

DAFTAR PUSTAKA

- Augustin, S., Frankel, N., & Coleman, C. (2009). *Place Advantage: Applied Psychology for Interior Architecture*. John Wiley & Sons.
- Astarini, S.D., & Utomo, C. (2020). *Performance-Based Building Design of High-Rise Residential Buildings in Indonesia*. *Sustainability*, 12(7103), 1–17.
- AINAKI. (2020). 2020 Indonesia Animation Report. *Asosiasi Industri Animasi Indonesia*, 1–105. <https://ainaki.or.id/indonesia-animation-report-2020/#unduh-laporan>
- Aktifitas, K., Writer, S., Designer, C., Percetakan, P., Diskusi, R., Komik, P., Luas, T., Ruang, S., Ruang, S., Ruang, S., Ruang, S., Ruang, S., Ruang, S., Ruang, S., Ruang, S., & Aktifitas, K. (n.d.). *BAB V HASIL 5 . 1 Program Ruang Kapasitas dalam standar adalah jumlah pelaku kegiatan minimum dalam suatu fasilitas . Untuk tim produksi komik dan film animasi , potential demand didapatkan berdasarkan asumsi bahwa tiap pelaku kegiatan mengerjakan 6 genre*. 85–96.
- Heryanto, S. (2022). Kajian Pendekatan Perancangan Gedung Berbasis Kinerja Dalam Proses Penyelenggaraan bangunan Gedung Yang Bersifat Kolaboratif dan Integratif. *Jurnal Arsitektur NALARs*, 21(1), 75–84.
- Kurnianto, A. (2015). Tinjauan Singkat Perkembangan Animasi Indonesia dalam Konteks Animasi Dunia. *Humaniora*, 6(2), 240. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v6i2.3335>
- Mulyani, N. (2019). Perancangan Proses Pra Produksi Film Animasi 3D Legenda Putri Merak Jingga. *JURTEKSI (Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi)*, 5(2), 183–192. <https://doi.org/10.33330/jurteks.v5i2.361>
- Neufert, E., & Neufert, P. (2000). *Architects' Data* (3rd ed., B. Baiche & N. Walliman, Eds.). Blackwell Science.
- Nurjati, E., Rianto, Y., Wulandari, R., & Fatmakartika, O. (2020). Indonesian Animation Industry: Its Mapping and Strategy Development. *International Journal of Research and Innovation in Social Science*, 4(8), 2454–6186. www.rsisinternational.org
- Novitasari, V. A. (n.d.). *Perancangan Animated Comic Studio* [Skripsi tidak diterbitkan]. Universitas Diponegoro.
- van Rooij, M. (2019). Carefully Constructed Yet Curiously Real: How Major American Animation Studios Generate Empathy Through a Shared Style of Character Design. *Animation*, 14(3), 191–206. <https://doi.org/10.1177/1746847719875071>
- Watson, D., Crosbie, M. J., & Callender, J. H. (Eds.). (1997). *Time-Saver Standards for Architectural Design Data* (7th ed.). New York: McGraw-Hill.



Pusat Animasi dengan Pendekatan Desain Berbasis Kinerja di Yogyakarta

Farisa Azzahra, Dr. Eng. Nedyomukti Imam Syafii, S.T., M.Sc.

Universitas Gadjah Mada, 2025 | Diunduh dari <http://etd.repository.ugm.ac.id/>

UNIVERSITAS
GADJAH MADA

Yuhanto, P.W. (2018). *Profil Industri Kreatif Animasi 2D di Sleman, Yogyakarta*.
Jurnal Ilmiah Multimedia dan Komunikasi, 3(2), 69–77. Sekolah Tinggi Multi
Media (STMM) Yogyakarta.