan desain, kemasan makanan tradisional, identitas khas Samarinda.

1. Pendahuluan

Desain kemasan, khususnya desain kemasan makanan telah banyak diteliti dalam dekade terakhir. Ini juga termasuk penelitian tentang atribut kemasan. Salah satu atribut desain kemasan makanan yang paling banyak dipelajari adalah terkait dengan elemen visual yang diwujudkan dalam grafik kemasan (Hamlin et al., 2017).

* Corresponding author : andifarid@polnes.ac.id

Natadjaja (2002) menyatakan bahwa fungsi pengemasan lebih dari sekedar fungsi teknis. Desain kemasan dapat berfungsi sebagai duta wilayah karena mampu menampilkan identitas daerah asal (Mukhtar & Nurif, 2015). Kemasan memiliki kemampuan untuk menampilkan identitas maupun budaya daerah asal yang mewakili latar belakang budaya daerah yang akan disampaikan dalam kemasan (Kao et al., 2016). Cukup dengan melihat kemasannya, pembeli akan mengetahui dari mana produk tersebut berasal.

Karena produk tradisional tidak dapat dengan mudah diterima oleh masyarakat modern, maka produk tradisional harus mampu beradaptasi dengan perkembangan dan kebutuhan zaman. Pilliang menyatakan bahwa realitas baru telah menggantikan realitas masa lalu. Sehingga desain kemasan makanan jajanan tradisional seperti biskuit gabin perlu ditransformasikan sesuai dengan kebutuhan masyarakat modern. Produk tradisional harus berubah dan beradaptasi agar tetap relevan dengan zaman sekarang (Sutrisno, 2020).

Alver (1992) menyatakan bahwa tradisi penting bagi beberapa negara sebagai *counter culture* terhadap budaya dominan atau globalisasi, karena memberi kehidupan baru ke dalam identitas nasional, dan untuk dimasukkan ke dalam identitas nasional (Nugraha, 2010).

Permasalahan umum pada kemasan makanan atau jajanan untuk oleh-oleh adalah belum maksimalnya daya tarik pasar, dan tampilan visual yang bercirikan budaya lokal (Samodro, 2018). Desain kemasan jajanan makanan khas tersebut harus menggambarkan karakter lokal dan identitas asal. Namun desain kemasan yang dihasilkan tidak boleh mempertahankan keadaannya saat ini, tetapi harus dimodernisasi mengikuti perkembangan teknologi saat ini dengan semangat budaya lokal. Kemasan dengan karakteristik geografis lokal dinilai lebih menarik dan dipilih oleh konsumen (Hartanti & Nurviana, 2019).

Samodro menyebutkan bahwa variasi pilihan untuk pelanggan terkait makanan dan minuman sangat beragam. Pelanggan lebih memilih membeli makanan yang dijual untuk dibawa pulang sebagai oleh-oleh, bukan untuk dikonsumsi di tempat pembelian (Samodro, 2018).

Samarinda adalah ibu kota Provinsi Kalimantan Timur. Dengan memiliki luas wilayah 718 km², terdiri dari 10 kecamatan yang terbagi dalam 59 desa (Samarinda, 2016). Dengan ditetapkannya Ibukota Negara Nusantara (IKN) sebagai ibu kota negara baru pada 26 Agustus 2019 di Kalimantan Timur (Hadi & Ristawati, 2020), diharapkan Samarinda sebagai daerah penyangga akan menjadi daerah tujuan dengan berbagai kepentingan. Sebagai salah satu kota besar di Indonesia, Kota Samarinda menyadari potensi wilayahnya untuk dikembangkan dan perlu melakukan banyak penyesuaian untuk meningkatkan berbagai potensi sumber dayanya, salah satunya adalah sektor perdagangan dan pariwisata (Samarinda, 2016). Salah satu penunjang pariwisata dari sisi perdagangan adalah pemberian oleh-oleh berupa jajanan lokal. Karena pengunjung membutuhkan oleh-oleh dari daerah tersebut sebagai kenangan khusus sebagai bukti pernah berkunjung ke daerah tersebut.

Salah satu makanan yang populer untuk dibeli adalah jajanan khas Samarinda yaitu kue gabin, yaitu makanan yang tidak diambil sebagai makanan utama, tetapi disajikan dan dikonsumsi di antara waktu makan utama (Tambunan, 2016).

Biskuit Gabin awalnya berasal dari nama merek biskuit Gabin yang terkenal dan populer di wilayah Samarinda. Kue gabin kini menjadi salah satu oleh-oleh khas Samarinda yang biasa dibawa pulang saat berkunjung ke Samarinda (Alys, 2018). Tidak jelas dari mana makanan khas ini berasal. Namun, di Kalimantan Timur, orang menjadikannya sebagai oleh-oleh khas Samarinda (admin, 2020). Di Samarinda ada dua perusahaan yang memproduksi biskuit Gabin ini, yaitu Gabin Ria dan Gabin Lido (Liulianto et al., 2017). Karena kue gabin merupakan produk tradisional. Ada potensi untuk mengembangkan desain kemasannya sehingga dapat diterima dalam konteks modern atau kontemporer namun tetap mempertahankan nilai-nilai tidak berwujud yang terkandung di dalamnya (Edward, 2020).

Merujuk pada pengertian tradisi, biskuit gabin termasuk kue tradisional yang merupakan kue-kue yang diturunkan dari generasi sebelumnya, terus diproduksi dengan tidak banyak perubahan hingga saat ini (Yana et al., 2020). Hal ini terlihat dari kemasan biskuit gabin dari dulu hingga sekarang belum banyak mengalami perkembangan (lihat Gambar 1 dan 2). Dibungkus plastik transparan, merek dan keterangan isinya di sablon pada kemasan plastik atau dicetak pada kertas yang dimasukkan ke dalam kemasan. Kue gabin ini yang akan menjadi objek penelitian untuk mengembangkan kemasannya. Sebagai kekhasan daerah, kemasan harus mampu menampilkan identitas daerah, sehingga konsumen tahu dari mana produk ini berasal.



Gambar 1. Kemasan kue buatan Lido



Gambar 2. Kemasan kue buatan Lido

Dari segi visual, kemasan kue gabin dinilai kurang menarik. Untuk membuka kemasannya juga sulit, dan konsumen harus menggunakan berbagai cara untuk membukanya, antara lain dengan menggigit, menggunakan pulpen, kunci motor dan/atau benda tajam lainnya. Seringkali konsumen harus mencari karet gelang untuk mengikat kemasan yang masih berisi sisa isinya.



Gambar 3. Kemasan kue gabin produksi daerah lain

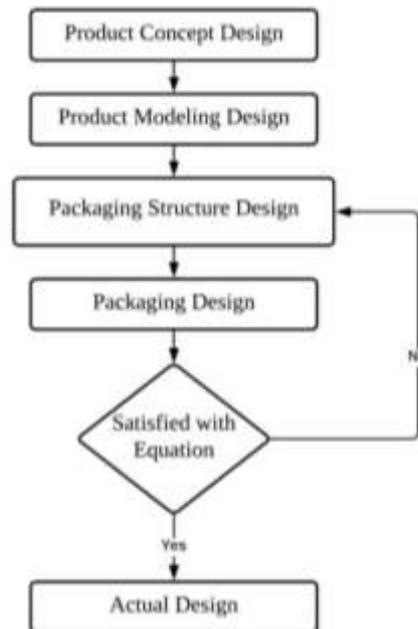
Gambar 3 adalah kemasan biskuit gabin dari salah satu daerah di Jawa Timur. Kemasan memiliki informasi grafis yang menyampaikan informasi yang cukup di dalamnya sehingga konsumen memahami isinya. Ini termasuk merek, lokasi industri, kontak, kandungan nutrisi, jumlah kandungan, standar industri, dan tanggal kedaluwarsa. Kemasannya juga dilengkapi dengan grafis yang menarik, termasuk warna, teks dan gambar. Untuk bentuk kotak sederhana, yang mengutamakan fungsionalitas.

2. Bahan dan Metode

Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen, yaitu melakukan berbagai macam cara pengolahan dalam suatu metode desain hingga mendapatkan desain final. Proses desain dilakukan dengan uji coba kasus yang diberikan kepada desainer (Dewi & Hidayat, 2019). Desainer dalam proyek ini adalah mahasiswa desain.

Kegiatan desain kemasan merupakan bagian dari tugas mahasiswa. Pada tahap desain konseptual, 75 mahasiswa menghasilkan desain kemasan jajanan tradisional. Dari jumlah tersebut, 6 mahasiswa memilih untuk mengembangkan desain kemasan biskuit gabin. Masing-masing mahasiswa ini membuat 5 konsep desain kemasan. Dari 30 desain yang terkumpul, 5 desain terpilih untuk dikembangkan menjadi beberapa alternatif pengembangan. Desain yang dikembangkan pada tahap ini dianalisis sesuai dengan kriteria – kreiteria desain yang telah ditentukan untuk dibawa ke tahap presentasi dan diwujudkan dalam desain akhir.

Metode Proses Desain Struktur Kemasan (lihat Gambar 4) digunakan dalam proses perancangan desain kemasan makanan, dimana desain kemasan dihasilkan dalam berbagai tahapan dengan menggunakan aplikasi komputer. Penggunaan komputer memberikan keuntungan memperpendek periode desain, meningkatkan efisiensi, presisi, menghemat sumber daya dan input material. Metode ini diperkenalkan oleh Wei Yu dari Jiangxi University of Applied Science, Kota Nanchang, Provinsi Jiangxi, China dan Pradeep Kumar Singh dari ABES Engineering College, Ghaziabad, Uttar Pradesh, India. Dalam metode ini, aplikasi CAD digunakan untuk desain teknis berupa bidang pemotongan agar presisi. Setelah desain teknis diperoleh, dilanjutkan dengan aplikasi pengolah grafis yang meliputi aplikasi grafis (*victor*), dan aplikasi pengolah gambar (*bitmap*). Aplikasi CorelDRAW dan Adobe Illustrator digunakan untuk aplikasi pengolah vektor, sedangkan aplikasi Adobe Photoshop digunakan untuk aplikasi pengolah *bitmap*.

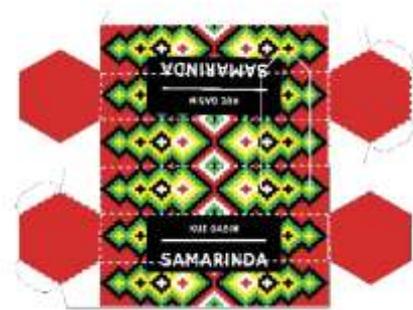


Gambar 4. Alur Metode Desain Struktur Kemasan (Yu & Sinigh, 2021)

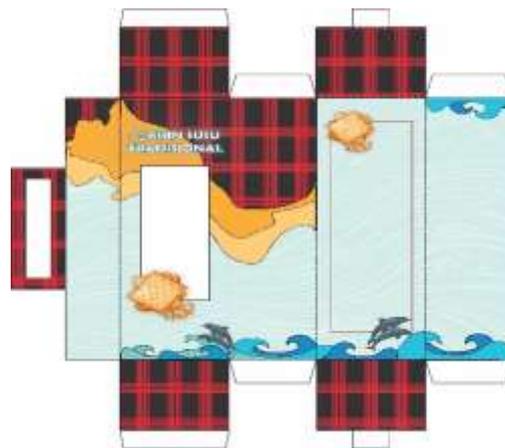
Dalam Metode Proses Desain Struktur, pengalaman proses desain diperoleh sebagai tahap belajar mahasiswa dalam menyelesaikan proyek mendesain kemasan. Termasuk mengeksplorasi ide-ide yang diwujudkan dalam sketsa desain. Selanjutnya sketsa sketsa tadi dikembangkan menjadi beberapa desain pengembangan yang disempurnakan menjadi desain akhir. Dalam proses desain, mahasiswa menggunakan aplikasi komputer yaitu AutoCAD untuk *lay-out*, CorelDRAW atau Adobe Illustrator untuk desain grafis dan Adobe Photoshop untuk editing gambar.

3. Pembahasan

Tugas desain kemasan diberikan kepada 75 mahasiswa. Dari jumlah tersebut, 6 mahasiswa memilih untuk mendesain kemasan biskuit gabin. Ke enam mahasiswa memulai proyek mereka dengan membuat beberapa sketsa awal. Sketsa-sketsa tersebut dibahas sesuai dengan atribut kemasan yang telah ditentukan dilanjutkan dengan membuat beberapa desain pengembangan. Desain pengembangan ini dibahas untuk memenuhi kriteria desain yang ditentukan. Dari proses beberapa tahapan yang telah melalui hasil pembahasan, dipilih satu desain akhir untuk pengemasan biskuit gabin. Desain akhir dinyatakan dalam spesifikasi desain yang meliputi ukuran, material, spesifikasi grafis, kapasitas, bidang potong, sistem, dan fungsi.



Gambar 5. Desain awal



Gambar 6. Desain awal



Gambar 7. Desain akhir dan layout grafis

Desain akhir diwujudkan dalam pemodelan produk dengan aplikasi AutoCAD. Dari pemodelan produk, struktur kemasan digambarkan dalam bentuk bidang potong dan sistem penghubung. Pemotongan pesawat dan sistem koneksi digambar dengan aplikasi AutoCAD agar presisi. Pada tahap desain struktur kemasan diterapkan tampilan grafis. Karena sudah ada pola lipat/potong, sehingga menjadi panduan dalam menempatkan grafik yang sudah disiapkan di tugas lain.

Pada proses *prototyping* produk, sebelum diimplementasikan ke produk akhir, dibuat *dummy* dengan menggunakan media lain. Fungsi *dummy* sebagai model studi, karena pemodelan dengan produk tiga dimensi sebenarnya tidak sama, sehingga perlu direvisi. *Dummy* digunakan sebagai media presentasi kepada konsumen tentang kondisi kemasan yang akan diproduksi. Selanjutnya *dummy* tersebut dievaluasi untuk tingkat kepuasan pelanggan yang memesan kemasan. *Dummy* mengalami penyesuaian sampai siap untuk tahap produksi. Jika hasilnya tidak memenuhi kriteria, maka tahap desain kembali ke tahap desain struktur kemasan. Apabila kriteria telah terpenuhi, maka langkah selanjutnya adalah menuju desain aktual, yaitu realisasi produk nyata operasional yang siap diproduksi massal.



Gambar 8. Prototipe produk

Desain akhir dari kemasan ini pada dasarnya adalah sebuah kubus yang dipotong dari sisi depan (lihat Gambar 8). Sisi potongan yang miring diberi bahan transparan agar pembeli bisa melihat isinya. Hal ini memberikan kepastian kepada pembeli akan kondisi produk yang akan dibeli. Panjang, lebar dan tinggi kemasan masing-masing adalah 17 cm, 14 cm dan 18 cm, dan mampu menampung 38 biskuit gabin.

Sistem bukaan kemasan ada di sisi depan, dan dari bawah ke atas. Saat posisinya dibuka, kemasan bisa menunjukkan isi dan tata letak isinya. Sehingga kemasan juga berperan sebagai wadah untuk memajang isi atau sebagai etalase.

Warna yang digunakan identik dengan tradisi Samarinda, yaitu merah, hitam dan putih. Warna-warna tersebut diambil dari warna Sarung Samarinda dengan motif belang Hatta. Jenis motif tenun sarung Samarinda ini ditetapkan sebagai identitas Kota Samarinda sejak tahun 2013 (Rifayanti et al., 2017). Disyahkan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan sebagai Karya Budaya Sarung Tenun Samarinda sebagai Benda Cagar Budaya Indonesia dari Provinsi Kalimantan Timur Tahun 2016 ditetapkan dengan nomor registrasi 2016000401 tanggal 1 Januari 2016 (WBTB, 2016). Motifnya berbentuk kotak-kotak, dengan ukuran besar dan kecil yang bervariasi membentuk petak-petak yang saling berpotongan (Samsir & Nurwati, 2018). Motif ini diterapkan pada sisi kemasan.

Ilustrasi yang ditampilkan diambil dari ikon-ikon Samarinda yang setelah dianalisis dapat menunjukkan identitas Samarinda. Identitas tersebut diambil beberapa saja, karena tidak semuanya dapat ditampilkan dalam kemasan. Yakni jembatan kembar (Mahkota 4), ikan pesut, sungai Mahakam, biskuit gabin, kapal tambangan, dan sarung motif Samarinda. Ilustrasi yang menggambarkan Kalimantan Timur ditampilkan sebagai posisi Samarinda di wilayah tersebut, yaitu perisai Dayak dan motif sulur.

Informasi kemasan dan produk ditampilkan melalui teks. Yaitu jenis biskuit gabin, kandungan gizi, informasi industri pembuatnya, *contact person*, kapasitas isi, *barcode* dan beberapa standar industri yang dipenuhi.

Kemasan produk ini adalah kemasan sekunder. Karena menampung biskuit gabin yang dibungkus plastik. Sebagai kemasan sekunder, fungsi utamanya adalah sebagai pajangan produk di etalase dengan bentuk yang menarik sebagai sudut pandang, sehingga meningkatkan kemungkinan menarik perhatian konsumen, dan pada gilirannya diharapkan dapat mempengaruhi pilihan mereka. dalam membeli jajanan tradisional.

Keterbatasan hasil pengujian di lapangan disebabkan karena produk yang ditampilkan bersamaan dengan produk lain. Namun dari hasil wawancara dengan penjual, konsumen menyatakan tertarik dengan kemasan karena bentuk kemasan dan tampilan grafisnya. Dengan demikian kemasan diharapkan dapat mempengaruhi pilihan konsumen dalam membeli produk. Konsumen juga bisa mendapatkan informasi dari kemasannya. Meliputi jenis kue gabin, kandungan gizi, kapasitas isian, informasi produsen, waktu kadaluarsa dan standarisasi yang dimiliki.

Pengembangan desain kemasan ini juga bisa dijeniskan perancangan visual dan branding produk. Ini dapat memberikan dan meningkatkan citra dari suatu tempat dan produk yang ada di dalamnya, juga untuk meningkatkan kepercayaan konsumen sehingga diharapkan akan berkunjung lagi, efeknya akan dapat memperluas pasar, sehingga produk tersebut mampu bersaing dengan kompetitornya (Fulkha Tajri et al., 2023).

4. Kesimpulan

Dari hasil observasi di lapangan, kemasan biskuit gabin yang ada perlu dikembangkan. Sebagai kue tradisional, kemasannya perlu dikembangkan sesuai perkembangan zaman tanpa menghilangkan identitas aslinya, sehingga dapat dijadikan oleh-oleh khas daerah Samarinda bagi pengunjung yang berkunjung ke sana.

Hasil dari proses ini adalah mahasiswa mampu mendesain kemasan dengan tahapan-tahapan yang terarah. Mahasiswa mampu mengimplementasikan kemampuan aplikasi komputer yaitu AutoCAD, CorelDRAW, Adobe Illustrator dan Adobe Photoshop dalam mengerjakan produk nyata.

Desain kemasan mendapat respon positif dari pembeli, dari bentuk dan grafisnya sehingga mempengaruhi pemilihan konsumen untuk memilikinya. Sehingga hasil perancangan ini dapat digunakan untuk membantu para pelaku industri (UMKM) dalam meningkatkan produksinya.

Daftar pustaka

- admin. (2020). Oleh-Oleh Khas Samarinda. Retrieved from Oleh-Oleh Khas Samarinda Paling Populer _ Republik SEO.html
- Alys. (2018). Bikin Rindu! Yuk Bikin Kue Gabin Tape, Cemilan Sederhana di Masa Kecil. Retrieved from Bikin Rindu! Yuk Bikin Kue Gabin Tape, Cemilan Sederhana di Masa Kecil.html
- Dewi, D. A. N., & Hidayat, M. J. (2019). Pemanfaatan Limbah Kayu Untuk Kemasan Cenderamata Khas Kalimantan Timur. *Jurnal Kreatif : Desain Produk Industri dan Arsitektur*, 6(2), 3-15. doi:<https://doi.org/10.46964/jkdpia.v6i2.18>
- Edward, B. R. W. (2020). Pengaplikasian Modul 'ATUMICS' Pada Bidang Desain Industri Furnitur Rotan The Implementation of 'ATUMICS' Module Method in Rattan Furniture Design Industry. Retrieved from https://binus.ac.id/bandung/2020/12/pengaplikasian-modul-atumics-pada-bidang-desain-industri-furnitur-rotan-the-implementation-of-atumics-module-method-in-rattan-furniture-design-industry/?_ga=2.252074505.1014946349.1619367811-525265346.1619367811#search
- Fulkha Tajri, M., Ngabito, O. F., & Yendra, S. (2023). Perancangan Visual Branding Blasteran Caffe Samarinda. *Jurnal Kreatif : Desain Produk Industri dan Arsitektur*, 11(1), 8-16. doi:10.46964/jkdpia.v11i1.279
- Hadi, F., & Ristawati, R. (2020). Pemindahan Ibu Kota Indonesia dan Kekuasaan Presiden dalam Perspektif Konstitusi. *Jurnal Konstitusi*, 17, 28. doi:10.31078/jk1734
- Hamlin, R. P., Gin, M., Nyhof, F., & Bogue, J. (2017). Package graphic design development: an experimental test of the validity of focus groups as a consumer research input. *British Food Journal*, 119(9), 1953-1968. doi:10.1108/bfj-09-2016-0428
- Hartanti, M., & Nurviana, N. (2019). Kajian Kesiapan Masyarakat Menerima Penggunaan Teknologi Augmented Reality Studi kasus: Desain Kemasan Oleh-oleh UMKM Khas Jawa Barat. *Jurnal Desain, IDEA*, 18, 5.
- Kao, J. C. M., Cui, Y. M., Ren, X. G., & Sung, W. P. (2016). The innovative application study on eco-packaging design and materials. *MATEC Web of Conferences*, 63. doi:10.1051/mateconf/20166303002
- Liulianto, F. A., Tanudjaja, B. B., & Salamoon, D. K. (2017). Perancangan Buku Interaktif Pengenalan Camilan dan Jajanan Lokal. 10. Retrieved from <https://docplayer.info/52711250-Perancangan-buku-interaktif-pengenalan-camilan-dan-jajanan-lokal-khas-samarinda-untuk-anak-usia-6-12-tahun.html>
- Mukhtar, S., & Nurif, M. (2015). Peranan Packaging Dalam Meningkatkan Hasil Produksi Terhadap Konsumen. *Jurnal Sosial Humaniora*, 8, 11. doi:<https://dx.doi.org/10.12962/j24433527.v8i2.1251>
- Nugraha, A. (2010). Transforming Tradition For Sustainability Through 'TCUSM' Tool. *SYNNYT*, 3, 17. Retrieved from <https://research.aalto.fi/en/publications/transforming-tradition-for-sustainability-through-tcusm-method>
- Rifayanti, R., Kristina, G., Doni, S. R., Setiani, R., & Welha, T. P. (2017). Filosofi Sarung Tenun Samarinda Sebagai Simbol Dan Identitas Ibu Kota Kalimantan Timur. *Psikostudia: Jurnal Psikologi*, 6, 11. doi:<http://dx.doi.org/10.30872/psikostudia.v6i2.2373>
- Samarinda, P. K. (2016). *Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah 2016-2021*. Samarinda.
- Samodro. (2018). Upaya Meningkatkan Daya Tarik Produk Makanan Dan Minuman Oleh-Oleh Di Tempat Destinasi Wisata Melalui Kajian Tanda Pada Desain Kemasan. *Jurnal Widyakala*, 5(8), 11. doi:DOI: <https://doi.org/10.36262/widyakala.v5i1.102>
- Samsir, & Nurwati. (2018). Pelestarian Seni Budaya Melalui Home Industry Tenun Samarinda: Perspektif Sejarah Islam. *el Buhuth: Borneo Journal of Islamic Studies*, 1, 11. doi:<https://doi.org/10.21093/el-buhuth.v1i1.1328>
- Sutrisno, A. (2020). Transforming the Traditional Engklek Game Using ATUMICS Method. *KnE Social Sciences*, 11. doi:10.18502/kss.v4i12.7638
- Tambunan, S. R. (2016). Peran Kemasan Snack dalam Membangun Hubungan Emosional dengan Konsumen. *Jurnal Pendidikan Ilmu Ilmu Sosial*, 8(4), 8. doi:<https://doi.org/10.24114/jupiis.v8i1.5113.g4532>
- WBTB, a. (2016). Sarung Tenun Samarinda. Retrieved from <https://warisanbudaya.kemdikbud.go.id/?newdetail&detailTetap=401>
- Yana, D., Dienaputra, R. D., Suryadimulya, A. S., & Sunarya, Y. Y. (2020). Budaya Tradisi sebagai Identitas dan Basis Pengembangan Keramik Sitiwinangun di Kabupaten Cirebon. *Panggung*, 30(3), 17. doi:<http://dx.doi.org/10.26742/panggung.v30i2.1045>
- Yu, W., & Sinigh, P. (2021). Application of CAD in Product Packaging Design Based on Green Concept. *Computer-Aided Design and Applications*, 19(S2), 124-133. doi:10.14733/cadaps.2022.S2.124-133