

PENGEMBANGAN DESAIN SUVENIR UNTUK KAMPUNG WISATA SAYURAN KTD GEMAH RIPAH BAUSASRAN

Dan Daniel Pandapotan^{1*}, Catarina Aprilia Ariestanti², Koniherawati³

^{1,3}*Desain Produk, Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Kristen Duta Wacana*

²*Prodi Biologi, Fakultas Bioteknologi, Universitas Kristen Duta Wacana*

*danpandapotan@gmail.com

Abstrak

Suvenir merupakan salah satu produk strategis yang dibutuhkan oleh KTD Gemah Ripah. Suvenir diberikan kepada perwakilan rombongan sebagai simbol dan bukti silaturahmi antar lembaga. Saat ini, pihak KTD Gemah Ripah memerlukan souvenir baru yang dapat meningkatkan makna dari kegiatan wisata. Tujuan pengabdian untuk pengembangan potensi masyarakat melalui pembuatan desain souvenir baru berbentuk mangkok. Metode pengabdian terangkai menjadi beberapa tahapan, yaitu observasi, wawancara dan workshop. Luaran berupa souvenir mangkok. Hasil pengabdian diterapkan untuk menyajikan mie bayam brasil yang diolah sendiri oleh KTD Gemah Ripah. Masyarakat KTD Gemah Ripah terlibat aktif untuk melakukan proses desain melalui pengisian modul. Sketsa dari modul tersebut diwujudkan ke dalam produk jadi untuk diuji coba. Berdasarkan kegiatan pengabdian ini KTD Gemah Ripah merasa puas dengan desain souvenir yang mereka hasilkan. Mereka mendapatkan pengalaman yang berharga karena memiliki pengetahuan proses desain. Akhir dari kegiatan ini penulis melihat potensi KTD Gemah Ripah dalam memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai referensi untuk mengembangkan souvenir baru. Kebaharuan souvenir dapat dilihat pada ragam motif yang dihasilkan oleh setiap peserta workshop.

Kata kunci: *suvenir, motif, keramik, wisata, alat saji*

Abstract

Souvenirs are one of the strategic products needed by KTD Gemah Ripah. Souvenirs were given to representatives of the group as a symbol and proof of friendship between institutions. Currently, KTD Gemah Ripah needs new souvenirs that can increase the meaning of tourism activities. The aim of the service is to develop community potential through creating new bowl-shaped souvenir designs. The service method is divided into several stages, namely observation, interviews and workshops. The output is a souvenir bowl. The results of the service are applied to serve Brazilian spinach noodles which are processed themselves by KTD Gemah Ripah. The KTD Gemah Ripah community was actively involved in carrying out the design process by filling in the modules. Sketches from the module are translated into finished products for testing. Based on this service activity, KTD Gemah Ripah was satisfied with the souvenir designs they produced. They gain valuable experience because they have knowledge of the design process. At the end of this activity, the author saw the potential of KTD Gemah Ripah in utilizing the surrounding environment as a reference for developing new souvenirs. The novelty of the souvenir can be seen in the variety of motifs produced by each workshop participant.

Keywords: *souvenirs, motive, ceramic, tourism, serving utensil.*

Pendahuluan

Latar Belakang dan Identifikasi Masalah

Suvenir merupakan salah satu produk strategis yang dibutuhkan oleh pelaku usaha, termasuk usaha di bidang pariwisata. Suvenir dapat berfungsi sebagai sarana promosi, meningkatkan citra usaha, serta meningkatkan kepuasan pengunjung. Suvenir dapat menjadi sarana promosi karena dapat membantu memperkenalkan produk atau jasa yang ditawarkan oleh suatu usaha. Suvenir yang menarik

dan unik dapat menarik perhatian pengunjung dan mendorong mereka untuk mencari tahu lebih lanjut tentang usaha tersebut. Suvenir juga dapat meningkatkan citra usaha. Suvenir yang berkualitas dan memiliki desain yang menarik dapat memberikan kesan positif terhadap usaha tersebut. Hal ini dapat meningkatkan kepercayaan pengunjung dan mendorong mereka untuk kembali berkunjung. Selain itu, suvenir juga dapat meningkatkan kepuasan pengunjung. Suvenir yang diberikan sebagai oleh-oleh dapat menjadi simbol kenangan yang menyenangkan bagi pengunjung. Hal ini dapat membuat pengunjung merasa lebih puas dengan kunjungan mereka (Rahajeng, 2018).

KTD Gemah Ripah merupakan salah satu tujuan wisata di Yogyakarta yang mengusung konsep kampung sayur. KTD Gemah Ripah selalu memberikan suvenir kepada perwakilan rombongan pengunjung sebagai simbol dan bukti silaturahmi antar lembaga (Budiarso et al., 2023). Suvenir yang diberikan KTD Gemah Ripah berupa gantungan kunci, *mug*, dan kaos. Suvenir-suvenir tersebut memiliki desain yang sederhana dan tidak memiliki ciri khas yang menonjol. Pihak KTD Gemah Ripah merasa perlu untuk memiliki suvenir yang khas, sehingga pengunjung memiliki kesan yang lebih bermakna secara visual.



Gambar 6 Perkenalan diri dan diskusi rencana kegiatan PKM kepada KTD Gemah Ripah (Sumber : dokumentasi pribadi)

Suvenir yang khas untuk meningkatkan daya tarik wisata kampung sayur di KTD Gemah Ripah dapat diwujudkan dengan 3 hal. Pertama, bahan lokal berupa sayuran dapat menjadi inspirasi untuk warna suvenir. KTD Gemah Ripah dapat menggunakan warna bahan baku lokal, seperti sayuran atau buah-buahan, untuk mewarnai suvenir. Hal ini dapat meningkatkan nilai budaya dan kearifan lokal dari suvenir tersebut. Kedua, desain yang unik dan menarik dari beragam bentuk sayuran dapat menggambarkan konsep kampung sayur di KTD Gemah Ripah. Ketiga, sarana edukasi tentang pertanian dan pangan yang mudah dijangkau pengunjung dapat meningkatkan interaksi antara produk dengan manusia sehingga mendukung kesadaran pengunjung tentang pentingnya menjaga kelestarian lingkungan.

Urgensi dan rasionalisasi kegiatan

Pengembangan desain suvenir khas KTD Gemah Ripah penting dilakukan untuk meningkatkan daya tarik wisata KTD Gemah Ripah. Suvenir yang khas dapat menjadi daya tarik bagi pengunjung untuk datang kembali. Selain itu, suvenir yang khas juga dapat meningkatkan citra KTD Gemah Ripah sebagai tujuan wisata yang unik dan menarik.

Tinjauan Pustaka

Desain Suvenir

Suvenir merupakan salah satu produk yang penting bagi pelaku usaha pariwisata, karena dapat menjadi sarana promosi dan meningkatkan nilai jual. Suvenir yang khas dan menarik dapat menjadi daya tarik bagi wisatawan untuk berkunjung kembali. Desain souvenir yang baik harus memperhatikan beberapa aspek, yaitu:

- Estetika: Desain souvenir harus memiliki nilai estetika yang tinggi, sehingga dapat menarik perhatian wisatawan (D & Lesmana, 2022).
- Kreativitas: Desain souvenir harus kreatif dan inovatif, sehingga dapat menjadi pembeda dari souvenir lain yang sudah ada (Purnamasari & Adiputra, 2018).
- Kesesuaian: Desain souvenir harus sesuai dengan citra atau identitas dari objek wisata yang diwakilinya (Purnamasari & Adiputra, 2018).

Untuk mewujudkan desain souvenir yang khas dan menarik penulis perlu melakukan beberapa hal. Lakukan riset : Sebelum mendesain, lakukan riset terlebih dahulu untuk mengetahui kebutuhan dan keinginan wisatawan. Gunakan elemen yang khas : Gunakan elemen yang khas dari objek wisata yang diwakilinya. Buatlah desain yang unik dan menarik : Desain souvenir harus memiliki nilai estetika yang tinggi dan dapat menarik perhatian wisatawan.

Suvenir juga dapat menjadi hadiah bagi orang lain. Suvenir yang baik harus memiliki beberapa kriteria, yaitu :

- Unik: Suvenir harus memiliki keunikan yang tidak dapat ditemukan di tempat lain (Variyani et al., 2023).
- Menarik: Suvenir harus memiliki desain yang menarik dan menarik perhatian wisatawan (Fitrimaghfira & Rizkiantono, 2019).
- Berkualitas: Suvenir harus memiliki kualitas yang baik sehingga dapat bertahan lama (Wijaya, 2021).
- Terjangkau: Suvenir harus memiliki harga yang terjangkau sehingga dapat dibeli oleh wisatawan (Ramadhan & Islam, 2022).

Mangkuk Keramik

Keramik merupakan material anorganik yang diproses melalui pembakaran pada suhu tinggi. Material ini memiliki berbagai macam jenis, tergantung pada komposisi bahan bakunya. Beberapa jenis keramik yang umum digunakan antara lain (Mulyono, 2021; Sari, 2022) :

- Tanah liat (*clay*) adalah jenis keramik yang paling umum digunakan. Tanah liat terdiri dari campuran berbagai macam mineral, seperti kaolin, feldspar, dan kuarsa. Tanah liat memiliki sifat plastis, sehingga mudah dibentuk.
- Porselen adalah jenis keramik yang memiliki sifat keras, kuat, dan tembus pandang. Porselen terbuat dari campuran tanah liat, feldspar, dan kuarsa yang dibakar pada suhu tinggi.
- *Stoneware* adalah jenis keramik yang memiliki sifat kuat, keras, dan tidak tembus pandang. *Stoneware* terbuat dari campuran tanah liat, feldspar, dan kuarsa yang dibakar pada suhu yang lebih rendah dari porselen.
- *Glazed earthenware* adalah jenis keramik yang memiliki sifat keras, kuat, dan memiliki permukaan yang mengkilap. *Glazed earthenware* terbuat dari campuran tanah liat, feldspar, kuarsa, dan glasir.

Mangkuk adalah wadah yang digunakan untuk menampung makanan atau minuman. Mangkuk biasanya terbuat dari berbagai macam material, seperti keramik, plastik, logam, atau kaca. Mangkuk keramik memiliki beberapa keunggulan, antara lain (Jurdilla et al., 2019) :

- Kuat dan tahan lama
- Tidak mudah menyerap bau
- Memiliki permukaan yang halus dan mudah dibersihkan
- Pemanfaatan Keramik untuk Suvenir

Keramik merupakan material yang cocok untuk digunakan sebagai souvenir. Hal ini dikarenakan keramik memiliki berbagai macam keunggulan, antara lain (Musfiroh, 2020; Wahyuni, 2010) :

- Kuat dan tahan lama, sehingga dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama.
- Memiliki nilai estetika yang tinggi, sehingga dapat menjadi daya tarik tersendiri bagi pengunjung.
- Merupakan produk yang dapat diproduksi secara massal, sehingga dapat dijangkau oleh berbagai kalangan.

Mie Olahan Hasil Panen Sayuran

Mie merupakan salah satu makanan yang populer di Indonesia. Mie dapat diolah dengan berbagai bahan, termasuk hasil panen sayuran. Beberapa sayuran yang dapat digunakan untuk membuat mie antara lain bayam, wortel, dan sawi. Mie olahan hasil panen sayuran memiliki beberapa keunggulan dibandingkan dengan mie biasa. Pertama, mie olahan hasil panen sayuran memiliki kandungan gizi yang lebih tinggi. Hal ini karena mie olahan hasil panen sayuran mengandung vitamin dan mineral yang berasal dari sayuran. Kedua, mie olahan hasil panen sayuran memiliki rasa yang lebih lezat dan khas. Hal ini karena mie olahan hasil panen sayuran memiliki rasa dan aroma yang berasal dari sayuran (Viza & Ratih, 2024).

Fokus, Tujuan dan Manfaat Pengabdian

Fokus pengabdian ini adalah untuk membantu KTD Gemah Ripah membuat desain souvenir khas yang dapat meningkatkan daya tarik wisata KTD Gemah Ripah. Tujuan pengabdian ini adalah untuk menghasilkan desain souvenir khas KTD Gemah Ripah yang dapat memenuhi kebutuhan dan keinginan pengunjung. Meningkatkan daya tarik wisata KTD Gemah Ripah. Meningkatkan citra KTD Gemah Ripah sebagai tujuan wisata yang unik dan menarik. Meningkatkan kepuasan pengunjung. Memberikan pengalaman berharga bagi KTD Gemah Ripah dalam proses desain souvenir. Meningkatkan potensi KTD Gemah Ripah untuk mengembangkan varian-varian motif dari souvenir.

Metode

Metode pengabdian masyarakat ini melibatkan KTD Gemah Ripah sebagai komunitas mitra, penulis sebagai dosen pendamping, dan masyarakat sekitar KTD Gemah Ripah sebagai peserta *workshop*. KTD Gemah Ripah berperan sebagai pemberi informasi dan pemangku kepentingan utama, penulis berperan sebagai fasilitator dan narasumber, sedangkan masyarakat sekitar KTD Gemah Ripah berperan sebagai peserta *workshop* yang terlibat aktif dalam proses desain. Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di KTD Gemah Ripah, sebuah kampung wisata di Yogyakarta.

Metode/pendekatan/strategi yang digunakan adalah metode observasi, wawancara, dan *workshop* (M.Si & M.Psi, 2018). Tahap-tahap kegiatan pengabdian masyarakat meliputi:

- Tahap 1: Observasi dan wawancara. Observasi dan wawancara dilakukan untuk memahami kebutuhan dan permasalahan KTD Gemah Ripah terkait desain souvenir. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa KTD Gemah Ripah membutuhkan souvenir yang khas dan bermakna secara visual.
- Tahap 2: *Workshop*. *Workshop* dilakukan untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan

desain kepada masyarakat sekitar KTD Gemah Ripah. Hasil *workshop* menghasilkan desain suvenir mangkok dengan ornamen yang mewakili wisata kampung sayur.

Rencana pemecahan masalah yang dilakukan meliputi 2 hal. Mengusulkan penggunaan mangkok sebagai suvenir yang akan dikembangkan. Memberikan pengetahuan dan keterampilan desain kepada masyarakat sekitar KTD Gemah Ripah.

Hasil dan Pembahasan

Pelaksanaan Pengabdian

Kegiatan pengabdian masyarakat yang berjudul "Pengembangan Desain Suvenir untuk Kampung Wisata Gemah Ripah" dilaksanakan di Kampung Wisata Gemah Ripah, Desa Sendangsari, Kecamatan Ngaglik, Kabupaten Sleman, Yogyakarta. Kegiatan ini dilaksanakan selama dua hari, yaitu pada tanggal 20 dan 21 Juli 2023. Metode pelaksanaan pengabdian meliputi observasi, wawancara, dan *workshop*. Pada tahap observasi, penulis melakukan pengamatan langsung terhadap kondisi Kampung Wisata Gemah Ripah. Observasi dilakukan untuk mengetahui potensi dan kebutuhan masyarakat setempat. Pada tahap wawancara, penulis melakukan wawancara dengan pengelola Kampung Wisata Gemah Ripah untuk menggali informasi lebih lanjut tentang kebutuhan masyarakat. Pada tahap *workshop*, penulis memberikan pelatihan kepada masyarakat tentang desain suvenir. Setiap peserta mendapatkan modul sebagai panduan untuk menciptakan desain mangkok baru (Pandapotan, 2023).



Gambar 7 Pelaksanaan *workshop* untuk membuat desain mangkuk untuk suvenir (Sumber : dokumentasi pribadi)



Gambar 8 Desain mangkuk hasil desain *workshop* (Sumber : dokumentasi pribadi)



Gambar 9 Pelaksanaan *workshop* untuk pengenalan bahan dan alat pembuatan mangkuk keramik (Sumber : dokumentasi penulis)



Gambar 10 Pelaksanaan *workshop* untuk pengenalan pembuatan, pengeringan dan *finishing* mangkuk keramik (Sumber : dokumentasi penulis)



Gambar 11 Pelaksanaan *workshop* untuk membuat ornamen di mangkuk keramik (Sumber : dokumentasi penulis)

Hasil dan Luaran Pengabdian

Hasil dari kegiatan pengabdian ini adalah modul untuk mendesain souvenir dan gambar desain akhir souvenir. Modul ini berisi tentang teori dasar desain, teknik menggambar, dan tips-tips mendesain souvenir. Gambar desain akhir souvenir merupakan hasil dari karya masyarakat Kampung Wisata Gemah Ripah. Gambar desain akhir souvenir berupa mangkok yang dihiasi dengan ornamen-ornamen khas Kampung Wisata Gemah Ripah. Ornamen-ornamen tersebut menggambarkan keindahan alam dan hasil pertanian di Kampung Wisata Gemah Ripah.



Gambar 12 Hasil lukisan KTD Gemah Ripah saat mangkuk keramik belum dibakar (Sumber : dokumentasi penulis)

Keterkaitan Hasil/Luaran dengan Teori/Literatur Sebelumnya

Hasil dari kegiatan pengabdian ini sejalan dengan teori desain yang menyebutkan bahwa desain haruslah memiliki nilai estetika dan fungsional. Desain souvenir yang dibuat oleh masyarakat Kampung Wisata Gemah Ripah memiliki nilai estetika yang tinggi karena menggunakan ornamen-ornamen yang khas dan indah. Desain souvenir ini juga memiliki nilai fungsional karena dapat digunakan sebagai alat saji mie bayam Brazil.



Gambar 13 Hasil lukisan ornamen Ibu Endah setelah mangkuk keramik selesai dibakar (Sumber : dokumentasi penulis)



Gambar 14 Hasil lukisan ornamen Ibu Keni setelah mangkuk keramik selesai dibakar (Sumber : dokumentasi penulis)



Gambar 15 Hasil lukisan ornamen Ibu Winaryati setelah mangkuk keramik selesai dibakar (Sumber : dokumentasi penulis)

Kontribusi terhadap Masyarakat

Kegiatan pengabdian ini memberikan kontribusi terhadap masyarakat Kampung Wisata Gemah Ripah dalam hal:

- Meningkatkan keterampilan masyarakat dalam mendesain suvenir.
- Menciptakan suvenir yang khas dan memiliki nilai estetika yang tinggi.
- Meningkatkan daya tarik Kampung Wisata Gemah Ripah sebagai tujuan wisata.
- Refleksi dan Evaluasi Pelaksanaan Pengabdian

Secara umum, kegiatan pengabdian ini dapat dikatakan berhasil. Hal ini terlihat dari kepuasan masyarakat Kampung Wisata Gemah Ripah dengan desain suvenir yang mereka buat. Masyarakat juga merasa mendapatkan pengalaman yang berharga karena memiliki pengetahuan proses desain. Namun, ada beberapa hal yang dapat diperbaiki dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian ini. Waktu pelaksanaan kegiatan sebaiknya lebih lama agar masyarakat memiliki waktu yang lebih banyak untuk berlatih mendesain suvenir. Perlu adanya pendampingan lebih lanjut dari tim pengabdian untuk membantu masyarakat mengembangkan varian-varian motif dari suvenir.



Gambar 16 Kiri : Hasil *workshop* desain suvenir melalui lukisan ornamen produk mangkuk keramik. Kanan : Uji coba produk saat menjajakan mie sayur bayam Brazil. (Sumber : dokumentasi penulis)

Kesimpulan

Bagian Kegiatan pengabdian masyarakat yang berjudul "Pengembangan Desain Suvenir untuk Kampung Wisata Gemah Ripah" telah memberikan kontribusi yang positif terhadap masyarakat setempat. Kegiatan ini dapat menjadi contoh bagi kegiatan pengabdian masyarakat lainnya dalam memberikan solusi bagi kebutuhan masyarakat.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih kami berikan kepada Fakultas Arsitektur dan Desain yang telah mendukung dalam pendanaan dan pihak LPPM UKDW yang memberikan kritik dan saran melalui proses *review* sehingga kegiatan PKM dapat terwujud. Ucapan terima kasih kami berikan kepada KTD Gemah Ripah yang selalu bersemangat untuk mengikuti kegiatan *workshop* desain yang tergolong menantang karena memerlukan kepekaan analisis untuk menghasilkan desain yang potensial.

Daftar Pustaka

- Budiarso, T. Y., Amarantini, C., Ariestanti, C. A., Madyaningrana, K., & Pandapotan, D. D. (2023). Inovasi Urban Farming Bayam Brazil Kelompok Tani Gemah Ripah Bausasran Yogyakarta Menjadi Wisata Kebun dan Kuliner Yang Mendunia. *Pengabdian Kepada Masyarakat Dan Pemberdayaan Mitra AbMas*, 8, 284–289.
- D, E. A., & Lesmana, M. E. (2022). Terapan Estetika Sunda pada Suvenir Angklung di Saung Angklung Udjo. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 8(02), Article 02. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v8i02.4520>
- Fitrimaghfira, B. N., & Rizkiantono, R. E. (2019). Perancangan Clothing dengan Desain Khas Lombok sebagai Suvenir. *Jurnal Sains Dan Seni ITS*, 8(1), Article 1. <https://doi.org/10.12962/j23373520.v8i1.36063>
- Jurdilla, P., Wati, A. F., Azizah, N., & Erwan, E. Y. (2019). *Analisis Industri Keramik di Indonesia*. OSF. <https://doi.org/10.31227/osf.io/94u5p>
- M.Si, N., S. Psi, & M.Psi, S. P. (2018). *Observasi: Teori dan Aplikasi dalam Psikologi*. UMMPress.
- Mulyono, T. (2021). *Bahan Bangunan dan Konstruksi*. Stiletto Book.
- Musfiroh, H. (2020). Kajian Komparatif Perancangan dan Produksi Peralatan Saji (Studi Kasus CV Estetika Indonesia). *Productum: Jurnal Desain Produk (Pengetahuan dan Perancangan Produk)*, 3(8), Article 8. <https://doi.org/10.24821/productum.v3i8.3326>
- Pandapotan, D. D. (2023). Modul Pengabdian Masyarakat Pengembangan Desain Souvenir untuk Kampung Wisata Sayuran KTD Gemah Ripah Bausasran. *Universitas Kristen Duta Wacana*. https://www.academia.edu/112913885/Modul_Pengabdian_Masyarakat_Pengembangan_Desain_Souvenir_untuk_Kampung_Wisata_Sayuran_KTD_Gemah_Ripah_Bausasran
- Purnamasari, N. P. L., & Adiputra, A. M. (2018). Pengembangan Industri Kreatif dalam Mendukung Kepariwisata di Kecamatan Kintamani Kabupaten Bangli Provinsi Bali. *Stilistika : Jurnal Pendidikan Bahasa dan Seni*, 7(1), Article 1. <https://doi.org/10.59672/stilistika.v7i1.94>
- Rahajeng, A. (2018). Strategi Pemasaran Produk Souvenir Pendukung Desa Wisata Tinalah dan Program Bela Beli Kulon Progo. *Jurnal Pengabdian dan Pengembangan Masyarakat*, 1(1), Article 1. <https://doi.org/10.22146/jp2m.41025>
- Ramadhan, M. F. D. A., & Islam, M. A. (2022). Perancangan Ilustrasi Cerita Rakyat Kebo Kicak Karang Kejambon pada T-shirt Sebagai Souvenir Kabupaten Jombang. *BARIK - Jurnal SI Desain Komunikasi Visual*, 4(1), 62–76.
- Sari, Y. N. I. (2022). *Mengenal Kerajinan Keramik*. Bumi Aksara.

- Variani, V. I., Firihi, M. Z., Nurjannah, I., Fahmiati, Takwir, A., Lawelle, S. A., & Ismail, D. (2023). Inovasi Pemanfaatan Limbah Cangkang Kerang Menjadi Souvenir untuk Mendukung Destinasi Wisata Pulau Bokori. *Jurnal Pengabdian Meambo*, 2(1), Article 1. <https://doi.org/10.56742/jpm.v2i1.53>
- Viza, R. Y., & Ratih, A. (2024). Pelatihan Pembuatan Mie Sehat Berbahan Sayuran sebagai Peluang Usaha bagi Mahasiswa. *Journal of Human and Education (JAHE)*, 4(1), Article 1. <https://doi.org/10.31004/jh.v4i1.694>
- Wahyuni, A. T. (2010). *Visualisasi Piring Makan Pagi dengan Unsur Hias Bertemakan Kupu-kupu*. <https://digilib.uns.ac.id/dokumen/15601/Visualisasi-piring-makan-pagi-dengan-unsur-hias-bertemakan-kupu-kupu>
- Wijaya, I. W. D. (2021). *Pengaruh Kecepatan dan Tekanan pada Mesin Spin Casting C-400 Matic terhadap Kualitas Produk Souvenir UII*. <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/37552>