

## DAFTAR PUSTAKA

### Jurnal

Mulyana & Abrar (2022). *ANALISIS DESIGN ANTARMUKA APLIKASI RUANG GURU PADA PERANGKAT MOBILE*, e-ISSN 2807-9108, halaman 96.  
<https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/SINTESIA/article/view/39366>

### Jurnal

Widyana & Waluyanto (2022). *PENGEMBANGAN KREATIVITAS DESAINER MELALUI APLIKASI GRAFIS DALAM PERANCANGAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL*, halaman 4 -11.  
<https://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/12231>

### Website

Kemendikbud (2021, Oktober 8). *Desain Komunikasi Visual Salah Satu Subsektor Ekraf Kekinian yang Menjanjikan*. [kemenparekraf.go.id](https://kemenparekraf.go.id).  
<https://kemenparekraf.go.id/ragam-ekonomi-kreatif/Desain-Komunikasi-Visual-Salah-Satu-Subsektor-Ekraf-Kekinian-yang-Menjanjikan>

### Website

Ian Paget (2017, April 4). *Gestalt Theory in Logo Design*. [logogeek.uk](https://logogeek.uk).  
<https://logogeek.uk/logo-design/gestalt-theory/>

### Jurnal

Ranjgar, Azar & Sadeghi (2018). *Emotion Extraction from paintings based on Luscher Color test and Culture Technology (CT)*, halaman 122.  
[https://www.researchgate.net/publication/329100766\\_Emotion\\_Extraction\\_from\\_paintings\\_based\\_on\\_Luscher\\_Color\\_test\\_and\\_Culture\\_Technology\\_CT](https://www.researchgate.net/publication/329100766_Emotion_Extraction_from_paintings_based_on_Luscher_Color_test_and_Culture_Technology_CT)

**Jurnal**

Paramitha & Susanto (2022). *APLIKASI DAN SITUS DUOLINGO SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA PRANCIS MELALUI METODE GAMIFIKASI*, halaman 10.

<https://lib.ui.ac.id/detail?id=20520551&lokasi=lokal>



UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA