

## DAFTAR PUSTAKA

- Badan Ekonomi Kreatif. 2019. Laporan Kinerja Badan Ekonomi Kreatif.
- Badan Ekonomi Kreatif. 2016. Hasil Penyusunan Grand Strategi Sub Sektor Animasi Bekraf-IKJ.
- Badan Pusat Statistik. 2019. Indeks Pembangunan Teknologi Informasi dan Komunikasi.
- Firmansyah, Angga., 2013, Pembuatan Film Animasi 2D Menggunakan Metode Frame by Frame Berjudul “Kancil dan Siput”, Jurnal Ilmiah Dasi.
- Frick, Heinz. 1996. *Arsitektur dan Lingkungan*. Kanisius: Yogyakarta.
- Hasibuan, Zainal A. .2007. *Metodologi Penelitian pada Bidang Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi*, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Indonesia.
- Mayer, R. E. & Moreno, R. 2002. Animation As An aid Multimedia Learning. *Educational Psychology Review*, Vol. 14, No. 1, March 2002.
- Megraw, Ibiz F., 2002, *Marcomedia Flash Animation & Cartooning: A Cretive Guide*. California: Matrial.
- Messakh, J. 2008. *Kajian Faktor Pendukung Pemanfaatan Cahaya dan Ventilasi Alami pada Gedung Pendidikan di Kota Kupang: Undana*.
- Nugraha, Heru S., 2015, *Pembuatan Model Gerakan Animasi 2D dengan Menggunakan Metode Inverse Kinematik*, Journal OJK.
- Munir, 2012, *MULTIMEDIA Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: ALFABETA.
- Patmore, Chris., 2003, *The Complete Animation Course: The Principles, Practice and Tehnicues Of Succsesful Animation*. United Kingdom: Barron.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 34 Tahun 2018 Tentang Standar Nasional Pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan/Madrasah Aliyah Kejuruan.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 40 Tahun 2008 Tentang Standar Sarana dan Prasarana untuk Sekolah Menengah Kejuruan/Madrasah Aliyah Kejuruan (SMK/MAK).
- Sanjaya, Wina. 2008. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Syahfitri, Yunita. 2011. Teknik Film Animasi dalam Dunia Komputer, Jurnal SAINTIKOM.

Tona, Y. 2017. Studi Tentang Lingkungan Fisik Sekolah yang Ramah Lingkungan di Kota Kefamenanu Kabupaten TTU. Kupang: Undana.

Toto Ruhimat, dkk. 2011. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

Wikayanto, Andrian. 2018. *Representasi Budaya dan Identitas Nasional pada Animasi Indonesia*. Skripsi. Bandung: Institut Teknologi Bandung.

Wardiman Djojonegoro. 1998. Pengembangan Sumber Daya Manusia: *Melalui Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)*. Jakarta: PT. Jayakarta Agung Offset.