

**KOMIK STRIP SEBAGAI STRATEGI KREATIF KAMPANYE
PENERAPAN POLA MAKAN 3J PADA PENDERITA
DIABETES MELITUS TIPE 2 DI BULELENG**

I Made Edwan Dwi Wiratama Mara Putra / 201506022

Pembimbing I

**Drs. Cok Gde. Raka Swendra, M.Si
NIP: 195805041990031001**

Pembimbing II

**Wahyu Indira, S.Sn., M.Sn
NIP: 198505122015041104**

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain

Institut Seni Indonesia Denpasar,

Jalan Nusa Indah, Denpasar Timur, 80235, Indonesia

E-mail : boysolomon123@gmail.com

ABSTRAK

Diabetes Melitus Tipe 2 adalah adalah suatu penyakit gangguan metabolik menahun yang ditandai oleh kenaikan kadar gula darah akibat penurunan produksi insulin. Penderita Diabetes Melitus Tipe 2 di Indonesia meningkat terutama diakibatkan oleh perkembangan pola makan yang salah. Peningkatan jumlah penderita Diabetes Melitus tipe 2 di Poliklinik Penyakit Dalam di RSUD Buleleng disebutkan bahwa pada tahun 2019 total dari 1.631 kunjungan dengan 85% adalah penderita Diabetes Melitus tipe 2 yaitu sebanyak 1.387 kunjungan (Rekam Medik RSUD Buleleng, 2019). yang mana salah satu penyebabnya adalah kurangnya pemahaman atau edukasi yang benar agar masyarakat mengerti dan memahami bagaimana penerapan pola makan 3J yaitu jadwal, jumlah dan jenis makanan, sehingga terhindar dari komplikasi. Penulis memperoleh data melalui metode observasi di RSUD Buleleng dan melakukan wawancara secara online dengan salah satu petugas kesehatan mengenai penyakit Diabetes Melitus Tipe 2 dan cara pencegahannya melalui pola makan 3J. Untuk itu diperlukan pemahaman atau edukasi yang benar agar masyarakat mengerti dan memahami bagaimana penerapan pola makan 3J bagi penderita diabetes melitus tipe 2. Diperlukan media kampanye melalui Desain Komunikasi Visual dengan konsep “*Fun and Education*” untuk dapat menarik perhatian dan membujuk penderita sehingga melaksanakan penerapan pola makan 3J bagi penderita diabetes melitus tipe 2 sehingga terhindar dari komplikasi.

Kata kunci: Kampanye, Diabetes, Pola Makan 3J, Desain Komunikasi Visual.

ABSTRACT

Diabetes Mellitus Type 2 is a chronic metabolic disorder characterized by an increase in blood sugar levels due to decreased insulin production. Type 2 Diabetes Mellitus sufferers in Indonesia are increasing mainly due to the development of wrong diet. The increase in the number of Type 2 Diabetes Mellitus sufferers at the Internal Medicine Polyclinic at Buleleng Hospital stated that in 2019 a total of 1,631 visits with 85% were Type 2 Diabetes Mellitus sufferers, namely 1,387 visits (Buleleng Hospital Medical Record, 2019). of which one of the causes is the lack of understanding or correct education so that the public understands and understands how to implement the 3J diet, namely the schedule, amount and type of food, so that complications are avoided. The author obtained data through the observation method at Buleleng Hospital and conducted an online interview with a health worker regarding Type 2 Diabetes Mellitus and how to prevent it through the 3J diet. For this reason, proper understanding or education is needed so that people understand and understand how to apply the 3J diet for type 2 diabetes mellitus sufferers. A media campaign is needed through Visual Communication Design with the concept of "Fun and Education" to be able to attract attention and persuade sufferers to implement the pattern. 3J meals for people with type 2 diabetes mellitus so as to avoid complications

Keywords: *Campaign, Diabetes, 3J Diet, Visual Communication Design.*

PENDAHULUAN

Memiliki pola makan yang sehat sangat penting bagi kehidupan. Dengan mengkonsumsi makanan yang sehat, maka akan membantu tubuh agar lebih sehat dan dapat terhindar dari berbagai macam penyakit, sebaliknya jika menerapkan pola makan tidak sehat, maka akan membuat tubuh menjadi rentan terhadap penyakit. Maka dari itu harus mengkonsumsi makanan yang sehat. Dalam perkembangan zaman sekarang ini, perubahan gaya hidup masyarakat yang cenderung bergeser dari pola makan yang sehat yang mengandung karbohidrat dan serat dari sayuran, ke pola makan dengan komposisi makanan yang terlalu banyak mengandung protein, lemak, glukosa, garam dan mengandung sedikit serat. Pola hidup tersebut dapat berisiko menyebabkan tingginya angka penyakit diabetes.

Mengenai tentang tipe penyakit diabetes, penyakit diabetes itu ada 2 tipe yaitu diabetes melitus tipe 1 dan diabetes melitus tipe 2. Diabetes tipe 1 terjadi akibat adanya gangguan yang disebut autoimun, dimana antibodi yang seharusnya melindungi tubuh terhadap infeksi justru menyerang sel tubuh sendiri. Dalam hal ini, yang diserang oleh antibodi adalah sel beta yang terdapat di dalam pankreas. Alasan mengapa antibodi yang dihasilkan oleh sistem kekebalan tubuh menyerang sel beta pankreas belum diketahui secara pasti. Namun, kondisi ini diduga berkaitan dengan faktor genetik (keturunan) dan infeksi virus tertentu, seperti virus

gondongan (mumps) dan virus Coxsackie. Dan DM (Diabetes Melitus) Tipe 2 adalah suatu penyakit gangguan metabolik menahun yang ditandai oleh kenaikan kadar gula darah akibat penurunan produksi insulin.

Menurut *International of Diabetic Federation* (IDF) memperkirakan sedikitnya terdapat 463 juta orang pada usia 20-79 tahun di dunia menderita diabetes melitus pada tahun 2019 atau setara dengan angka prevalensi sebesar 9,3% dari total penduduk pada usia yang sama. Menurut Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) yang dilaksanakan pada tahun 2018 melakukan pengumpulan data penderita diabetes melitus tipe 2 pada penduduk berumur di atas 15 tahun. Hasil Riskesdas pada tahun 2018 menunjukkan bahwa prevalensi diabetes melitus tipe 2 di Indonesia berdasarkan diagnosis dokter pada umur di atas 15 tahun sebesar 2%. Angka ini menunjukkan peningkatan dibandingkan prevalensi diabetes melitus tipe 2 pada penduduk di atas 15 tahun pada hasil Riskesdas pada tahun 2013 sebesar 1.5% (Infodatin 2020 Diabetes Melitus).

Penderita DM Tipe 2 di Indonesia meningkat terutama diakibatkan oleh perkembangan pola makan yang salah. Pada saat ini masih banyak penduduk yang kurang menyediakan makanan berserat, banyak menu makanan yang kaya kolesterol, lemak, dan penyedap. Banyak penderita DM Tipe 2 yang tidak memahami pola diet atau perencanaan makan yang dianjurkan. Penderita DM khususnya DM tipe 2 akan meningkat apabila tidak dilakukan intervensi yang efektif. Salah satu intervensinya adalah memberi pemahaman mengenai hal-hal yang mempengaruhi kadar

gula darah.

Berdasarkan data dari Dinas Kesehatan Buleleng, disebutkan ada 10 besar penyakit di Kabupaten Buleleng dengan kunjungan pasien terbanyak. Hal tersebut di dukung pula oleh data dari Poliklinik Penyakit Dalam RSUD Buleleng yang berhasil dikumpulkan oleh penulis. Disebutkan bahwa pada tahun 2019 total 1.631 kunjungan dengan 85% adalah penderita Diabetes Melitus tipe 2 yaitu sebanyak 1.387 kunjungan (Rekam Medik RSUD Buleleng, 2019).

Pelayanan dasar penanganan diabetes melitus tipe 2 di Kabupaten Buleleng telah dilaksanakan di Rumah Sakit RSUD Buleleng secara terpadu, yang dilaksanakan berdasarkan pedoman pengobatan dasar diabetes melitus tipe 2 juga pelaksanaan program penerapan pola makan 3J bagi penderita diabetes melitus tipe 2 hanya melalui edukasi langsung kepada penderita. Pola makan 3J adalah Pola makan sesuai aturan yang diterapkan kepada penderita Diabetes Melitus tipe 2, yaitu Jadwal, Jumlah dan Jenis.

Pentingnya mengatur pola makan bagi yang terkena diabetes untuk menjaga kadar gula, lemak, dan radikal bebas dalam tubuh. Menurut ahli Dr Samuel Oetoro menekankan bahwa makanan sehat merupakan syarat penting bagi pasien diabetes mellitus tipe 2 untuk menghindari komplikasi (www.kompas.com/pola/makan/penderita/diabetes). Komplikasi yang ditimbulkan dari penyakit Diabetes Melitus Tipe 2 ini

jika tidak menerapkan pola makan 3J, diantaranya serangan jantung dan stroke, amputasi akibat infeksi luka yang sulit sembuh, penglihatan akan mulai berkurang, dan bisa mengakibatkan gagal ginjal.

Dari permasalahan di atas, diperlukan sebuah peningkatan di dalam mengkampanyekan tentang program penerapan pola makan 3J bagi penderita diabetes melitus tipe 2. Desain komunikasi visual merupakan bidang ilmu yang cocok digunakan sebagai pedoman dalam merancang media kampanye untuk memberi pemahaman kepada penderita DM tipe 2. Pengertian Desain Komunikasi Visual adalah suatu rancangan yang bersifat kasat mata (visual) untuk mengomunikasikan suatu pesan dari sebuah tujuan estetika yang lebih luas (Kusrianto, 2009:12). Pengertian desain komunikasi visual sebagai desain yang mengkomunikasikan informasi dan pesan yang ditampilkan secara visual. Serta tujuan dari desain komunikasi visual sebagai sarana presentasi untuk menyampaikan pesan, mendapatkan perhatian (atensi) dari mata (secara visual) dan membuat pesan tersebut dapat diingat. Penggunaan gambar dan kata-kata yang diperlukan sangat sedikit, mempunyai satu makna dan mengesankan. Umumnya, untuk mencapai tujuan ini, maka gambar dan kata-kata yang digunakan bersifat persuasif dan menarik.

Dengan pembuatan komik strip yang dibuat dengan menerapkan ilmu Desain Komunikasi Visual diharapkan mampu menyampaikan informasi yang jelas mengenai penerapan pola makan 3J pada penderita diabetes melitus tipe 2 di Buleleng.

Pembuatan komik strip oleh kesibukan masyarakat modern dengan setiap seseorang memiliki telepon genggam pada saat ini yang jarang mempunyai waktu untuk membaca

sehingga dengan adanya komik strip ini, masyarakat dapat melihat melalui media online itu kemanapun mereka pergi.

Dari penjabaran latar belakang tersebut dapat ditemukan permasalahan sebagai berikut yaitu adalah bagaimana cara merancang komik strip untuk kampanye penerapan pola makan 3J pada Penderita diabetes melitus tipe 2 di Buleleng.

Metode Perancangan

Dalam desain komunikasi visual untuk kampanye penerapan pola makan 3J pada Penderita diabetes melitus tipe 2 ini agar di ketahui oleh masyarakat di Buleleng diperlukan metode perancangan yang digunakan untuk mendukung proses perancangan adapun sebagai berikut :

1. Data Primer

Data primer yang penulis dapatkan contohnya berupa rekaman wawancara penulis dengan narasumber dan pengalaman pribadi melihat situasi di dalam organisasi.

2. Data Sekunder

Data sekunder yang penulis dapatkan contohnya berupa buku desain komunikasi visual, jurnal, tugas akhir mahasiswa, penelitian terkait dengan kasus, serta data visual media dan referensi media.

Metode Pengumpulan Data

1. Metode Observasi

Observasi ini dilakukan dengan pengamatan secara langsung ke RSUD Buleleng, untuk menentukan kasus, mengamati situasi dan lingkungan dari

rumah sakit tersebut dengan bantuan instrumen alat tulis dan kamera *digital*. Hal tersebut dilakukan untuk mendapatkan pengalaman pribadi dan mengetahui hal-hal penting yang berkaitan dengan kasus yang sedang diangkat.

2. Metode Wawancara

Fungsi dari metode ini adalah untuk memperoleh informasi mengetahui permasalahan apa yang dihadapi RSUD Buleleng, agar bisa menentukan kasus untuk diangkat dalam pengantar karya. Penulis mewawancarai tenaga kesehatan di bagian poliklinik penyakit dalam RSUD Buleleng dengan secara online yaitu Kadek Dewi Utami Ns., Skep

3. Metode Kepustakaan

Proses mencari data yang bersangkutan dengan mencari data literatur yang berhubungan dengan desain komunikasi visual dan kasus yang sedang diangkat, meliputi buku, jurnal, internet dan media informasi lainnya yang erat kaitannya dengan objek permasalahan.

4. Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi ini didapatkan peneliti melalui studi literatur, publikasi, majalah, internet, dan profil lembaga atau perusahaan.

Metode Analisis Data

Dalam pengantar karya ini, metode analisis data yang penulis gunakan adalah analisis kualitatif. Penulis melakukan analisis terhadap data hasil observasi, hasil wawancara, hasil kepustakaan, dan hasil dokumentasi, yang kemudian saling dikaitkan untuk mendapatkan kejelasan terhadap kebenaran kasus penerapan pola makan 3J pada penderita diabetes melitus tipe 2, sehingga memperoleh gambaran baru ataupun menguatkan gambaran yang sudah ada

dan sebaliknya, kemudian hasil analisis tersebut dijelaskan kembali dalam bentuk kalimat/ uraian.

Penulis menganalisis data yang diperoleh dengan teori-teori yang penulis dapatkan selama menjalani perkuliahan sehingga didapatkan suatu hasil atau kesimpulan untuk menjawab permasalahan sebagai dasar dalam perancangan

Usaha Pemecahan Masalah

Seperti yang dijelaskan sebelumnya permasalahan yang dihadapi pada kampanye penerapan pola makan 3J pada penderita diabetes melitus tipe 2 di Buleleng hanya masih melalui penyampaian edukasi tanpa adanya media penulis memilih untuk menggunakan desain komunikasi visual sebagai pemecahan masalah didasari dengan definisi desain komunikasi visual. Dengan teori atau ilmu desain komunikasi visual penulis menyuarakan gerakannya ini menggunakan media sosial yang dapat diterima oleh masyarakat di Buleleng.

Dalam menentukan target dalam kampanye ini yaitu kepada penderita diabetes melitus dan juga kepada keluarga penderita.

Konsep Media

Dalam kasus ini, masyarakat yang masih kurangnya pengetahuan betapa pentingnya pola makan 3J terhadap penderita diabetes mellitus tipe 2 ini agar terhindarnya komplikasi pada penyakit. Penulis ingin memberikan edukasi kepada masyarakat bagaimana cara pola makan yang benar agar tidak terjadinya komplikasi pada penyakitnya tersebut dalam

perancangan media kampanye dengan menerapkan konsep “*fun* dan *education*”. *Fun* yang berarti menyenangkan, sedangkan *Education* yang berarti pengetahuan, maka *fun and education* berarti menyampaikan pengetahuan dengan cara yang menyenangkan. Dalam konsep ini dibuat agar penderita Diabetes Melitus Tipe 2 lebih tertarik untuk menerima informasi dan tergerak untuk menerapkan pesan-pesan yang disampaikan melalui media kampanye.

Konsep ini akan menggunakan ilustrasi teknik digital dengan grafis vektor. Gaya visual yang digunakan adalah gaya kartun dengan menampilkan ilustrasi orang normal/seorang dokter yang sedang melakukan kegiatan berdampingan dengan orang yang berat badan yang sudah obesitas. Gaya *flat design* bersifat representasi dan simbolik, digunakan untuk memberikan kesan ringan dan sederhana terkait penyerapan informasi dan partisipasi masyarakat dalam kampanye ini. Penggunaan gaya visual tersebut untuk menunjukkan kepada masyarakat umum, bahwa pola makan yang benar dapat mencegah terjadinya komplikasi, sehingga masyarakat bisa melakukannya. Penerapan unsur visual lainnya seperti warna dan tipografi nanti akan menyesuaikan dengan konsep yang ada.

Tujuan Kreatif

Tujuan dari media kampanye ini tentunya menginformasikan serta mengajak masyarakat di Buleleng untuk mulai memperhatikan pentingnya pola makan 3J pada penderita diabetes melitus tipe 2 dengan cara memberikan informasi edukasi kepada masyarakat, agar

tidak terjadinya komplikasi terhadap penderita sehingga bisa mengakibatkan kematian pada penderita, menginformasikan serta mengajak yang dimaksud adalah bagaimana masyarakat mengerti dan memahami pesan kampanye sehingga masyarakat turut menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Strategi Kreatif

Strategi dalam perancangan ini mencakup beberapa pendekatan diantaranya isi pesan (*what to say*) dan bentuk pesan (*how to say*). Sehingga pesan yang ingin disampaikan kepada masyarakat dapat dipahami, menarik, efektif, informatif dan memberikan pengaruh yang kuat. Dimana dalam strategi kreatif tersebut dibagi kedalam dua hal yaitu isi pesan dan bentuk pesan

Isi Pesan

menginformasikan dan mengajak masyarakat untuk merubah pola makan yang benar pada penderita diabetes dan juga kepada masyarakat lainnya agar terhindar dari penyakit diabetes melitus tipe 2, target sasarannya adalah semua golongan masyarakat di Buleleng khususnya penderita diabetes. Dalam hal ini, isi pesan akan memuat secara garis besar mengenai pentingnya pola makan 3j pada penderita diabetes melitus tipe 2, agar masyarakat lebih memahami dan agar bisa mengontrol pola makan yang benar. Isi pesan disampaikan dengan bahasa yang sederhana, singkat dan padat agar mudah dimengerti.

Bentuk Pesan

Pesan yang disampaikan akan memberikan informasi menggunakan gaya bahasa atau jenis teks persuasif yang bertujuan untuk meyakinkan dan membujuk target audiens agar mengetahui dan menerapkan apa yang disampaikan dalam kampanye ini. Bentuk pesan yang akan disampaikan merupakan bahasa verbal yang ditunjang dengan bahasa visual. Bahasa yang digunakan bahasa nasional yaitu Bahasa Indonesia agar lebih mudah dimengerti.

Program Kreatif

Selain konsep kreatif dan strategi kreatif dalam menentukan berhasilnya kampanye di buleleng, Program kreatif merupakan sekumpulan program yang menentukan alur sebuah media.

1. Tema Pesan

Tema pokok dari perancangan media kampanye ini dengan cara memberika informasi edukasi kepada masyarakat, untuk mencegah agar tidak terjadinya komplikasi terhadap penderita sehingga bisa mengakibatkan kematian pada penderita. Hal sederhana yang bisa dilakukan untuk melindungi tubuh kita agar tidak memperparah penyakit yang di derita dan bagi yang belum memiliki penyakit terhindar dari penyakit diabetes melitus tipe 2 ini.

2. Strategi Penyajian Pesan

Strategi penyajian pesan disampaikan dengan Pesan verbal yang akan disampaikan pada setiap media memiliki satu kesatuan ide walaupun disampaikan dalam beberapa kalimat berbeda. Pesan verbal yang akan disampaikan berpokok pada pentingnya pola

makan 3j pada penderita diabetes melitus tipe 2 ini dan jika tidak diterapkan bisa terjadinya komplikasi penyakit yang bisa mengakibatkan kematian. Pesan verbal akan disampaikan dengan sederhana agar mudah dipahami oleh target audiens. Sedangkan bahasa visual akan disampaikan melalui melalui tipografi, ilustrasi, warna, serta *layout* yang menarik dan dapat dipahami oleh target audiens.

2. Pengarahan Pesan Visual

Penyampaian pesan nantinya menggunakan pesan visual yang singkat, padat dan jelas sehingga memberikan pesan yang informatif yang membuat khalayak sasaran memahami pesan yang disampaikan. Berikut pengarahannya pesan visual yang akan disampaikan :

Momen Visual

Momen visual yang ingin ditonjolkan pada media yang dirancang adalah momen ketika seorang dokter menyampaikan edukasi tentang penyakit diabetes dan pola makan yang benar terhadap masyarakat/pasien penderita diabetes melitus tipe 2,. Hal ini sesuai dengan konsep media yaitu "*Fun and Education*".

Citra Visual

Melalui ilustrasi yang dibuat yang didominasi teknik *digital* diharapkan nanti mampu menggambarkan citra ekspresif sehingga dapat mengekspresikan semangat dari kampanye ini dan pesan yang ingin disampaikan tentang penerapan pola makan 3j pada penderita diabetes, mampu diterima dengan baik oleh target audiens.

Tipe Huruf

Pada desain nantinya akan menggunakan huruf yang memiliki kesan *fun* dan sederhana. Jenis huruf sans serif dipilih karena dapat menunjukkan kesan tersebut, bisa mewakili konsep dan pesan yang ingin disampaikan.

Tone Warna

Tone warna yang ingin diperlihatkan pada media yang dirancang akan sesuai dengan konsep media. Dalam konsep ini perancang akan menggunakan dominan warna sejuk seperti biru, dan hijau. Pemilihan warna tersebut dipilih untuk menunjukkan kesan pengharapan dan ketenangan penyampaian yang terjalin antara masyarakat yang merupakan terkena penyakit diabetes melitus tipe 2 dan juga masyarakat normal. Selain itu, juga dapat menunjukkan kesan semangat dan kebahagiaan sebagai respon yang diharapkan dari target audiens.

Layout

Dalam perancangan media yang akan divisualisasikan, *layout* yang digunakan pada masing-masing media akan berbeda. Namun *layout* tersebut tetap mengandung satu kesatuan dan keserasian, karena apa yang dilihat secara berulang-ulang akan memudahkan seseorang untuk mengingat suatu hal atau kejadian sama halnya seperti media yang dirancang, *layout* tersebut mempermudah target audiens dalam menyaring informasi yang disampaikan.

Gaya Desain

Gaya desain yang digunakan adalah gaya *flat design* agar terlihat lebih sederhana tetapi juga disesuaikan dengan kasus yang diangkat dan tersampaikan dengan baik pesan-pesan

yang ingin disampaikan perancang.

Gaya Visual

Gaya visual yang digunakan adalah gaya visual kartun yang lebih menekankan pada ilustrasi *digital* vektor. Gaya visual kartun memiliki kesan ringan dan sederhana, dimana yang diharapkan nantinya masyarakat dapat menangkap pesan secara ringan bahwa kampanye ini merupakan hal yang sederhana.

Model Ilustrasi

Dalam merancang media, akan menggunakan ilustrasi teknik *digital*. Ilustrasi yang akan digunakan nantinya adalah ilustrasi vektor yang merupakan bagian desain yang memperkuat konsep dan pesan yang ingin disampaikan. Kemudian ilustrasi seorang dokter normal yang memberikan edukasi pentingnya pola makan 3j pada penderita diabetes melitus tipe2 dan memberikan penjelasan tentang diabetes melitus tipe 2.

Desain Media

Komik Strip

Komik strip dipilih sebagai media kampanye karena dapat menyajikan cerita singkat dan pembaca dapat terlibat secara emosional ketika membaca komik tersebut. Dari kecenderungan inilah komik strip dibuat dengan cerita yang berisi informasi tentang pentingnya pola makan 3J bagi penderita diabetes agar masyarakat lebih senang untuk menangkap informasi melalui cerita yang disajikan. Komik strip ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi dengan cerita ringan, santai tapi juga kuat,

yang dapat mengajak masyarakat agar terlibat dalam kampanye ini sehingga bermanfaat bagi masyarakat itu sendiri dan bagi penderita diabetes



Gambar 3, Komik Strip

Kesimpulan

Berdasarkan uraian-uraian yang telah disampaikan pada bab-bab sebelumnya dapat disimpulkan bahwa melalui perancangan media komik strip, penulis dapat memberikan informasi tentang penerapan pola makan 3J pada penderita diabetes melitus tipe 2. Merancang media komunikasi visual yang tepat dan sesuai dengan kriteria desain, diawali identifikasi atau pengumpulan data berupa data objek dan data literatur sehingga dapat dianalisis sesuai dengan teori dan kenyataan di lapangan.

Saran

Berdasarkan uraian-uraian yang telah disampaikan pada bab-bab sebelumnya dapat disimpulkan bahwa melalui perancangan media komik strip, penulis dapat memberikan informasi tentang perlindungan hak tunadaksa bebas stigma sosial. Merancang media komunikasi visual yang tepat dan sesuai

dengan kriteria desain, diawali identifikasi atau pengumpulan data berupa data objek dan data literatur sehingga dapat dianalisis sesuai dengan teori dan kenyataan di lapangan.

DAFTAR PUSTAKA

Dwiastuti,Rini. 2012. Ilmu Prilaku Konsumen.

Penerbit Universitas Brawijaya Press

Supriyono, Rakhmat. 2010. Desain Komunikasi Visual, Teori dan Aplikasi. Yogyakarta : CV Andi Offset (Penerbit Andi).

Rustan, Surianto. 2011. Huruf Font Tipografi.

Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama.

Sarwono, Jonathan dan Harry Lubis. 2007.

Metode Riset untuk Desain Komunikasi Visual.

Yogyakarta : C.V Andi Offset (Penerbit Andi).

Subagyo, P Joko. 2011. Metode Penelitian Dalam Teori & Praktik. Jakarta : PT Rineka Cipta.

Sugiyono. 2014. Metode Penelitian Kuantitatif,

Kualitatif, Dan R&D. Bandung : CV Alfabeta

(Penerbit Alfabeta).