

## DAFTAR PUSTAKA

- Beane, Andy. 2012. 3D Animation Essential. Canada: John Wiley & Sons, Inc.
- Bujuri, Dian Andesta. 2018. Literasi: Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar dan Implikasinya dalam Kegiatan Belajar Mengajar. [Daring] Tersedia di:  
<https://ejournal.almaata.ac.id/index.php/LITERASI/article/view/720/993>  
[Diakses 07 Agustus 2021].
- Cantrell, Bradley dan Natalie Yates. 2012. Modeling the Environment: Techniques and Tools for the 3D Illustration of Dynamic Landscapes. USA: John Wiley & Sons, Inc.
- Fowler, Mike S. 2002. Animation Background Layout: from student to professional. Canada: Fowler Cartooning Inc.
- Ilham, Anggie Nur. SB, Sofyan Afrianto. 2012. Jurnal Tesa Arsitektur: Tipologi Bangunan Rumah Tinggal Adat Sunda Di Kampung Naga Jawa Barat. [Daring] Tersedia di:  
<http://journal.unika.ac.id/index.php/tesa/article/viewFile/9/pdf> [Diakses 27 Oktober 2020].
- Indarjo. 2016. Analisis Partisipasi Kebudayaan. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Pusat Data dan Statistik Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kristian, M. I., & Ramdhan, Z. Perancangan Environment dalam Animasi 3D Tentang Penderita Gaming Disorder Berjudul Ryan.
- Lewa, Erni Erawati. 2018. Mozaik Humaniora: Arsitektur Rumah Tradisional Suku Kajang di Provinsi Sulawesi Selatan. [Daring] Tersedia di: <https://ejournal.unair.ac.id/MOZAIK/article/view/9887/5508> [Diakses 27 Oktober 2020].
- Muanas, Dasum, dkk. 1998. Arsitektur Tradisional Daerah Jawa Barat. Bandung: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Jawa Barat.

- Obradovic, Ratko, dkk. 2013. Machine Design: Light and Shadow in 3D Modeling. [Daring] Tersedia di:  
[https://www.researchgate.net/publication/266316911\\_LIGHT\\_AND\\_SHADOW\\_IN\\_3D\\_MODELING](https://www.researchgate.net/publication/266316911_LIGHT_AND_SHADOW_IN_3D_MODELING) [Diakses, 4 Januari 2021].
- Octavian, M. W., & Ramdhan, Z. (2019). Perancangan Enviroment Dalam Animasi 3d" sons Of Pandawa". eProceedings of Art & Design, 6(3).
- Pondaag, L. F., & Ramdhan, Z. (2019). Perancangan Visual Background Dalam Game Carakan. eProceedings of Art & Design, 6(3).
- Raco, J. R. 2010. Metode Penelitian Kualitatif Jenis, Karakteristik, dan Keunggulannya. Jakarta: Grasindo.
- Rusmana, Tatang. 2018. Mudra Jurnal Seni Budaya: Rekontruksi Nilai- Nilai Konsep Tritangtu Sunda Sebagai Metode Penciptaan Teater Ke Dalam Bentuk Teater Kontemporer. [Daring] Tersedia di: <https://jurnal.isi-dps.ac.id/index.php/mudra/article/view/314/194> [Diakses, 3 Januari 2021].
- Said, Abdul Azis. 2004. Simbolisme Unsur Visual Rumah Tradisional Toraja Dan Perubahan Aplikasinya Pada Desain Modern. Yogyakarta: Ombak.
- Sherin, Aaris. 2012. Design Elements: Color Fundamental. USA: Rockport Publishers
- Suharjanto, Gatot. 2014. ComTech: Konsep Arsitektur Tradisional Sunda Masa Lalu Dan Masa Kini. [Daring] Tersedia di: <https://journal.binus.ac.id/index.php/comtech/article/view/2644/2050> [Diakses 31 Desember 2020].
- Sumardjo, Jacob. 2009. Imaji: Kosmologi dan Pola Tiga Sunda. [Daring] Tersedia di: <https://media.neliti.com/media/publications/218259-kosmologi-dan-pola-tiga-sunda.pdf> [Diakses, 3 Januari 2021].
- White, Tony. 1986. The Animator's Workbook. New York: Watson- Guptill.