

## DAFTAR PUSAKA

- Agustini, M., Syarifudin, A., & Muslimin. (2024). *Penggunaan Media Instagram dalam Mempertahankan Budaya Lokal Kain Jumputan Kota Palembang (@bebajoemputan)*. *Pubmedia Social Sciences and Humanities*, 1(3), 12.
- Ardianto, E. (2011). *Metode Penelitian Komunikasi*. RajaGrafindo Persada.
- Ashila, K. M., Hendrawan, A., & Febriani, R. (2021). *Perancangan Produk Fashion Masyarakat Urban dengan Teknik Jumputan Menggunakan Pewarna Alam Ketapang*. *e-Proceeding of Art & Design*, Telkom University.
- Asmarani, D., et al. (2021). *Sosialisasi dan Pelatihan Pembuatan Kerajinan Jumputan di Panti Sosial*. *Jurnal JAHE*.
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (4th ed.). SAGE Publications.
- Detik.com. (2024). *Kain Jumputan Palembang: Sejarah, Cara Membuat, dan Nilai Budayanya*.
- Gramedia.com. (2024). *Metode penelitian kualitatif deskriptif*.
- Haibunda. (2023). *Batik Jumputan: Sejarah, Jenis Motif dan Cara Membuatnya*.
- Hamzah Batik. (2023). *Sejarah Kain Jumputan dan Teknik Pembuatannya*.
- Hidayat, F. (2020). *Observasi non-partisipan dalam penelitian media sosial*. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 8(1), 45–56.
- Kompas.com. (2024). *Sejarah Kain Jumputan Palembang dan Peran Budaya Jawa*.
- Kurniawaty, Y., & Jaelani, A. Q. (2022). *Gerakan Rasa Wastra Indonesia: Wastra Tradisional dan Instagram*. *Jurnal Konvergensi*, 3(2), 333–347.
- Liputan6.com. (2021). *Pengertian dan jenis penelitian deskriptif*.

- Maharani, D., & Suryawardani, S. (2024). *Efektivitas Media Sosial Sebagai Alat Pemasaran dan Branding UMKM*. *Jurnal Pemasaran Digital*.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (3rd ed.). SAGE Publications.
- Nasrullah. (2016). *Engagement audiens di media sosial: Studi pada Instagram*. *Jurnal Kajian Media*, 5(1), 22–35.
- Nurhayati. (2016). *Melestarikan Budaya Seni Kain Jumputan Palembang*. *Media Publikasi Penelitian Sejarah dan Pembelajaran Sejarah*, 12(1).
- Sadler-Smith, E. (2015). *Wallas' Four-Stage Model of the Creative Process: More Than Meets the Eye?* *Creativity Research Journal*, 27(4), 395–405.
- Nurhayati. (2018). *Melestarikan Budaya Seni Kain Jumputan Palembang*. *Jurnal Kalpataru, Universitas Muhammadiyah Palembang*.
- Nurnasari, I. (2023). *Optimalisasi Komunikasi Digital Melalui Konten Visual di Instagram Untuk Branding Produk Lokal (Studi Pada Usaha Kecil dan Menengah Jumputan)*. *Jurnal Al-Manar, STAI MSYK*.
- Ridwan, M., & Sari, P. (2023). *Karakteristik konten kreatif dalam media sosial Instagram*. *Jurnal Komunikasi Visual*, 8(2), 101–110.
- RRI. (2023). *Kain Jumputan sebagai Simbol Kebanggaan Budaya Palembang*.
- Salim, A. (2019). *Minat Pembelian Kain Jumputan terhadap Kain Songket Khas Palembang: Studi Kasus Masyarakat Kota Palembang*. *Journal on Islamic Economics*, 5(1).
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sulianta, I. (2015). *Instagram sebagai Media Komunikasi dan Media Sosial Digital*. Universitas Diponegoro.
- Susanto, E. (2017). *Konten kreatif dalam media sosial: Strategi dan implementasi*. *Jurnal Komunikasi Digital*, 3(1), 45–56.

Wallas, G. (1926). *The Art of Thought*. Harcourt Brace.

Zettl, H. (2015). *Sight, Sound, Motion: Applied Media Aesthetics*. Wadsworth.

Isnawijayani, I., Zinaida, D. R. S., Maharani, D., & Prestika, F. A. S. (2025).  
*Pelatihan Pembuatan Konten Kreatif Digital Untuk Peningkatan UMKM di  
Kabupaten Bandung*.

