

DAFTAR PUSTAKA

- Alika, R., 2021. Terawan: Konsumsi Buah dan Sayur Orang Indonesia di Bawah Standar WHO - Nasional Katadata.co.id. [online] Katadata.co.id. Available at: Katadata.co.id.
- Arifin dan Kusrianto. 2009. Sukses Menulis Buku Ajar dan Referensi, Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia
- Askaria, A. (2019, January 20). Teori Gestalt Dalam Mendesain UI – Part 1. Retrieved May 2022, from binus.ac.id: <https://binus.ac.id/knowledge/2019/01/prinsip-gestalt-dalam-mendesainui-part-1/>
- Buff, H., 2016. Ever Think About Why Carrots Are Orange? Well, Here's That Story. [online] Foodbeast.com. Available at: <<https://www.foodbeast.com/news/why-are-carrots-orange/>> [Accessed 4 March 2022].
- Coulter, Mia. 2016. Doodle Art Drawing: Let Your Imagination Doodle Amazing Things Around You. CreateSpace Independent Publishing Platform.
- Dalimartha, S. & Adrian F. (2011). *Khasiat Buah dan Sayur*. Jakarta: Penebar Swadaya
- Decker, K. (2016). The fundamentals of understanding color theory. <https://99designs.com/blog/tips/the-7-step-guide-to-understanding-colortheory/>
- Gothe, J. W. V, 1840, Theory of Colour, John Murray, Jerman.

- Itten, J. Dan Birren, F., 2003, *The Elements of Color*, New York: John Wiley & Son, Inc
- Karjaluo, E. (2013). *THE DESIGN METHOD: A PHILOSOPHY AND PROCESS FOR FUNCTIONAL VISUAL COMMUNICATION*. SAN FRANCISCO: NEW RIDERS PUBLISHING.
- KEMENTERIAN PERTANIAN REPUBLIK INDONESIA, K., 2021. Presiden Jokowi: Tingkatkan Konsumsi Buah Lokal, Sejahterakan Petani. pertanian.go.id. Available at: www.pertanian.go.id
- Kurniawan, S.F. (2014). *Khasiat Dahsyat Alpukat: Mengobati & Mencegah Semua Penyakit*. Indonesia : Lembar Langit Indonesia
- Kompas.com. (2008, 17 Agustus). Pisang Sebagai Buah Kehidupan. Diakses pada 13 Februari 2022, dari <https://internasional.kompas.com/read/2008/08/17/18545832/pisang.sebagai.buah.kehidupan?page=all>.
- Landa, Robin. 2011. *GRAPHIC DESIGN SOLUTIONS, FOURTH EDITION*. BOSTON: WADSWORTH
- Landa, R. (2011). *Graphic Design Solutions (4th ed.)*. Boston: Wadsworth Cengage Learning.
- Landa, R. (2011). *Graphic Design Solutions*. Boston: Wadsworth.
- Lapans, Arton. 2016. *PENGERTIAN BRAND (MEREK) ATAU MEREK DAGANG DAN MEREK JASA*
- Lubis, R,B. (2020). *Hujan Rezeki Budi Daya Nanas*. Jakarta : Bhuana Ilmu Populer.

Madden, T. J., Fehle, F., & Fournier, S. (2006). Brands matter: AN EMPIRICAL DEMONSTRATION OF THE CREATION OF SHAREHOLDER VALUE THROUGH BRANDING. JOURNAL OF THE ACADEMY OF MARKETING SCIENCE

Maulida, L. (2018). Jumlah Gamer di Indonesia Capai 100 Juta di 2020. Retrieved 1 April 2020, from <https://www.tek.id/insight/jumlah-gamer-di-indonesia-capai-100-juta-di-2020-b1U7V9c4A/>

Narrative - Art Term. (n.d.). Retrieved October 11, 2021, from Tate: <https://www.tate.org.uk/art/art-terms/n/narrative>

Pracaya. (2011). *Bertanam Mangga*. Jakarta: Penebar Swadaya

Prasetyo, R. H. (2019). Perancangan Identitas Visual Dan Aplikasinya PADA MEDIA PROMOSI PRODUK UMKM Pizza Laila Pati (Doctoral dissertation, UNNES).

Rahmawati, A., 2019. Heboh Buah Naga Dibuang di Banyuwangi, Ini 5 Fakta Menarik Buah Naga. [online] detikfood. Available at: <<https://food.detik.com/info-kuliner/d-4397461/heboh-buah-naga-dibuang-di-banyuwangi-ini-5-fakta-menarik-buah-naga>> [Accessed 4 March 2022].

Rustan, Suriyanto. 2009. Mendesain Logo. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Rustan, Suriyanto. 2013. Mendesain LOGO. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Sufrida, Y. & Irlansyah, E, J. (2007). *Khasiat dan manfaat apel*. Jakarta: Agromedia Pustaka

Sumarwan, Ujang. 2003. Perilaku Konsumen. Jakarta: Ghalia Indonesia.

Statista. (2019). Mobile Gaming Industry - Statistics & Facts. Retrieved February 8, 2019, from The Statistic Portal: <https://www.statista.com/topics/1906/mobile-gaming>

Tanaka. (1961): T. Tanaka, *Citologia: Semi-centennial commemoration papers on Citrus studies*, Osaka, 1961.

Tolkowsky 1938: S. Tolkowsky, *Hesperides: A history of the culture and use of citrus fruits*, London, 1938.

Widyokusumo, L. 2014. Meningkatkan Citra UKM Melalui Perancangan Ulang Identitas Visual. *Humaniora*

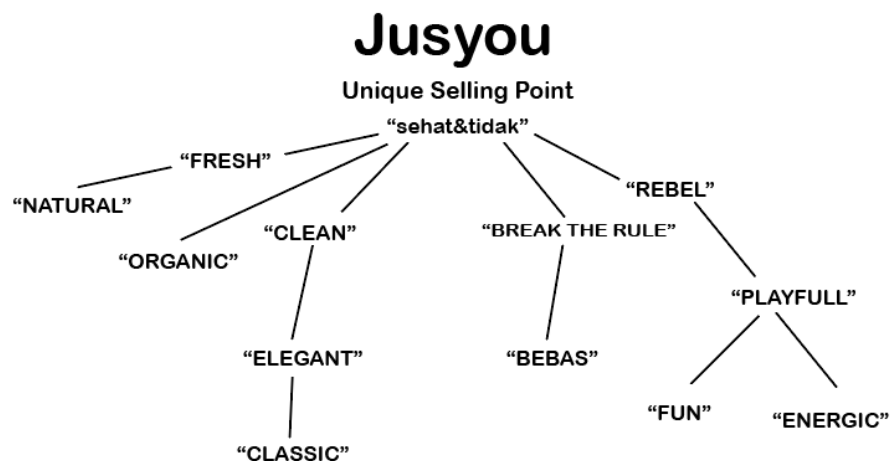
Wardi, Y. (2014, June 1). *Jurnal Dinamika Manajemen*. Retrieved October 5, 2021, from: https://www.researchgate.net/publication/277931236_MEMBANGUN_PERSONAL_BRANDING_MELALUI_IKLAN:
<http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jdm>

Wheeler, A. (2018). *Designing brand identity* (5th ed.). Hoboken, NJ: John Wiley & Sons.

LAMPIRAN A

Dalam pendekatan visual pertama mengusung ide dari unique selling point Jusyou yang, menyediakan varian menu “sehat “ dan “kurang sehat”, sehingga terlahir ide konsep (Jahat dan Baik) dan akan divisualkan menjadi mascot angel dan devil.

1. Keyword , Tone & Manner



Gambar 5.2.1 Mind mapping untuk mencari keyword.

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Selanjutnya penulis menentukan keyword yang akan dipakai. Melalui Metode mind mapping penulis menentukan keyword yang sesuai dengan