

## PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN DESAIN KEMASAN DENGAN MENGGUNAKAN SOFTWARE CORELDRAW X4 PADA MATA KULIAH DESAIN GRAFIS

Tito

Fakultas Desain Komunikasi Visual, Universitas Putra Indonesia YPTK Padang  
[tito.amanah@gmail.com](mailto:tito.amanah@gmail.com)

### Article Info

#### Article history:

Received: August 12, 2022

Revised: September 18, 2022

Accepted: October 04, 2022

#### Keywords:

Learning Module,  
Packaging Design,  
Coreldraw X4,  
Graphic Design

### ABSTRACT

Research begins with the development of computer technology in particular has been used as a medium of learning Packaging Design Using CorelDraw programs in various fields of one form of education in the field of Fine Arts Visual Communication Design Study Program. This requires education student majoring in Fine Arts Communication Design Visual Languages and Arts Faculty, State University of Padang to be able to utilize these technologies in the field of Packaging Design, as computer technology has become a necessity for people, especially in the field of product design food packaging and logo design, research this development method, which is to design and make a product logo and packaging design as well as media advertising, then tested the feasibility of the students of Communication Design Visual Arts UNP Padang. Design and manufacture of this learning module using the CorelDraw X4 software. Data collection techniques in this study using a questionnaire given to faculty and student responses to the questionnaire module packaging design. Questionnaires were made regarding the form, content, motivation and practical learning modules, questionnaire data were analyzed using the SPSS formula. From these results, the learning module packaging design in graphic design courses is valid.



This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International (CC BY NC SA 4.0) which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium for non-commercial use provided the original author and source are credited.

### 1. INTRODUCTION

Menghadapi era pasar bebas, yang penuh persaingan dan menuntut hasil kerja yang bermutu. Perlu di persiapkan sumber daya manusia yang berkualitas. Hal ini dapat dilakukan dalam proses pembelajaran melalui dunia Pendidikan [1]. Upaya peningkatan sumber daya manusia melalui pendidikan dan pelatihan serta keterampilan yang merupakan suatu prioritas yang terus dilakukan dengan mengacu pada tuntutan pasar, dunia kerja, baik dalam skala lokal, nasional, regional, maupun internasional dalam proses belajar dan pembelajaran [2]-[3].

Pembelajaran itu sendiri merupakan suatu sistem, yang terdiri atas berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain. Komponen tersebut meliputi tujuan, materi, metode, dan evaluasi. Keempat komponen pembelajaran tersebut harus diperhatikan oleh pendidik dalam memilih dan menentukan modul pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan belajar [4]-[5].

Seiring perkembangan dunia komunikasi dalam kehidupan sosial telah dapat dirasakan oleh setiap lapisan masyarakat saat ini. Hal tersebut didukung dengan adanya teknologi yang memudahkan manusia untuk mengolah dan memperoleh informasi dan Software dalam berbagai media, baik media cetak maupun elektronik [6]-[7]. Media elektronik merupakan media yang efektif dan efisien untuk menyampaikan informasi kepada masyarakat. Karena melalui media tersebut dapat disampaikan informasi serta ilmu yang berupa tutorial. Sehingga pesan yang terkandung didalamnya dapat lebih mudah dipelajari dan diterima oleh pihak-pihak yang membutuhkan [8].

Perkembangan teknologi ini merupakan salah satu dampak meningkatnya kebutuhan manusia akan informasi dan pembelajaran melalui media elektronik. Hal tersebut dapat dilihat dari semakin banyaknya media-media promosi serta iklan-iklan layanan masyarakat produk desain dalam bentuk kemasan [9]-[11]. Dalam perkembangannya desain kemasan tidak hanya dijadikan media promosi semata tetapi juga

digunakan sebagai alat propaganda, terutama menyangkut tujuan sosial atau Nasional.

Berdasarkan pada pencapaiannya yang menggambarkan realitas, desain dapat memberikan imbas secara emosional dan popularitas [12]. Karena desain kemasan mempunyai pengaruh besar terhadap jiwa manusia, sehubungan dengan ilmu jiwa sosial terdapat gejala apa yang disebut identifikasi psikologis [13]. Kekuatan dan kemampuan sebuah desain kemasan menjangkau banyak segmen sosial, membuat desain kemasan memiliki potensi untuk mempengaruhi masyarakat. Desain kemasan merupakan kebutuhan masyarakat umum dalam kehidupan sosial sebuah komunitas yang mewakili realitas kelompok masyarakat. Baik realitas bentuk imajinasi ataupun realitas dalam arti sebenarnya. Perkembangan desain kemasan begitu cepat dan tidak terprediksi, membuat desain kemasan sekarang disadari sebagai fenomena budaya yang progresif [14]-[16].

Kreasi atau hasil desain bentuk visual, umumnya dibentuk unsur titik, garis dan bidang, dan bentuk (volume) [17]-[18]. Keempat unsur ini dikenali secara serentak dalam susunan komposisi atau struktur tertentu. Elemen dasar ini dibantu atribut lainnya seperti tekstur, nada, warna yang dapat berubah-ubah dalam persepsi sesuai dengan pandangan mata manusia. Atribut visual ini tidak sama dengan unsur-unsur bentuk visual yang fungsi utamanya sebagai pembangkit bentuk (form generator).

Desain adalah salah satu bentuk kebutuhan badani dan rohani manusia yang dijabarkan melalui berbagai bidang pengalaman, keahlian dan pengalamannya yang mencerminkan perhatian pada apresiasi dan adaptasi terhadap sekelilingnya, terutama yang berhubungan dengan bentuk, komposisi, arti, nilai dan berbagai tujuan benda buatan manusia [19]-[20].

Dari penjelasan diatas, maka pengertian desain menurut beberapa ahli dapat disimpulkan bahwa desain adalah aktifitas atau upaya pemecahan suatu masalah yang dipandu oleh suatu sasaran yang telah ditetapkan oleh komponen fisik yang tepat untuk menciptakan suatu struktur fisik.

Oleh sebab itu salah satu mata kuliah desain grafis mahasiswa jurusan Seni Rupa adalah membuat kemasan produk makanan, namun dalam pembelajaran sudah ada modul yang dapat membantu mahasiswa mempelajari kemasan produk secara mandiri maupun terstruktur hanya dalam bentuk silabus dan buku ajar. Karena itu penulis tertarik untuk meneliti rancangan desain produk yang dapat dijadikan modul dalam pembelajaran, maka penelitian ini diberi judul "Pengembangan Modul Pembelajaran Desain Kemasan Dengan Coreldraw X4 Pada Mata Kuliah Desain Grafis"

## 2. MATERIALS AND METHODS

Metode pengembangan modul serta metode penelitian yang dipakai untuk melaksanakan pendidikan desain grafis di jurusan seni rupa. Maka penulis harus mengelompokkannya untuk memudahkan mempelajari metode pengembangan tersebut. Dalam pengelompokan itu penulis dapat memilih mengembangkan modul pembelajaran desain kemasan produk makanan yang digunakan pada pembelajaran desain grafis, maka jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan Modul. Produk Modul yang dikembangkan adalah modul pembelajaran desain kemasan yang berisi materi tentang bagian-bagian dari proses pembuatan desain kemasan dengan menggunakan Software Coreldraw X4.

Metode pengembangan Pembelajaran seni rupa adalah metode yang mengutamakan keleluasaan tersalurkannya ekspresi (metode yang lebih mengutamakan kebebasan individu), dan metode yang lebih mengutamakan perkembangan sosial anak didik [21]-[23]. Atas dasar pertimbangan itu dipilihlah metode-metode yang dalam penggunaannya akan banyak dilakukan. Metode yang akan dipaparkan ini bersifat khusus dalam pelaksanaan pendidikan seni rupa, di antaranya metode ekspresi bebas, metode kerja kelompok, metode global, metode pengajaran terpadu. Metode-metode pembelajaran umum seperti metode ceramah, tanya-jawab, diskusi, dan lain-lain tidak dibahas pada modul ini, sebab metode tersebut pada dasarnya memiliki kesamaan pada setiap bidang studi.

Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan mengkaji keefektifan produk tersebut [24]-[25]. Penelitian pengembangan adalah upaya untuk mengembangkan dan menghasilkan suatu produk berupa materi, media, alat atau strategi pembelajaran [26]-[27].

Menurut pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwasanya metode pengembangan pembelajaran mengutamakan keleluasaan atau kebebasan individu dalam menghasilkan produk desain kemasan yang lebih menarik dan bernilai jual yang tinggi.

## 3. RESULTS AND DISCUSSION

Berdasarkan hasil dari pengembangan modul tersebut dapat di Analisis data penelitian dengan cara menjawab pertanyaan penelitian berdasarkan angket yang disebarkan kepada mahasiswa dan dosen. Setelah itu baru dilakukan Pengolahan data mengalir dan sejalan dengan pengumpulan data dengan menggunakan model analisis interaktif yang dikemukakan oleh Hamalik (1993:20) dalam analisis interaktif ada tiga komponen yang berkaitan yaitu reduksi data, sajian data dan menarik kesimpulan.

Reduksi data adalah proses penyelesaian data objek penelitian sesuai dengan kebutuhan meliputi hasil observasi, wawancara, maupun data tertulis. Langkah ini penting dilakukan agar data yang terkumpulkan benar-benar menjadi komponen jawaban pertanyaan penelitian. Tindakan ini merupakan bagian dari analisis data. Selanjutnya data tersebut disajikan dengan teks naratif, dan gambar. Selanjutnya data yang telah direduksi dan disajikan dalam bentuk teks naratif serta tabel dan gambar-gambar dianalisis.

Jenis analisis yang dilakukan adalah analisis konsep. Analisis konsep adalah langkah untuk menjabarkan materi pokok menjadi konsep-konsep penyusunnya dan untuk mengetahui konsep-konsep yang seharusnya dijelaskan kepada mahasiswa. Analisis konsep ini dimulai dari analisis SK dan KD. Setelah SK dan KD dianalisis baru dijabarkan indikator, dan kemudian dilanjutkan dengan penjabaran materi yang harus dikuasai mahasiswa.

Berdasarkan tahap analisis maka dipilih satu jenis modul yang akan dirancang, yaitu modul pembelajaran desain kemasan produk makanan dengan menggunakan software Coreldraw X4 pada mata kuliah desain grafis. Pemilihan modul pembelajaran didasarkan pada kompetensi dasar dan indikator yang telah dirumuskan pada tahap analisis tersebut, sehingga memberikan gambaran dalam bentuk hitungan angka.

Cara perhitungan untuk mengetahui ketuntasan belajar mahasiswa dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

### 3.1. Analisis validitas isi

Analisis validitas isi dan konstruk menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

- Melakukan penskoran untuk masing-masing indikator yang divalidasi skala A-E dengan ketentuan:  
 Nilai A = sangat baik  
 Nilai B = baik  
 Nilai C = cukup baik  
 Nilai D = kurang baik  
 Nilai E = tidak baik
- Menjumlahkan skor setiap validator untuk seluruh indikator
- Pemberian nilai validitas yang diberikan yang dikemukakan oleh Ridwan (2007 :89) dengan rumus:

$$\text{Nilai validitas} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Untuk menentukan tingkat validitas modul pembelajaran desain kemasan produk makanan yang dikembangkan, kriteria yang digunakan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Katergori tingkat validitas modul pembelajaran desain kemasan

No.	Tingkat Pencapaian	Kategori
1	87-100	A
2	72-86	B
3	57-71	C
4	41-56	D
5	0-40	E

### 3.2. Analisi angket kepraktisan dan lembar pengamatan modul pembelajaran desain kemasan produk makanan

Angket praktikalitas modul pembelajaran desain kemasan dideskripsikan dengan teknik analisis frekuensi data dengan rumus:

$$\text{Skor nilai ideal} = \frac{\text{skor rata-rata}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Tabel 2. Kategori kepraktisan modul pembelajaran desain kemasan

No.	Tingkat Pencapaian	Kategori
1	87-100	Sangat Praktis
2	72-86	Praktis
3	57-71	Cukup Praktis
4	41-56	Kurang Praktis
5	0-40	Tidak Praktis

Untuk menganalisis lembar pengamatan digunakan analisis deskriptif. Langkah-langkah yang dilakukan dalam analisis pengamatan adalah:

- Pemberian nilai terhadap masing-masing aspek yang diobservasi dengan ketentuan penilaian sebagai berikut:  
 Nilai A = sangat baik  
 Nilai B = baik  
 Nilai C = cukup baik  
 Nilai D = kurang baik  
 Nilai E = tidak baik
- Menjumlahkan nilai seluruh aspek yang diobservasi
- Pemberian nilai

$$\text{Nilai pengamatan} = \frac{\text{skor hasil observasi}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Tabel 3. Kategori hasil lembar pengamatan modul pembelajaran desain kemasan produk makanan

No.	Tingkat Pencapaian	Kategori
1	87-100	A
2	72-86	B
3	57-71	C
4	41-56	D
5	0-40	E

### 3.3. Analisis hasil uji coba

Keefektifan modul pembelajaran desain kemasan dilihat dari tes hasil uji coba dan dideskripsikan

dengan tehnik analisis frekuensi yang dikemukakan oleh Ridwan (2007 :89) dengan rumus:

$$\text{Skor nilai ideal} = \frac{\text{skor yang didapat}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Tabel 4. Kategori keefektifan modul pembelajaran desain kemasan

No.	Tingkat Pencapaian	Kategori
1	87-100	A
2	72-86	B
3	57-71	C
4	41-56	D
5	0-40	E

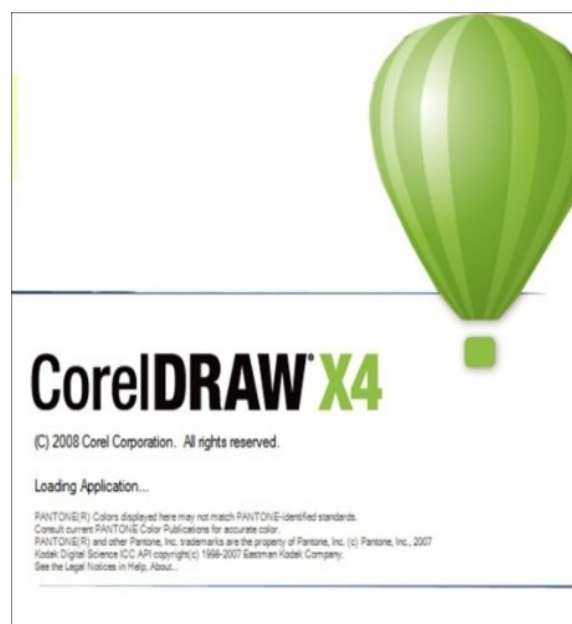
Dalam penelitian ini penulis menggunakan program CorelDraw sebagai program utama dalam mendesain kemasan. Adapun program yang dipergunakan sebagai berikut:

### 1. CorelDraw X4

Corel Draw merupakan salah satu software yang biasa digunakan dalam pembuatan desain grafis. Software ini adalah alat yang dapat mempermudah dalam pembuatan desain baik itu desain kemasan produk maupun desain baliho serta cover buku. Menurut Ismadi (2009:01) “Dalam program Corel Draw terdapat beragam tool atau peralatan yang dapat dimanfaatkan untuk melakukan kreasi bentuk. Peralatan utama yang berperan besar dalam membuat kreasi dalam bentuk adalah *pick tool*, *freehand tool*, dan *shape tool*”. Ketiganya merupakan fasilitas yang terdapat dalam toolbox corel draw yang dibantu dengan tool-tool yang lain sehingga dapat dipergunakan untuk pembuatan gambar bentuk kemasan desain secara lebih mudah dan efektif.

CorelDraw X4 ini merupakan program yang penulis pilih dalam pembuatan desain kemasan karena untuk saat ini CorelDraw X4 memiliki panduan yang sederhana dan cocok untuk pemula atau orang yang baru belajar. Dalam area kerja corel draw kita mengenal fasilitas-fasilitas yang dapat dipergunakan dalam membuat suatu gambar, seperti menu bar yang berisikan teks-teks untuk memilih beragam perintah kemudian fasilitas toolbar tersebut berisikan ikon-ikon untuk melakukan perintah-perintah standar. Pada fasilitas lain terdapat juga property bar yang akan tampil berganti-ganti sesuai pilihan tool dalam toolbox dan fasilitas toolbox yang berisikan beragam peralatan untuk melakukan berbagai kreasi. Selain itu dalam corel draw ini berisikan fasilitas –fasilitas lain seperti docker, color pallete, status bar dan ruler yang dapat menjadi penopang dalam berkreasi sehingga beragam peralatan tersebut semakin memberi kemudahan dalam berkarya khususnya pada desain Kemasan.

Dalam penggunaan CorelDraw X4, langkah pertama yang dilakukan yaitu mengaktifkan CorelDraw X4, dan akan muncul tampilan jendela *welcome* pada layar komputer.



Gambar 1. Tampilan *Welcome* CorelDraw X4

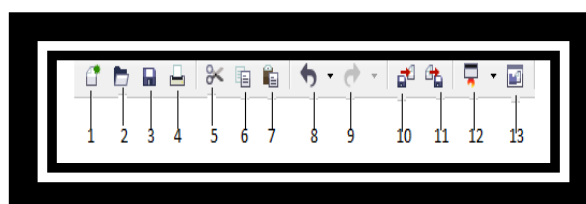
Dalam mempelajari software coreldraw ini sangat banyak buku pedoman yang dapat kita ambil dan kita gunakan sebagai pedoman belajar salah satunya buku yang berjudul desain grafis CorelDraw X4 karangan Achmad Siswono yang menguraikan area kerja CorelDraw seperti *standart tool bar*, *menu bar*, *property bar*, *pallette*, *vektor* dan *bitmap* yang terlihat pada lembar kerja utama CorelDraw X4.

#### a. Menu Bar

*Menu Bar* merupakan bagian yang menampilkan perintah-perintah menu yang berfungsi untuk mengatur dan mengolah objek grafis. Menu bar CorelDraw terdiri dari menu *File*, *Edit*, *View*, *Layout*, *Arrange*, *Effects*, *Bitmaps*, *Text*, *Table*, *Tools*, *Window*, *Help*. Sistem menu CorelDraw X4 menggunakan standar sistem operasi windows yang sangat memudahkan bagi pengguna.

#### b. Standar Toolbar

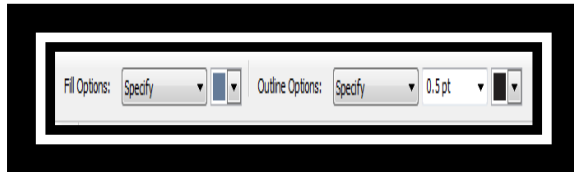
Standar toolbar terletak di bawah menu bar. Pada standar toolbar, sistem meletakkan simbol proses cepat. Misalnya terdapat simbol seperti folder untuk membuka suatu data grafis CorelDraw X4.



Gambar 2. Tampilan Standar Toolbar

### c. Properti Bar

Properti Bar adalah fasilitas tambahan yang muncul setelah memilih salah satu tool dalam fasilitas *toolbox*. Fungsi dari properti bar untuk mempermudah pemakaian tool fasilitas *toolbox* terpilih. *Properti bar* berada di bawah standar toolbar.



Gambar 3. Tampilan Properti Pada Smart Fill Tool






### d. Palette

Palette atau kotak warna merupakan layar kerja warna yang berfungsi untuk memberi warna pada garis atau pada bagian isi objek. Untuk memberi warna pada objek gambar atau teks dilakukan dengan cara klik kiri. Sedangkan untuk memberi warna garis, klik kanan pada warna yang dipilih dalam kotak warna.



Gambar 4. Tampilan Mendatar Palette

### e. Page Navigator

Page Navigator merupakan tombol untuk mengolah halaman. Tombol  untuk menuju ke halaman pertama dan tombol  untuk menuju halaman terakhir. Tombol  berpindah ke halaman berikutnya dan tombol  untuk berpindah ke halaman sebelumnya. Tombol  untuk membuat halaman baru.




Gambar 5. Tampilan Page Navigator

### f. Toolbox














Toolbox merupakan tombol-tombol yang digunakan untuk membuat dan memodifikasi objek. Tool yang mempunyai tanda panah di sudut kanan bawah berarti mempunyai sub tool.

Dalam *toolbox* terdapat too-tool dan sub tool yang telah dikelompokkan berdasarkan fungsi tool tersebut. Fungsi dari masing-masing tool-tool dan sub tool yang ada dalam *toolbox* adalah sebagai berikut:

Tabel 6. Tombol untuk menyeleksi

Tombol	Nama	Fungsi
	<i>Pick Tool</i>	Berfungsi untuk memindahkan objek.

Tabel 7. Tombol untuk menggambar objek

Tombol	Nama	Fungsi
	<i>Rectangle tool</i>	untuk membuat kotak empat persegi.
	<i>3-Point Rectangle</i>	untuk memutar objek
	<i>Ellipse</i>	untuk membuat lingkaran
	<i>3-Point Ellipse</i>	untuk membuat lingkaran atau elipse dengan tiga titik.
	<i>Polygon</i>	untuk membuat objek polygon dengan banyak segi.
	<i>Star</i>	untuk membuat objek segi lima.
	<i>Complex Star</i>	untuk membuat objek bintang yang banyak segi.
	<i>Graph Paper</i>	untuk membuat rangkaian objek persegi.
	<i>Spiral</i>	untuk menggambar objek bentuk lengkung.
	<i>Basic Shape</i>	untuk menggambar berbagai bentuk objek persegi.
	<i>Arrows Shapes</i>	untuk menggambar berbagai variasi bentuk objek anak panah.
	<i>Flowchart</i>	untuk menggambar bentuk objek diagram alur atau flowchat.
	<i>Banner Shapes</i>	untuk menggambar berbagai bentuk objek banner.



*Collout  
Shapes*

untuk menggambar  
objek keterangan  
teks.

#### 4. CONCLUSION

Berdasarkan hasil dari pembahasan tersebut dapat ditarik kesimpulan: Coreldraw merupakan suatu aplikasi pengolahan gambar berbasis vektor. Karena itu, coreldraw sangat dibutuhkan dibidang desain grafis, maka perlu sebuah modul pembelajaran yang mudah dipahami untuk belajar coreldraw. Pembuatan modul pembelajaran ini dibuat dengan menggunakan Software Coreldraw x4 dan juga dibantu dengan beberapa software pendukung untuk pembuatan dan pengeditan gambar. modul pembelajaran desain Grafis yang dikembangkan ini, mampu membantu mahasiswa dalam membuat desain kemasan dalam kegiatan pembelajaran menggunakan software coreldraw dengan sangat mudah dengan hasil yang baik.

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan, dapat disarankan beberapa hal sebagai berikut: Kurikulum pembelajaran desain Kemasan pada mata kuliah desain grafis disesuaikan dengan perkembangan teknologi dan industri. Kurikulum yang dimaksud yaitu kurikulum pada pembelajaran desain kemasan di perguruan Tinggi khususnya pada Universitas Negeri Padang. Modul ini dapat diberikan kepada mahasiswa dan guru-guru SMK sebagai pelatihan khusus dalam pembelajaran desain kemasan

#### REFERENCES

- [1] Adi Ari Supriyo. "Pengembangan Modul Dasar Sistem Hidrolik Di SMK Negeri 3 Yogyakarta". Jurnal Skripsi UNY (2010).
- [2] Arikunto Suhasimi. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Pratik. Jakarta: Rineka Cipta, 2006.
- [4] Arsyad Azhar. Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2009.
- [5] Asyhar H. Rayandra. Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran. Jakarta: Gaung Persada, 2011.
- [6] B.Carver Lin. "Teacher Perception Of Barriers And Benefits In K-12 Technology Usage". Turkish Online Jurnal Of Education Technology 15 (2016).
- [7] B.Uno H. Hamzah dan Nina Lamatenggo. Teknologi komunikasi & Informasi Pembelajaran Jakarta: Bumi Aksara, 2011.
- [8] Cahyani Asri Yuni, Eling Purwantoyo, Novi Ratna Dewi. "Pengembangan Modul IPA Terpadu Tema Dampak Asap Kendara Bermotor Terhadap Kesehatan. Jurnal Universitas Negeri Semarang 2 (2013).
- [9] Danim Sudarawan. Media Komunikasi Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara, 2013.
- [10] Daryanto. Media Pembelajaran. Bandung: PT.Sarana Tutorial Nurani Sejahtera, 2012.
- [11] Dharma Surya. Penulisan Modul. Jakarta: Direktorat Tenaga Kependidikan Ditjen PMPTK, 2008.
- [12] Ditasari Rahma, Endah Peniati, Kasmui." Pengembangan Modul Pembelajaran IPA Terpadu Berpendekatan Keterampilan Proses Pada Tema Dampak Limbah Rumah Tangga Terhadap Lingkungan Untuk SMP Kelas VIII". Jurnal Universitas Negeri Surabaya 2 (2013).
- [13] Akbar, Arief. 2009. "Hubungan Antara Kemasan dengan Minat Membeli Produk Minuman Sari Apel PT. Kusuma Agrowisata Batu – Malang". Skripsi. Malang: Fakultas psikologi, Universitas Islam Negeri Malang.
- [14] Boyd, Walker dan Larreche. 2000. Manajemen Pemasaran, Edisi Kedua. Jakarta: Erlangga
- [15] Cahyorini, 2011. "The Effect of Packaging Design on Impulsive Buying".Journal of Administrative Science & Organization, Vol : 18, No. 1.
- [16] Danger, Erik P (1992). Selecting colour for packaging. England: Gower Technical Press Ltd.
- [17] Deliya. Mitul dan Bhavesh Parmar. 2012. "Role of Packaging on Consumer Buying Behavior–Patan District". Global Journal of Management and Business Research, Vol: 12 No. 10.
- [18] Faridz, R. 2010. "Analisis Faktor-Faktor Perubahan Desain Kemasan Terhadap Nilai Jual Abon Ikan". Jurnal Agrotek, Vol.4, No.2.
- [19] Ferdinand, 2006. Metode Penelitian Manajemen: Pedoman Penelitian Untuk Penulisan Skripsi, Tesis dan Disertasi Ilmu Manajemen. Badan Penerbit Universitas Diponegoro. Semarang.
- [20] Ghozali, Imam. 2011. Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS. Semarang: BP Universitas Diponegoro
- [21] Hair, J.F., W.C. Black, B.J. Babin, R.E. anderson, R.L.Tatham, (2006).
- [22] Multivariate Data Analysis, 6 Ed., New Jersey: Prentice Hall
- [23] Agus Sachari. 2002. Budaya Visual Indonesia. Jakarta. Erlangga
- [24] Nasbahry Couto, 2009. Seni Rupa, Teori dan aplikasi, Padang: Unp Press dan buku Ringkasan Perkembangan Desain Grafis (2009)
- [25] Nanang Ganda Prawira, 1996. Metode Pengembangan Pembelajaran Seni Rupa. Jakarta.
- [26] Hamalik, 1993. Kurikulum dan Pembelajaran. Jakarta. Bumi Aksara
- [27] Sugiyono, 2008. Metode Penelitian. Jakarta. Erlangga.