

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Alya Dwi Yuliani and Oji Kurniadi, “Peranan Media Streaming dalam Menggantikan Televisi Konvensional di Kalangan Masyarakat,” *Jurnal Riset Manajemen Komunikasi*, vol. 3, no. 2, pp. 109–114, 2023, doi: 10.29313/jrmk.v3i2.3140.
- [2] “Kemajuan Industri Film di Indonesia.” [Online]. Available: <https://kumparan.com/tripl3-n/kemajuan-industri-film-di-indonesia-23nBMfVzW8V>
- [3] “[INFOGRAFIS] Minat Penonton Terhadap Film Indonesia, Banyak Gak Sih?” [Online]. Available: <https://www.idntimes.com/hype/entertainment/stella/infografis-minat-penonton-terhadap-film-indonesia?page=all>
- [4] “Kepedulian Pemerintah dan Peluang Industri Perfilman di Era Platform Digital.” [Online]. Available: <https://ekon.go.id/publikasi/detail/3319/kepedulian-pemerintah>
- [5] L. B. Teknologi, J. Tengah, P. W. Purwokerto, P. W. Purwokerto, P. W. Purwokerto, and P. Sokaraja, “[5] BAB I,” pp. 1–5, 2021.
- [6] “The Role of Dark Mode Desain In Android App Development.” [Online]. Available: <https://moldstud.com/articles/p-the-role-of-dark-mode-design-in-android-app-development>
- [7] M. P. Eugenia, M. Abdurrofi, B. Almahenzar, and A. Khoirunnisa, “Pendekatan Metode User-Centered Design dan System Usability Scale dalam Redesain dan Evaluasi Antarmuka Website,” *Seminar Nasional Official Statistics*, vol. 2022, no. 1, pp. 573–584, 2022, doi: 10.34123/semnasoffstat.v2022i1.1454.
- [8] “HEI.” [Online]. Available: <https://telkomuniversity.ac.id/visi-misi-dan-tujuan/>
- [9] F. K. Subagyo, F. E. Naufalina, and D. Nugraha, “Perancangan Aplikasi Mobile Sebagai Media Informasi Jual Beli Koleksi Barang K-Pop,” *e-Proceeding of Art & Design*, vol. 10, no. 6, pp. 8353–8371, 2023.
- [10] A. I. Mustafa, “Perancangan Aplikasi Android Sebagai Media Promosi Pariwisata Alam Karimunjawa Kabupaten Jepara,” *Fakultas Seni Rupa Dan Desain Institut Seni Indonesia Surakarta*, 2019.
- [11] A. Ilmiah *et al.*, “Perancangan Aplikasi Interactive Movie Poster Sebagai Media Promosi Menggunakan Teknologi Augmented,” no. 672010095.
- [12] M. A. Muhyidin, M. A. Sulhan, and A. Sevtiana, “Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma,” *Jurnal Digit*, vol. 10, no. 2, p. 208, 2020, doi: 10.51920/jd.v10i2.171.

- [13] S. Y. Padang, M. Garonga, and I. D. Damayanti, "Penerapan User Centered Design (Ucd) Pada E-Commerce Merchandise Toraja," *Journal Dynamic Saint*, vol. 7, no. 2, pp. 21–27, 2023, doi: 10.47178/dynamicsaint.v7i2.1896.
- [14] "Pengertian Promosi (Promotion) : Pengertian Dari Ahli, Jenis, dan Contohnya," Gramedia Blog. [Online]. Available: <https://www.gramedia.com/literasi/pengertian-promosi/>
- [15] M. Irsan, "Rancang Bangun Aplikasi Mobile Notifikasi Berbasis Android Untuk Mendukung Kinerja Di Instansi Pemerintahan," *Jurnal Penelitian Teknik Informatika*, vol. 1, no. 1, pp. 115–120, 2015.
- [16] L. Apriliany, "Peran Media Film Dalam Pembelajaran Sebagai," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang 15-16*, pp. 191–199, 2021.
- [17] "Produser: Film lokal masa depan film Indonesia." [Online]. Available: <https://www.antaranews.com/berita/587429/produser-film-lokal-masa-depan-film-indonesia#:~:text=Kalangan produser film menyatakan%2C film lokal yakni,kedaerahan serta diproduksi sineas-sineas daerah di tanah>
- [18] "APA ITU FIGMA ?" [Online]. Available: <https://psti.unisayogya.ac.id/2022/02/08/apa-itu-figma/>
- [19] "Apa Itu User Flow dan Apa Pentingnya Bagi Startup?"
- [20] F. Luqman, "Pengenalan Warna Primer untuk Menggambar Kepada Siswa MTS Al-Khoiriyah Ciranjang Cianjur," *Jurnal Seni Rupa*, vol. 11
- [21] S. Fadiah, Satriadi, "Peran warna dalam meningkatkan daya tarik visual logo," *Jurnal Seni Rupa dan Desain*, vol. 3, 2024
- [22] S. Purnama, "Elemen Warna Dalam Pengembangan Multimedia Pembelajaran Agama Islam," *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, vol. 2, 2024
- [23] N. Fitryona, "Kajian Ikonografi Dan Ikonologi Lukisan a. Arifin Malin Deman," vol. 1, 2017
- [24] A. Becker, "Bahasa Sebagai Alat Komunikasi, Citra Pikiran, dan Kepribadian," vol. 21, 1979
- [25] D. Rumandang Bulan, "Bahasa Indonesia sebagai Identitas Nasional Bangsa Indonesia," vol. 3, 2019
- [26] A. Abdullah, "Bahasa 'Ngapak' sebagai Sarana Konstruksi Budaya Jawa," Vol. 25, 2019
- [27] M. Amar, "Penerapan Prinsip Desain Dalam Elemen Grafis Pada Ilustrasi Gambar Berita Utama Surat Kabar Tribun Jambi Skripsi," 2013
- [28] N. Arisa, M. Fahri, M. Putera, "Perancangan Prototipe UI/UX Website CROWDE Menggunakan Metode Design Thinking," vol. 12, 2023

- [29] “Instrumen Penelitian: Pengertian, Fungsi, Jenis-Jenis, dan Contohnya.”
[Online]. Available: <https://www.gramedia.com/literasi/instrumen-penelitian/>
- [30] “Apa itu Objek Penelitian? Macam dan Contoh Lengkap.” [Online]. 2023.
Available: https://penerbitdeepublish.com/apa-itu-objek-penelitian/#2_Sugiyono
- [31] “Subjek Penelitian: Definisi, Ciri-Ciri, dan Macamnya.” [Online]. 2023.
Available: <https://info.populix.co/articles/subjek-penelitian-adalah/>
- [32] “Data Primer: Pengertian, Fungsi, dan Contohnya.” [Online]. 2023. Available:
<https://info.populix.co/articles/data-primer-adalah/>
- [33] R. Kolkman, S. Blackburn, “Memahami Sumber Data Penelitian Primer, Sekunder, dan Tersier,” vol. 5, 2014
- [34] “Kenalkan Karya dan Sineas Lokal, Opera Rakyat Bakal Digelar Rutin di Rajawali Sinema.” [Online]. 2023. Available:
<https://banyumasekspres.id/kenalkan-karya-dan-sineas-lokal-opera-rakyat-bakal-digelar-rutin-di-rajawali-sinema/>
- [35] F. Hirnanda, “Artikel jurnal membangun subjektivitas penonton melalui pendekatan interaktif pada penyutradaraan film,” 2020
- [36] R. Adestiansyah Giri, B. Ega, Nurcahyo, “Analisis Peran User Experience (UX) dalam Peningkatan Aplikasi Mobile E-Commerce Blibli Menggunakan Metode UCD”, *Jurnal Multidisiplin Saintek*, vol. 5, 2024