

## **Deskripsi Singkat**

Deskripsi singkat tentang karya :

Karya ini berupa desain poster digital sebagai media strategi pemasaran PT Kusuma Persada Sharia Propertindo untuk mempromosikan perumahan Grand Kusuma. Poster dirancang menggunakan aplikasi Canva dengan mengutamakan unsur komunikasi visual, tata letak, warna, dan tipografi yang mencerminkan nilai properti syariah seperti kepercayaan, kenyamanan, dan tanpa riba. Poster ini berfungsi sebagai media informasi dan promosi digital untuk meningkatkan minat beli konsumen.



## Daftar Pustaka

- Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Kotler, P., & Keller, K. L. (2020). *Marketing management* (15th ed.). Pearson Education.
- Prasetyo, B., & Aruman, E. (2021). Pengaruh gambar digital terhadap keinginan beli konsumen. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 9(2), 123–134.
- Suyanto, M. (2017). Strategi desain iklan outdoor. Yogyakarta: Andi Offset.
- Attiko, R. (2019). Bahasa Indonesia untuk SMP/MTs. Jakarta: Erlangga.
- Chaffey, D. (2015). *Pemasaran Digital: Strategi, Implementasi dan Praktik* (Edisi Ke-6). London: Pearson Education.
- Damayanti, D., Sari, P. N., & Wulandari, R. (2021). Bahasa Indonesia untuk SMA/SMK kelas X. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Eduka. (2022). *Modul pembelajaran Bahasa Indonesia SMP*. Jakarta: Eduka Media.
- Harwati, T. (2019). *Media pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Khoerunisa, I., Sari, L. P., & Nugraha, R. (2020). Unsur-unsur poster sebagai media komunikasi visual. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 9(3), 558–566.
- Kotler, P., & Keller, K. L. (2016). *Marketing management* (15th ed.). New Jersey: Pearson Education.
- Steiner, G. A., & Miner, J. B. (2003). *Strategic management*. New York: McGraw-Hill.
- Apriana. (2018). *Peningkatan keterampilan menulis poster dengan media iklan layanan masyarakat di televisi siswa kelas VIII C SMP Negeri 4 Pontianak*. Pontianak: Universitas Tanjungpura.

- Fitriya. (2019). Peningkatan kemampuan menulis poster untuk berbagai tujuan dengan menggunakan media gambar meme dan komik melalui pendekatan kontekstual kepada siswa kelas VIII di MTs Hidayatul Muhsinin Pontianak. Pontianak: IAIN Pontianak.
- Garris Pelangi. (2020). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran. Bandung: CV Media Edukasi.
- Mudinillah, A., Tanjung, R., & Faiza, D. (2022). Inovasi media pembelajaran berbasis digital. Yogyakarta: Deepublish.
- Raaihani. (2021). Pengembangan media pembelajaran menggunakan Canva. Jakarta: Penerbit Edukasi.
- Resmini, S., Wahyuni, S., & Lestari, P. (2021). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran digital. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(3), 332–340.
- Triningsih, D. (2021). Pemanfaatan Canva dalam pembelajaran berbasis teknologi. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 4(2), 125–133.
- Wulandari, R., & Mudinillah, A. (2022). Penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran kreatif. *Jurnal Pendidikan Islam*, 6(1), 100–115.
- Landa, R. (2011). *Graphic design solutions* (4th ed.). Boston: Cengage Learning.
- Tanjung, R., & Faiza, D. (2019). Penggunaan aplikasi Canva dalam membuat berbagai media visual digital. Dalam Mudinillah, A. dkk. (2022). Inovasi media pembelajaran berbasis digital. Yogyakarta: Deepublish.
- Wong, W. (2010). *Principles of form and design*. New York: John Wiley & Sons.
- Wong, W. (2010). *Principles of form and design*. New York: John Wiley & Sons.