

## DAFTAR PUSTAKA

- Cenadi, Christine. “Peranan Desain Kemasan Dalam Dunia Pemasaran”.  
Nirmana 2.1 (Januari 2000): 92-103
- Echols, M John dan Hasan Shadily. 2005. Kamus Inggris - Indonesia. Jakarta:  
PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2008. Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi  
Keempat. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Hendratman, Hendi. 2008. Tips dan Trix Computer Graphic Desain. Bandung:  
Informatika
- Kusrianto, Adi. 2007. Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: CV  
Andi Offset.
- Klimchuk dan Sandra A. Krasovec. 2007. Desain Kemasan Perencanaan Merek  
Produk yang Berhasil Mulai dari Konsep Sampai Penjualan. Jakarta:  
Erlangga.
- Philip Kotler dan Gery Amstrong. 2008. Prinsip - Prinsip Pemasaran.  
Jakarta: Erlangga.
- Simamora, Henry. 2007. Panduan riset dan perilaku konsumen.  
Jakarta:Gramedia.
- Tinarbuko, Sumbo. 2012 Cetakan Ke : V. Semiotika Komunikasi Visual.  
Yogyakarta: Jalasutra

## **GLOSARIUM**

Affordability	: Memberikan harga terjangkau.
Consumer Affluence	: Konsumen bersedia membayar lebih mahal bagi kemudahan, penampilan, ketergantungan dan prestise dari kemasan yang lebih baik.
Company and Brand Image	: Representasi dari keseluruhan persepsi terhadap brand.
Communication	: Komunikasi ke pelanggan
Comprehensive Layout	: Berupa penyempumaan dari layout kasar.
Frozen Food	: Makanan setengah matang yang dikemas dan dibekukan yang kemudian bisa diolah kembali dengan cara memanaskanya saja.
Healthy Food	: Makanan yang memiliki berbagai fungsi bagi kesehatan.
Idea Layout	: Tahap awal menyusun tata letak yang berbeda.
Innovational Opportunity	: Bermanfaat bagi konsumen dan juga memberi keuntungan bagi produsen

Poster	: Sebuah karya seni grafis yang dibuat dengan perpaduan antara huruf dan angka diatas kertas yang ukurannya relatif besar.
Logo	: Gambar atau sketsa dengan arti tertentu dan mewakili suatu arti dari perusahaan, daerah, produk dan lainnya yang membutuhkan sesuatu yang singkat dan mudah diingat.
Preservation	: Mengawetkan
Protection	: Melindungi
Rough Layout	: Tahapan memilih salah satu dari layout gagasan.
Self Service	: Contoh dari costumer service yang dioptimalkan, yang memberikan pelanggan lebih banyak kontrol di tangan mereka sendiri dibanding sebelumnya.
Symbol	: Meletakkan bersama-sama dalam satu atau gagasan objek yang kelihatan sehingga objek tersebut mewakili gagasan.
Slogan	: Motto yang dipakai pada konteks komersial, agama dan lainnya, sebagai ide atau tujuan yang mudah diingat.