

## DAFTAR PUSTAKA

- Alfiani, F., dan Kurniasih, S., 2019, Perancangan Wisata Edukasi Sinematografi dengan Tema Arsitektur Futuristik di Menteng Jakarta Pusat, *Jurnal Maestro*, vol.2 no.1
- Binanto, I., 2013, *Perbandingan Metode Perkembangan Perangkat Lunak Multimedia*, Prosiding Seminar RiTekTra 2013.
- Gayeski, D, MM., 1993, *Multimedia for Learning: Development, Application, Evaluation*, New York: Educational Technology Publications, inc.
- Hidayat, Muchtar. 2011. *Manajemen Aset (Privat dan Publik)*. Yogyakarta: LaksBang.
- Hofstetter, F. T., 2001, *Multimedia Literacy 3<sup>rd</sup> Edition*, New York: Irwin/McGraw-Hill.
- Joseph, Dolfi, 2011, Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Pusat Apresiasi Film di Yogyakarta, S1 Tesis, UAJY
- Kenan, Gill. (Sutradara), 2006, *Monster House*, Columbia Pictures, Amerika Serikat, 91 menit.
- Long, Helen. 2002. *Victorian Houses and Their Details*, Architectural Press, United Kingdom.
- Munir, 2012, *MULTIMEDIA Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan*, Alfabeta, Bandung
- Oka, G,P,A, 2011, *Media dan Multimedia Pembelajaran*, Deepublish Publisher, Yogyakarta
- Pratista, Himawan, 2008, *Memahami Film*, Homerian Pustaka, Yogyakarta
- Putranto, Aditya. H., 2013, *Pembuatan Film Kartun “AYO SELAMATKAN BUMI KITA” Dengan Teknik Hybrid Animation*, Skripsi Jurusan Sistem Informasi, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta
- Rahmaningtyas, J.T., 2016, *Pembuatan Film Pendek Animasi 3D “Apel”*, Tugas Akhir, Sekolah Vokasi, Universitas Gadjah Mada.
- Rinaldi, J., Rumangit, A.M., Lumenta, A.S., dan Wowor, A.P.R., 2012, Perancangan tutorial penerimaan mahasiswa baru universitas sam ratulangi berbasis animasi 3D, *KOMPUTER*, vol.1, no.4

- Rizkia, I.R., 2018, *Pembuatan Aset Animasi 3D Fotorealistik “Pasar Tradisional Zaman Kerajaan Majapahit”*, Tugas Akhir, Sekolah Vokasi, Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta.
- Setiawan, D., Suyanto, M., & Al Fatta, H., 2017. Analisa dan Perancangan 3D Candi Cetho Meenggunakan Metode Polygonal Modeling. *Jurnal Ekonomi dan Teknik Informatika*, 5(9), 22-32.
- Sutopo, Ariesto Hadi, 2003, *Multimedia Interaktif dengan Flash*, Jakarta, Graha ilmu.
- Syahfitri, Y 2011, Teknik Film Animasi Dalam Dunia Komputer, *Jurnal Saintikom*, vol.10 no.3
- Turban, Rainer., dan Potter. 2003. *Information Technology for Management*. Second Edition, John Wiley & Sons, inc. Diakses 14 Juli 2020, dari web Site: <https://www.wiley.com/college/turban/0471073806/sc/ch14.pdf>
- Vaughan, Tay, 2004, *Multimedia: Making Its Work. Edisi VI*, McGraw-Hill Companies, Inc, New York.
- Vaughan, Tay, 2011, *Multimedia: Making Its Work. Eight Edition*. McGraw-Hill, New York
- Wan, James. (Sutradara), 2013, *The Conjuring*, Warner Brothers, Amerika Serikat, 112 menit.