

**KOMPARASI INDIVIDUAL DAN
PENEMUAN VARIASI ELEMEN VISUAL
STUDI KASUS POSTER FILM ANIMASI DAN
*LIVE ACTION THE LITTLE MERMAID***

TUGAS AKHIR SKRIPSI



**OLEH
ANNISA NUGRAHENI
NIM. 211511072**

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA
2025**

**KOMPARASI INDIVIDUAL DAN
PENEMUAN VARIASI ELEMEN VISUAL
STUDI KASUS POSTER FILM ANIMASI DAN
*LIVE ACTION THE LITTLE MERMAID***

TUGAS AKHIR SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S-1
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Jurusan Desain



**OLEH
ANNISA NUGRAHENI
NIM 211511072**

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA
2025**

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR SKRIPSI

**KOMPARASI INDIVIDUAL DAN PENEMUAN VARIASI ELEMEN VISUAL
STUDI KASUS POSTER FILM ANIMASI DAN *LIVE ACTION*
*THE LITTLE MERMAID***

Oleh

ANNISA NUGRAHENI

NIM 211511072

Telah diuji dan dipertahankan di hadapan Tim Penguji

Pada tanggal 24 Februari 2025

Tim Penguji

Ketua Penguji : Dr. Taufik Murtono, S.Sn., M.Sn.

Penguji Utama : Basnendar Herry Prilosadoso, S.Sn., M.Ds.

Pembimbing : Dr. Ana Rosmiati, S.Pd., M.Hum.



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana
Desain (S.Ds.) pada Institut Seni Indonesia Surakarta

Surakarta, 24 Maret 2025

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain



Dr. Ana Rosmiati, S.Pd., M.Hum.

NIP. 197705312005012002

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Annisa Nugraheni

NIM : 211511072

Menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir Skripsi berjudul **Komparasi Individual dan Penemuan Variasi Elemen Visual Studi Kasus Poster Film Animasi dan Live Action *The Little Mermaid*** adalah karya saya sendiri dan bukan jiplakan atau plagiarisme dari karya orang lain. Apabila di kemudian hari, terbukti sebagai hasil jiplakan atau plagiarisme, maka saya bersedia mendapatkan sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Selain itu, saya menyetujui laporan Tugas Akhir ini dipublikasikan secara online dan cetak oleh Institut Seni Indonesia Surakarta dengan tetap memperhatikan citra penulisan karya ilmiah untuk keperluan akademis.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surakarta, 24 Februari 2025

Yang Menyatakan,



Annisa Nugraheni

NIM. 211511072

PERSEMBAHAN

Dipersembahkan untuk keluarga tercinta, Ibu, Bapak, dan Kakak saya. Ucapan terima kasih yang tak terhingga atas setiap dukungan, dorongan, dan kasih sayang yang telah mengiringi setiap langkah hingga mencapai titik ini. Rasa syukur yang mendalam untuk setiap kehangatan dan ketulusan yang diberikan.



MOTTO

“Simpan baik-baik semua janji dan doa. Kelak kau ‘kan tahu ke mana angin membawa pergi.”

Nadin Amizah



ABSTRAK

Poster film berperan dalam menarik perhatian serta membentuk ekspektasi audiens terhadap sebuah film. Seiring dengan perkembangan industri film, desain poster mengalami perubahan yang signifikan, terutama dalam transisi dari film animasi ke *live action*. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perbedaan individual dan penemuan variasi elemen visual dalam poster *The Little Mermaid* versi animasi (1989) dan *live action* (2023), fokus pada warna, gambar, tipografi, dan tata letak. Menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan analisis visual berdasarkan teori dari Timothy Samara (2007) dalam bukunya *Design Elements: A Graphic Design Style Manual* dan teori studi komparatif dari Pickvance (2015). Penelitian ini mengungkap perbedaan individual dan penemuan variasi elemen visual dalam poster film mencerminkan perubahan pendekatan estetika yang disesuaikan dengan target audiens serta perkembangan desain. Hasil komparasi individual menunjukkan bahwa poster animasi (1989) menggunakan warna dengan saturasi tinggi, ilustrasi kartun, serta tipografi sederhana. Sebaliknya, poster *live action* (2023) menampilkan warna dengan saturasi lebih rendah, *tone* realistis, dan tipografi minimalis. Tata letak animasi lebih dinamis dan terpusat pada karakter utama, sedangkan *live action* dengan pencahayaan dramatis. Sementara itu, komparasi penemuan variasi mengungkap bahwa perubahan elemen visual mencerminkan perbedaan target audiens dan tren desain di setiap era. Poster animasi (1989) menampilkan ilustrasi cerah dan ekspresif yang menarik bagi anak-anak (2-12 tahun), sementara poster *live action* (2023) mengusung ilustrasi fotorealistik dengan efek CGI, lebih sesuai dengan preferensi remaja dan dewasa muda (13-25 tahun).

Kata kunci: *Elemen Visual; Poster Film; Studi Komparasi; The Little Mermaid*

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur senantiasa dipanjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa. Berkat rahmat dan karunia-Nya, skripsi yang berjudul “Komparasi Individual dan Penemuan Variasi Elemen Visual Studi Kasus Poster Film Animasi dan *Live Action The Little Mermaid*” akhirnya dapat diselesaikan. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S1) di Institut Seni Indonesia Surakarta.

Melalui proses penyusunan skripsi ini, penulis menghadapi berbagai hambatan dan tantangan. Namun, berkat bimbingan, bantuan, serta dukungan dari banyak pihak, skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, dengan penuh rasa hormat dan penghargaan, penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT, atas segala berkah, petunjuk, dan kekuatan yang diberikan dalam setiap proses, sehingga penulis dapat melalui berbagai tantangan dan menyelesaikan penelitian.
2. Kedua orang tua tercinta, yang senantiasa menjadi sumber semangat, memberikan doa tanpa henti, dukungan yang tulus, serta cinta yang tak tergantikan.
3. Dr. Ana Rosmiati, S.Pd., M.Hum. selaku dosen pembimbing tugas akhir, yang telah dengan sabar memberikan arahan, masukan, serta motivasi dalam setiap tahap penelitian dan penulisan.

4. Ipung Kurniawan Yunianto, M.Sn. selaku Penasihat Akademik yang telah memberikan arahan dan saran terkait perkuliahan di setiap semester.
5. Rendya Adi Kurniawan, M.Sn. Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta.
6. Seluruh dosen dan staf Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta, yang telah membagikan ilmu, wawasan, serta pengalaman berharga selama masa studi.
7. Kakak tercinta, Frida Ersayanti, yang senantiasa memberikan dukungan, motivasi, serta menjadi panutan dalam setiap langkah.
8. Saudara yang selalu memberikan dukungan penuh dan tidak pernah lelah memberikan kasih sayang serta perhatian di setiap perjalanan.
9. Teman-teman terdekat penulis Lela, Nida, Esti, Sekar, Rachel, dan Marzha, yang selalu hadir memberikan semangat, membantu dalam berbagai kesulitan, serta menjadi tempat berbagi suka dan duka selama perjalanan akademik ini.
10. Teman-teman yang selalu mendukung dan menemani setiap langkah dalam perjalanan, Nihan, Rara, Putri, dan Erma.
11. Teman-teman yang dirindukan untuk bertemu, Amel, Nabila, dan Danifa.

12. Seseorang tersayang, terima kasih atas kesabaran, pengertian, dan kebersamaan yang membuat perjalanan ini semakin berarti.
13. Semua pihak yang telah membantu dalam bentuk apa pun yang tidak bisa disebutkan satu per satu.

Penulis menyadari bahwa penelitian ini masih memiliki banyak ruang untuk perbaikan, sehingga masukan dan saran yang konstruktif sangat diharapkan untuk penyempurnaan di masa mendatang. Semoga penelitian berjudul **Komparasi Individual dan Penemuan Variasi Elemen Visual Studi Kasus Poster Film Animasi dan Live Action *The Little Mermaid*** ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi yang positif bagi perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang Desain Komunikasi Visual.

Surakarta, 24 Februari 2025

Penulis

DAFTAR ISI

PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN	iii
PERSEMBAHAN	iv
MOTTO	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR BAGAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Penelitian.....	7
E. Tinjauan Pustaka	9
F. Landasan Teori	15
1. Elemen Visual dalam Komunikasi dan Desain Grafis	15
2. Poster Film.....	43
3. Studi Komparasi Untuk Poster Film.....	46
4. Evolusi Desain Poster	50

G. Metode Penelitian.....	55
1. Pendekatan dan Metode Penelitian.....	55
2. Subjek Penelitian	56
3. Sumber Data	57
4. Teknik Pengumpulan Data	59
5. Analisis Data	61
H. Sistematika Penulisan.....	67
BAB II PAPARAN OBJEK PENELITIAN.....	68
A. Walt Disney Animation Studios.....	68
B. Film Animasi <i>The Little Mermaid</i> (1989).....	69
C. Poster Film Animasi <i>The Little Mermaid</i>	73
1. Sejarah Perilisan Poster	73
2. Profil Perancang Poster Film Animasi <i>The Little Mermaid</i> (1989).....	76
D. Film <i>Live Action The Little Mermaid</i> (2023)	77
E. Poster Film <i>Live Action The Little Mermaid</i>	79
1. Sejarah Perilisan Poster	79
2. Profil Perancang Poster Film <i>Live Action The Little Mermaid</i> (2023). 84	
BAB III KOMPARASI INDIVIDUAL DAN PENEMUAN VARIASI	
ELEMEN VISUAL POSTER FILM ANIMASI DAN <i>LIVE ACTION</i>	
<i>THE LITTLE MERMAID</i>.....	85
A. Analisis Elemen Visual Poster Film Animasi <i>The Little Mermaid</i> (1989) 87	
1. Warna.....	88
2. Gambar	96

3. Tipografi	100
4. Tata Letak	103
B. Analisis Elemen Visual Poster Film <i>Live Action The Little Mermaid</i> (2023)	112
1. Warna.....	112
2. Gambar	117
3. Tipografi	120
4. Tata Letak.....	123
C. Komparasi Individual dan Penemuan Variasi Elemen Visual Poster Film Animasi dan <i>Live Action The Little Mermaid</i>	131
1. Komparasi Warna dan Gambar	132
2. Komparasi Tipografi.....	147
3. Komparasi Tata Letak	150
BAB IV PENUTUP	158
A. Kesimpulan.....	158
1. Komparasi Individual Elemen Visual Poster Animasi dan <i>Live Action</i> <i>The Little Mermaid</i>	159
2. Komparasi Penemuan Variasi Elemen Visual Poster Animasi dan <i>Live</i> <i>Action The Little Mermaid</i>	163
B. Saran.....	165
DAFTAR PUSTAKA	166

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. <i>Six Basic Hue Templates</i>	16
Gambar 2. <i>Hue, Saturation, dan Value</i>	18
Gambar 3. <i>Tints, Tones, dan Shades</i>	20
Gambar 4. Warna panas dan warna dingin	22
Gambar 5. Ilustrasi Kartun.....	28
Gambar 6. Ilustrasi Fotorealistik.....	29
Gambar 7. Ilustrasi Dekoratif.....	30
Gambar 8. Ilustrasi Editorial.....	30
Gambar 9. Ilustrasi Eksperimental.....	31
Gambar 10. Ilustrasi Konseptual.....	32
Gambar 11. Ilustrasi Naratif.....	32
Gambar 12. <i>Anatomy of Thypograpy</i>	33
Gambar 13. <i>Font Old Style Serif</i>	35
Gambar 14. <i>Font Transitional Serif</i>	36
Gambar 15. <i>Font Modern Serif</i>	37
Gambar 16. <i>Font Sans Serif</i>	37
Gambar 17. <i>Font Script</i>	38
Gambar 18. <i>Font Dekoratif</i>	39
Gambar 19. <i>Teaser Poster</i>	44
Gambar 20. <i>International/Theatrical Poster</i>	45
Gambar 21. <i>Character Poster</i>	46
Gambar 22. <i>Poster Gaya Art Nouveau</i>	51

Gambar 23. Desain Poster <i>Bauhaus</i>	52
Gambar 24. Poster Era Digital	54
Gambar 25. Poster Film Animasi <i>The Little Mermaid</i>	56
Gambar 26. Poster Film <i>Live Action The Little Mermaid</i>	57
Gambar 27. Walt Disney dan Roy Oliver Disney	68
Gambar 28. Tokoh Ariel Mermaid	71
Gambar 29. Tokoh Film Animasi <i>The Little Mermaid</i> (1989).....	72
Gambar 30. Poster <i>Re-relase</i> Animasi <i>The Little Mermaid</i> (1997)	74
Gambar 31. Poster Tokoh Ikonik Film Animasi <i>The Little Mermaid</i>	75
Gambar 32. John Henry Alvin, Perancang Poster Animasi <i>The Little Mermaid</i> (1989).....	76
Gambar 33. Tokoh Film <i>The Little Mermaid</i> (2023)	78
Gambar 34. Halle Bailey, Pemeran Ariel <i>The Little Mermaid</i> (2023).....	80
Gambar 35. Poster Tokoh Ikonik Film <i>The Little Mermaid</i> (2023).....	81
Gambar 36. Poster Kolaborasi dengan <i>platform</i> Disney+, IMAX, Fandango, dan Dolby	82
Gambar 37. Poster RealD 3D dan 4D <i>The Little Mermaid</i> (2023)	83
Gambar 38. Warna Primer, Sekunder, dan Tersier Poster Animasi <i>The Little</i> <i>Mermaid</i>	95
Gambar 39. Kombinasi Warna Analogus Poster Animasi.....	95
Gambar 40. Kombinasi Warna Komplementer Poster Animasi	96
Gambar 41. Potongan Poster <i>The Little Mermaid</i>	100
Gambar 42. Anatomi Tipografi Poster <i>The Little Mermaid</i> (1989)	101

Gambar 43. Kombinasi Warna Analogus Poster <i>Live Action</i>	117
Gambar 44. Anatomi Tipografi Poster <i>The Little Mermaid</i> (2023)	120
Gambar 45. Poster Film Animasi dan <i>Live Action The Little Mermaid</i>	132



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Rekapitulasi Tinjauan Pustaka	13
Tabel 2. Respon Psikologis Warna	23
Tabel 3. Analisis Warna Dingin Poster Animasi	89
Tabel 4. Analisis Warna Panas Poster Animasi	93
Tabel 5. Analisis Gambar Poster Animasi	98
Tabel 6. Analisis Prinsip Tata Letak Poster Animasi	105
Tabel 7. Analisis Warna Dingin Poster <i>Live Action</i>	114
Tabel 8. Analisis Warna Panas Poster <i>Live Action</i>	116
Tabel 9. Analisis Gambar Poster Live Action	119
Tabel 10. Analisis Prinsip Tata Letak Poster <i>Live Action</i>	124
Tabel 11. Komparasi Gambar dan Warna Poster <i>The Little Mermaid</i>	134
Tabel 12. Komparasi Tipografi Poster <i>The Little Mermaid</i>	149
Tabel 13. Poster Film Animasi dan <i>Live Action The Little Mermaid</i>	151
Tabel 14. Komparasi Tata Letak Poster <i>The Little Mermaid</i>	152

DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Model Analisis Interaktif	62
Bagan 2. Model Alur Penelitian.....	67



DAFTAR PUSTAKA

- Adriani, R. (2022). Analisis Visual Poster Kiko Pada Serial Animasi Kiko Musim Ke-1. *Research Gate*, 4(2). <https://doi.org/10.52005/dasarrupa.v4i2.131>
- Akbar, D., & Patria, A. S. (2016). Analisis Poster Film James Bond Karya Andreanus Gunawan. *Jurnal Pendidikan Dan Seni Rupa*, 4(2), 360–364.
- Aldiansyah, D., Prilosadoso, B. H., & Setiaji, D. (2023). Analisis Semiotika Poster Video Gagasan Konstruktif Gameland. *CITRAWIRA : Journal of Advertising and Visual Communication*, 4(1), 79–108. <https://doi.org/10.33153/citrawira.v4i1.5098>
- Andarini, N. N., & Rosmiati, A. (2021). Fungsi Dan Makna Point Of Interest Dalam Unsur Grafis Pada Label Makanan Tradisional Getuk Goreng Di Sokaraja berbagai daerah di seluruh Indonesia. *CITRAWIRA : Journal of Advertising and Visual Communication*, 2(2), 113–128. <https://doi.org/10.33153/citrawira.v2i2.4012>.
- Attridge, D. (2018). What Do We Mean by Experimental Art?. *Angles. New Perspectives on the Anglophone World*, (6). <https://doi.org/10.4000/angles.962>
- Bellamy, M. P. (2022). “Started By A Mouse” An examination into the character of Walt Disney, and the Company that he built. *Bound Away: The Liberty Journal of History*, 5(1). <https://doi.org/10.70623/IEQU7768>
- Burhan, A. S., & Anggapuspa, M. L. (2021). Analisis Makna Visual Pada Poster Film Bumi Manusia. *Jurnal Barik*, 3(1), 235–247. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- Darmawanto, E. (2019). *Tipografi Dasar-Dasar Karakter Huruf* (P. A. Wibowo ed.). UNISNU PRESS.
- Edrisy, I. F., & Rozi, F. (2021). Penegakan Hukum Terhadap Pelaku Pengancaman Pornografi (Study Kasus Polres Lampung Utara). *Jurnal Hukum Legalita*, 3(2), 98–109. <https://doi.org/10.47637/legalita.v3i2.434>
- Gili, G. (2005). *Illustration Now!*. Taschen: Köln, Germany.
- Gutari, R. (2022). Tinjauan Yuridis Pendekatan Komparatif Dalam Antropologi Hukum. *OSFPREPRINTS*. <https://doi.org/https://doi.org/10.31219/osf.io/kz5e8>
- Haningtyas, A. (2023). Analisis Perkembangan Animasi Indonesia Dalam Kontels Animasi Dunia. *Profilmjournals.Com*, 3(3). <https://doi.org/https://doi.org/10.56849/dxhj4r13>
- Harahap, U. Y., Irwan, M., & Nasution, P. (2024). Pentingnya Data Yang Dapat Dipercaya Membangun Landasan Kualitas. *Kohesi: Jurnal Sains Dan Teknologi*, 3(7). <https://ejournal.warunayama.org/kohesi>
- Heller, E. (2009). *Psychologie de la couleur: Effets et symboliques*. Pyramyd.
- Ikhtariy, F. A., Indriani, S. S., & Rosfiantika, E. (2023). Perkembangan Arketipe Disney Villain dalam Tiga Era Film Animasi Disney Princess. *Jurnal Ilmu Komunikasi UHO*, 9(1), 43–59. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.52423/jikuho.v9i1.133>
- Jabnabillah, F., & Fahlevi, M. R. (2023). Efektivitas Situs Web Pemerintah Sebagai Sumber Data Sekunder Bahan Ajar Perkuliahan Statistika. *Sustainable*, 06(1),

- 59–70. <https://doi.org/https://doi.org/10.32923/kjmp.v6i1.3373>
- Krisnawati, O., Panindias, A. N., & Award, A. (2020). Karya Pemenang Adstudent Award Pinasthika Kreatif Festival 2015. *CITRAWIRA : Journal of Advertising and Visual Communication*, 1(1), 84–106. <https://doi.org/https://doi.org/10.33153/citrawira.v1i1.3314>
- Lescher, M. E. (2022). The Disney Animation Renaissance: Behind the Glass at the Florida Studio. *University Of Illionois Press*, 1–14. <https://doi.org/https://doi.org/10.5622/illinois/9780252044779.003.0001>
- Mahanum, M. (2021). Tinjauan Kepustakaan. *ALACRITY: Journal of Education*, 1–12.
- Marcelino, A., & Kartikawangi, D. (2023). Analisis Semiotika Pada Reaksi Warganet Tentang Perbedaan Representasi Ariel Terhadap Citra Disney dan Film The Little Mermaid. *Prosiding Konferensi Linguistik Tahunan Atma Jaya (KOLITA)*, 21(21), 24–38. <https://doi.org/10.25170/kolita.21.4830>
- Miles, M. B., & Huberman, M. A. (2014). Drawing valid meaning from qualitative data: Toward a shared craft. *Educational Researcher*, 13(5), 20–30. <https://doi.org/https://doi.org/10.3102/0013189X013005020>
- Nugroho, C. (2020). *Cyber Society: Teknologi, Media Baru, dan Disrupsi Informasi*. Prenada Media.
- Nugroho, S. (2015). *Manajemen warna dan desain*. Andi.
- Paramarta, C. B., & Kurniawan, R. A. (2023). Seni Pertunjukan Ketoprak Sebagai Sumber Ide Perancangan Background Film Animasi Lakontara Pada Kompetisi GEMASTIK XV Tahun 2022. *CITRAWIRA : Journal of Advertising and Visual Communication*, 4(1), 43–62. <https://doi.org/https://doi.org/10.33153/citrawira.v4i1.5096>
- Patria, N. (2024). Satu Dekade Pembangunan Digital Indonesia 2014–2024. *Kementrian Komunikasi Dan Informasi Republik Indonesia*, 1–350.
- Perdana, K. A., & Murwonugroho, W. (2017). Gaya Ilustrasi Indies (Studi Perbandingan Poster Film Tiga Dara Versi Orisinal Dan Restorasi). *Trissakti*, 2(2), 185–200.
- Pickvance, C. (2015). Four Varieties of Comparative Analysis. *Journal of Housing and the Built Environment*, March 2001. <https://doi.org/10.1023/A>
- Pratiwi, A. E. (2013). Kemiripan Visual Desain Poster Film Drama. *Digital Library Perpustakaan Pusat Unikom*, 9–41. <http://repository.unikom.ac.id/id/eprint/23130>.
- Priyono, D., Putra, I. N. A. S., Sutarwiyasa, I. K., Rizaq, M. C., Setiawan, I. N. A. F., & Jayanegara, I. N. (2023). *Desain Komunikasi Visudal Dalam Era Teknologi: Peran Teknologi Terhadap Perkembangan DKV*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Pujaastawa, I. B. G. (2016). Teknik wawancara dan observasi untuk pengumpulan bahan informasi. *Universitas Udayana*, 4, 3026–1503.
- Putra, D. G. S. D., Wibisono, A. P., & Yasa, G. P. P. A. (2024). Perkembangan media pembelajaran berbasis animasi di Bali. *Jurnal Animasi: Anima Rupa*, 1(2), 57–65. DOI: <https://doi.org/10.59997/anrupa>.
- Putri, Z. M. (2023). Comparison In Animated Films The Little Mermaid (1989) And Versions Adaptation Live Action The Little Mermaid (2023). *Syntax Idea*,

- 5(7). <https://jurnal.syntax-idea.co.id/index.php/>.
- Putro, D. F. (2017). Tokoh Ariel Mermaid Dalam Karya Seni Lukis Mix Media. *Jurnal Ekspresi Seni ISI Padang Panjang*, 19(1), 1–111. <http://dx.doi.org/10.26887/ekse.v19i1.131>.
- Raida, S. A., Dewi, A. A., Handayani, R., Fitriani, N. L., Istiqomah, R., & Nugroho, T. W. (2022). Analisis Respon Penonton Melalui Disminasi Online Pendidikan Literasi Vlog Family Santary. *Spizaetus: Jurnal Biologi Dan Pendidikan Biologi*, 3(1), 16–25. <https://www.nusanipa.ac.id/spizaetus/index.php/spizaetus/article>.
- Ramadhani, F. C. S. (2024). Analisis Design Thinking pada Poster Film KKN di Desa Penari (2022) Versi Cut, Uncut, dan Extended. *Jurnal Seni Nasional Cikini*, 10(1), 45–55. <https://doi.org/https://doi.org/10.52969/jsnc.v10i1.293>
- Rusli, H. S., Kosim, A., & Waluyo, K. E. (2022). Implementasi budaya kerja dalam meningkatkan layanan pada bagian tata usaha. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(10), 166–172. <https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.6791803>
- Rustan, S. (2009). *Layout, dan Dasar Penerapan*. Gramedia Pustaka Utama.
- Said, A. A. (2006). Dasar Desain Dwimatra. *Jurnal Pendidikan Universitas Negeri Malang*, 152.
- Said, A. A. (2006). *Dasar Desain Dwimatra*. UNM Makasar.
- Samara, T. (2007). *Design element : A graphic design style manual*. Beverly: Rockport.
- Sholikhah, L., & Nirwansjah, R. (2019). Penerapan Human-Centered Design dalam Perancangan Apartemen SOHO Biofilik sebagai Respon Pola Bekerja Era Bonus Demografi. *Jurnal Sains Dan Seni ITS*, 7(2), 212–217. <https://doi.org/10.12962/j23373520.v7i2.34916>
- Singh, Y. K. (2006). *Fundamental of research methodology and statistics*. New Age International.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif R&D*. Alfabeta.
- Suhila, M., & Sofyan, A. N. (2021). Prinsip Pengenalan Morfem dalam Bahasa In.ggris: Kajian Morfologi. *Suar Betang*, 16(2), 199–209. <https://doi.org/10.26499/surbet.v16i2.216>.
- Sujarweni, V. W. (2022). *Metodologi Penelitian Bisnis & Ekonomi*. PUSTAKABARUPRESS.
- Susanti, S., & Jalu Wisesa. (2020). Strategi Promosi Film Love for Sale 2. *Communication*, 11(2), 178–185. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.36080/comm.v11i2.1175>
- Tamara, J. (2021). Analisis Semiotika Roland Barthes Pada Poster Film Parasite. *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*, 2(1), 54–66. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/view/37896>.
- Ubaidillah, M., & Patriansah, M. (2024). Analisis Semiotika Roland Barthes Pada Film “Agak Laen” Produser Studio Imajinari. *VisArt: Jurnal Seni Rupa Dan Design*, 2(1), 49-65. <https://doi.org/10.61930/visart.v2i1.664>.
- Ulfah, R., & Rosmiati, A. (2024). Analisis Visual Representasi Identitas Budaya Lokal pada Ilustrasi Karya Renata Owen. *CITRAWIRA : Journal of Advertising and Visual Communication*, 5(1).

<https://doi.org/https://doi.org/10.33153/citrawira.v5i1.4831>

- Vasthi, N. A., & Setiadi, V. S. (2020). Analisis Elemen Visual Pada Poster Film Gundala (2019). *Prosiding Konferensi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual (KOMA DKV)*, 1(1), 86–91. <http://ojs.uph.edu/index.php/KOMA-DKV/article/view/2995>.
- Wardaniningsih, A. D., & Kasih, E. N. E. W. (2022). Delineation of Women Identity in the Disney Animated Film Ecanto (2019). *Lire Journal (Journal of Linguistics and Literature)*, 6(2), 209–229. <https://doi.org/10.33019/lire.v6i2.160>
- Wibowo, A. (2023). *Teori dan Praktik Analisis Pemasaran Digital* (J. T. Santoso (ed.)). Universitas Sains dan Teknologi Komputer.
- Wilson, M. (2023). *Constructing measures: An item response modeling approach*. Routledge.
- Wulandari, A. I., & Islam, M. A. (2020). Representasi Makna Visual Pada Poster Film Horor Perempuan Tanah Jahanam. *Barik - Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 1(1), 68–81. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/view/35644>

Sumber Internet:

- Adieb, M. (2021). *Mengekspresikan Warna dari Desain kepada Pelanggan melalui Teori Warna*. Glints. <https://glints.com/id/lowongan/teori-warna/>. Diakses pada 10 Mei 2024.
- Agany, V. (2023). *Blackwashing dalam Live Action The Little Mermaid*. Kumparan.Com. <https://kumparan.com/valen-agany/blackwashing-dalam-live-action-the-little-mermaid-1zTXhIBT4d0/full>. Diakses pada 10 Mei 2024.
- Amania, D. (2024). *10 Film dengan CGI Terbaik yang Memanjakan Mata*. Feducation. <https://www.inilah.com/10-film-dengan-cgi-terbaik-yang-memanjakan-mata>. Diakses pada 28 Februari 2025.
- Anuncios. (2020). *apa yang dimaksud dengan kartun editorial?*. Jrmora. <https://jrmora.com/id/apa-yang-dimaksud-dengan-kartun-editorial/>. Diakses pada 28 Februari 2025.
- Ara, J. (2023). *Evolusi Desain Grafis Dari Era Analog ke Digital*. Feducation. <https://feducation.id/evolusi-desain-grafis-dari-era-analog-ke-digital/>. Diakses pada 13 Februari 2025.
- Arifin, S. (2023). *Mengenal Apa Itu Layout: Pengertian, Tujuan, Manfaat, Elemen Dasar dan Prinsip Pembuatannya*. Gamelab. <https://www.gamelab.id/news/2197-mengenal-apa-itu-layout-pengertian-tujuan-manfaat-elemen-dasar-dan-prinsip-pembuatannya>. Diakses pada 10 Mei 2024.
- Baraka. (2024). *Peran DKV dalam Era Digital*. Baraka. <https://baraka.uma.ac.id/peran-dkv-dalam-era-digital>. Diakses pada 13 Februari 2025.
- Bear, J. H. (2020). *The HSV Color Model in Graphic Design*. Lifewire. <https://www.lifewire.com/what-is-hsv-in-design-1078068>. Diakses pada 11 Mei 2024.
- BINUS University Malang. (2024). *7 jenis ilustrasi dalam desain grafis*

- berdasarkan tampilannya. BINUS University Malang. <https://binus.ac.id/malang/2024/10/7-jenis-ilustrasi-dalam-desain-grafis-berdasarkan-tampilannya/>. Diakses pada 12 Februari 2025.
- Birch, N. (2023). *Typography: Anatomy of a Letterform*. Designmodo. <https://designmodo.com/letterform/>. Diakses pada 17 Desember 2024.
- Bond. (2023). *The Little Mermaid*. Wearebond. <https://www.wearebond.com/case-studies/thelittlemermaid>. Diakses pada 21 Oktober 2024.
- Dini. (2020). *Mengupas Penelitian Komparatif: Pengertian dan Metode yang Digunakan*. Gramedia Blog. <https://www.gramedia.com/literasi/penelitian-komparatif/>. Diakses pada 10 Mei 2024.
- Disney. (2023). *Little Mermaid*. Disney Hotstar. <https://www.disney.id/movies/little-mermaid-the>. Diakses pada 26 April 2024.
- Disney. [@disney]. (2023, 10 Mei). [Life was the bubbles last night!]. Diperoleh pada 10 November 2024, dari <https://www.instagram.com/disney/>.
- Disney. [@disney]. (2023, 23 Mei). [The movie event of the summer, #TheLittleMermaid, swims into theaters this Friday! Get tickets now!]. Diperoleh pada 10 November 2024, dari <https://www.instagram.com/disney/>.
- Disney. [@disney]. (2023, 7 Agustus). [Disney's #TheLittleMermaid is making a splash at home! Stream it September 6 on @DisneyPlus!]. Diperoleh pada 10 November 2024, dari <https://www.instagram.com/disney/>.
- Disneythelittlemermaid. [@disneythelittlemermaid]. (2019, 14 Maret). [This old poster for #TheLittleMermaid is a real splash from the past!]. Diperoleh pada 10 November 2024, dari <https://www.instagram.com/disneythelittlemermaid/>.
- Disneythelittlemermaid. [@disneythelittlemermaid]. (2019, 5 Juli). [Hue are you?]. Diperoleh pada 10 November 2024, dari <https://www.instagram.com/disney/>.
- Disneythelittlemermaid. [@disneythelittlemermaid]. (2023, 27 April). [Check out the @4DXUSA]. Diperoleh pada 10 November 2024, dari <https://www.instagram.com/disneythelittlemermaid/>.
- Disneythelittlemermaid. [@disneythelittlemermaid]. (2023, 27 April). [Check out the exclusive @Fandango artwork for Disney's #TheLittleMermaid]. Diperoleh pada 10 November 2024, dari <https://www.instagram.com/disneythelittlemermaid/>.
- Disneythelittlemermaid. [@disneythelittlemermaid]. (2023, 27 April). [Such wonderful things surround you when you watch Disney's #TheLittleMermaid in #DolbyCinema]. Diperoleh pada 10 November 2024, dari <https://www.instagram.com/disneythelittlemermaid/>.
- Disneythelittlemermaid. [@disneythelittlemermaid]. (2023, 27 April). [Experience all the wonder of Disney's #TheLittleMermaid with IMAX's Expanded Aspect Ratio]. Diperoleh pada 10 November 2024, dari <https://www.instagram.com/disneythelittlemermaid/>.
- Dutcher, K. (2022). *Understanding Color Schemes & Choosing Colors for Your Website*. Web Ascender. / . Diakses pada 11 Mei 2024.
- Drmtalent. [@drmtalent]. (2024, 9 Agustus). [Teaser Poster Kemah Terlarang Kesurupan Massal]. Diperoleh pada 28 Februari 2025, dari <https://www.instagram.com/drmtalent/p/C-cpIbYPCT9/>.
- Echa, S. (2023). *5 Fakta dan Sinopsis Film The Little Mermaid Live Action*.

- TheAsianparent. Diakses pada 21 Oktober 2024.
- Echa, S. (2023). *5 Fakta dan Sinopsis Film The Little Mermaid Live Action*. TheAsianparent. Diakses pada 21 Oktober 2024.
- Faidah, D. (2021). *Mengenal Jenis-Jenis Ilustrasi Dalam Dunia Desain Grafis*. Algostudio Community. <https://www.gamelab.id/news/1318-mengenal-jenis-jenis-ilustrasi-dalam-dunia-desain-grafis>. Diakses pada 28 Februari 2024.
- Feisner, E. A. (2006). *Colour: How to use colour in art and design*. Laurence King Publishing. Diakses pada 18 Desember 2024.
- Freesia, T. (2023). *John Alvian Art*. ArtInsight. <https://johnalvinart.com/artinsights/>. Diakses pada 21 Oktober 2024.
- Filmnasional. [@filmnasional]. (2023, 21 Desember). [Official Poster Film Agak Laen]. Diperoleh pada 28 Februari 2025, dari <https://www.instagram.com/filmnasional/p/C1HLj5YSqM/>.
- Geisinger, G. (2019). *The Little Mermaid Cast: These stars in talks for the Disney remake - who will be in it?*. Express.Co.Uk. <https://www.express.co.uk/entertainment/films/1147939/The-Little-Mermaid>. Diakses pada 21 Oktober 2024.
- Harris. (2021). *Teori Warna Menurut Para Ahli & Color Wheel*. Almaadin. <https://www.gramedia.com/literasi/teori-warna/>. Diakses pada 11 Mei 2024.
- Hotaru. (2019). *Ciri-ciri Huruf Sesuai Anatominya – TIPOGRAFI*. Gramedia Blog. <https://almaadin.wordpress.com/2009/04/19/tipografi-3/>. Diakses pada 28 Februari 2025.
- Idebiz. (2023). *Tren dan perkembangan terbaru desain grafis*. Retrieved from <https://idebiz.id/tren-dan-perkembangan-terbaru-desain-grafis/>. Diakses pada 12 Februar.
- IMDb. (2023). *The Little Mermaid (2023) – Awards*. IMDb. <https://www.imdb.com/title/tt5971474/awards/>. Diakses pada 12 Februari 2025.
- Kent. (2023). *The Flash Teruskan Keseruan Filmnya dengan Membagikan Poster Karakter Baru*. Cinemags. <https://cinemags.org/the-flash-teruskan-keseruan-filmnya-dengan-membagikan-poster-karakter-baru/>. Diakses pada 28 Februari 2025
- Kumparan. (2021). *Jenis-Jenis Gambar Ilustrasi dan Contohnya*. Kumparan. <https://kumparan.com/berita-hari-ini/jenis-jenis-gambar-ilustrasi-dan-contohnya-1vV68muFMw8/full>. Diakses pada 28 Februari 2025.
- Madden, C. (2023). *How Disney's Animators And Howard Ashman Brought The Little Mermaid's Music To Life*. Slashfilm. <https://www.slashfilm.com/1249971/how-disney-animators>. Diakses pada 21 Oktober 2024.
- Marvel. (2024). *Guardians Of The Galaxy Vol. 2*. Marvel. <https://www.marvel.com/movies/guardians-of-the-galaxy-vol-2>. Diakses pada 28 Februari 2025.
- Matheos, K. (2023). *TYPOGRAPHY*. <https://www.katmatheos.com/typography>. Diakses pada 28 Februari 2025.
- Maulid, R. (2023). *Perkembangan Aliran Style Desain Grafis dari Masa ke Masa*. Universitas Multimedia Nusantara. <https://www.umn.ac.id/perkembangan->

- aliran-style-desain-grafis-dari-masa-ke-masa/. Diakses pada 28 Februari 2025.
- Meilani. (2015). *Jenis-Jenis Warna Berdasarkan Keharmonisannya*. Binus University. <https://dkv.binus.ac.id/2015/08/26/jenis-jenis-warna-berdasarkan-keharmonisannya/>. Diakses pada 11 Mei 2024.
- Miranda, P. (2024). *Y2K: Tren Gaya Era 2000-an Kembali Populer di Era Digital Modern?*. <https://kumparan.com/miranda-putri/y2k-tren-gaya-era-2000-an-kembali-populer-di-era-digital-modern>. Diakses pada 1 Februari 2025.
- Nickelodeon. (2021). *Segala Hal Tentang Nickelodeon*. Nickelodeon. <https://www.nick.com/global>. Diakses pada 28 Februari 2025.
- Olesen, J. (2013). *Shade, Tint, and Tone: What Is the Difference Between These Color Terms?*. Color Meanings. <https://www.color-meanings.com/>. Diakses pada 11 Mei 2024.
- Osmanassem. (2023). *Typography: The Anatomy of a Letter*. <https://osmanassem.com/typography-the-anatomy-of-a-letter/>. Diakses pada 28 Februari 2025.
- Perdana, A. (2021). *Neumorphism, Konsep Desain UI Elegan yang Dipopulerkan Apple*. <https://glints.com/id/lowongan/neumorphism-adalah/>. Diakses pada 28 Februari 2025.
- Ramadhan, M. (2021). *Tinjauan Desain Pra Modern*. <https://muhammadramadhan01.wixsite.com/tinjauandesain/watercolor>. Diakses pada 1 Februari 2025.
- Ramos, B. (2024). *Diversity in demand: People of color, women in audience and on the big screen hold keys to industry survival*. Ucla. <https://newsroom.ucla.edu/releases>. Diakses pada 20 Desember 2024.
- Rifai, A. (2024). *Reduksi Data, Penyajian Data, dan Penarikan Kesimpulan dalam Penelitian Kualitatif*. <https://staidasumsel.ac.id/reduksi-data-penyajian-data-dan-penarikan-kesimpulan-dalam-penelitian-kualitatif/>. Diakses pada 13 Februari 2025.
- Saputra, F. (2023). *5 Kontroversi Film The Little Mermaid, Halle Bailey Gak Direstui Fans?*. IDN Times. <https://www.idntimes.com/hype/entertainment/fernanda>. Diakses pada 21 Oktober 2024.
- Sawa, B. B. (2014). *Teori Warna sebagai Unsur Penting Dunia Desain*. Dumet School. <https://www.dumetschool.com/blog/Teori-Warna-sebagai-Unsur-Penting-Dunia-Desain>. Diakses pada 11 Mei 2024.
- Siegel, M. (2024). *Design Contest: What's the Secret to 1980s Movie Posters?*. <https://www.sitepoint-com.translate.goog/design-contest-whats-secret-1980s-movie-posters/>. Diakses pada 1 Februari 2025.
- Suhairi. (2021). *Kalau produksinya saja habis biaya banyak, gimana dengan timbal baliknya? Apakah film-film ini meraup untung?*. Brilio. <https://www.brilio.net/film/9-film-dengan-efek-cgi-habiskan-triliunan-rupiah-bikin-penonton-kagum-211202p.html>. Diakses pada 1 Februari 2025.
- Suryajaya, M. (2017). *CUNY Academic Works How does access to this work benefit you*. 2–45. <https://academicworks.cuny>. Diakses pada 10 November 2024.
- Vincent. (2024). *Mengenal Swiss International Style: Seni Minimalisme dalam Desain*. <https://kumparan.com/vincent-wong>. Diakses pada 13 Februari 2025.

- Wolfe, S. (2018). *Art Movement: Conceptual Art*. <https://magazine-artland-com.translate.goog/conceptual-art/>. Diakses pada 28 Februari 2025
- Zakiah, N. (2024). *Mengenal Teori Warna, Apa Pentingnya Mempelajarinya?*. IDN Times. <https://www.idntimes.com/science/discovery/nena-zakiah-1/mengenal-teori-warna>. Diakses pada 11 Mei 2024.

