

DAFTAR PUSTAKA

Spencer, K. (Ed.), White, T. (2009). *How to Make Animated Films*. New York: Routledge, <https://eresources.perpusnas.go.id:2108/10.4324/9780080927848>

Roberts, S. (2011). *Character Animation Fundamentals*. New York: Routledge, <https://eresources.perpusnas.go.id:2108/10.4324/9780240522289>

Katatikarn, J., Tanzillo, M. (2017). *Lighting for Animation*. New York: Routledge, <https://eresources.perpusnas.go.id:2108/10.1201/9781315779591>

Winder, C., Dowlatabadi, Z., Miller-Zarneke, T. (Ed.). (2011). *Producing Animation*. New York: Routledge, <https://eresources.perpusnas.go.id:2108/10.4324/9780240815367>

Kuan-Lin Chen, I-Ping Chen & Chi-Min Hsieh (2020) Analysis of Facial Feature Design for 3D Animation Characters, *Visual Communication Quarterly*, 27:2, 70-83, DOI: 10.1080/15551393.2020.1732218

Kun Zhang & Songlin Zhang (2007) 3D visualization of landslide deformation, *Geo-spatial Information Science*, 10:1, 67-70, DOI: 10.1007/s11806-006-0133-2

Widodo, Nurdin. "Pembinaan Lanjut Bagi Penyandang Disabilitas Tubuh di Palembang dan Makassar." *Sosio Konsepsia*, 2014, pp. 122-141.

Astuti, Mulia. "Kemandirian Eks Penerima Manfaat Panti Sosial Bina Daksa." *Sosio Konsepsia*, 2016, pp. 18-33.

Wahyuni, Winda, and Evanurul Maretih, Anggia Kargenti. "Hubungan Citra Tubuh Dengan Identitas Diri Pada Remaja Dengan Disabilitas Fisik." *Jurnal Psikologi UIN Sultan Syarif Kasim*, vol. 8, no. 1, 1 Jun. 2012, pp. 62-66, doi:10.24014/jp.v8i1.184.

Putra, Pristian I., and Andjar Widajanti. "Evaluasi Fasilitas pada Ruang Publik Bagi Penyandang Disabilitas Tuna Daksa (Studi Kasus: Stasiun Pondok Ranji)." *Vitruvian: Jurnal Arsitektur, Bangunan, dan Lingkungan*, vol. 8, no. 3, 2019, pp. 123-132, doi:10.22441/vitruvian.2019.v8i3.003.

Laora, Jumiati, and Nova Yohana. "Konsep Diri Penyandang Tuna Daksa di Kota Pekanbaru." *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Riau*, vol. 3, no. 2, Oct. 2016, pp. 1-14.

Hardani, Hardani & Andriani, Helmina & Istiqomah, Ria & Sukmana, Dhika & Fardani, Roushandy & Auliya, Nur & Utami, Evi. (2020). *Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*.

https://lmsspada.kemdikbud.go.id/pluginfile.php/33774/mod_resource/content/1/teori%20warna%201.pdf

Prihastanty, Viorensia Y. "Panti Asuhan Bhakti Luhur Untuk Anak Penyandang Cacat Di Pontianak." *Jurnal Mahasiswa Arsitektur Untan*, vol. 3, no. 1, 2015.

Hikmawati, Eny, and Chatarina Rusmiyati. "Kebutuhan Pelayanan Sosial Penyandang Cacat." *Sosio Informa*, 2011.

Pradika, Fitriana Mios and -, Dr. Moordiningsih, M.Si., Psikolog and -, Susatyo Yuwono, S.Psi., M.Si., Psikolog (2018) *Efektivitas Psikoterapi Positif Untuk Meningkatkan Penerimaan Diri Pada Penyandang Disabilitas Fisik Akibat Kecelakaan*. Thesis thesis, Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Senra H, Oliveira RA, Leal I, Vieira C. Beyond the body image: a qualitative study on how adults experience lower limb amputation. *Clin Rehabil*. 2012 Feb;26(2):180-91. doi: 10.1177/0269215511410731. Epub 2011 Sep 9. PMID: 21908476.

Swasty, W., & Utama, J. (2017). *Warna Sebagai Identitas Merek Pada Website*. *ANDHARUPA : Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*. Vol 03. No 01 (2017).

Syafi'ie, M. (2014). Pemenuhan Aksesibilitas Bagi Penyandang Disabilitas. INKLUSI. 1. 269. 10.14421/ijds.010208.

Sugihpriyadi, Alfian (2017) Perancangan Environment Untuk Trailer Serial Animasi 3D "Sanggramawijaya" Dengan Gaya Gambar Realist-Cartoon Adaptasi Peninggalan Sejarah Singasari-Majapahit. Undergraduate thesis, Institut Teknologi Sepuluh Nopember.

Rahayu, Titik & Syafril, Syafrimen & Wekke, Ismail & Erlinda, Rita. (2019). Teknik Menulis Review Literatur Dalam Sebuah Artikel Ilmiah. 10.31227/osf.io/z6m2y.

<https://repository.unikom.ac.id/48216/1/Literatur%20Review.pdf>

Tjahjadinata, C., Puspadewi, N., & Rukmini, E. PRECLINICAL STUDENTS'PERCEPTION TOWARDS FACTORS OF ACHIEVING MEDICAL COMPETENCE. Jurnal Pendidikan Kedokteran Indonesia: The Indonesian Journal of Medical Education, 9(3), 193-206.

Iskandaria, H. (2018). PENGARUH DESAIN ARSITEKTUR DALAM SISTEM MARKETING PADA KAWASAN PERUMAHAN. Jurnal SCALE, 6(1), 14-14.

Kurnianto, Arik. "Tinjauan Singkat Perkembangan Animasi Indonesia dalam Konteks Animasi Dunia." Humaniora Binus, vol. 6, no. 2, 2015, pp. 240-248.

Labola, Yostan. (2018). Dampak Stres Terhadap Individu dan Organisasi Serta Pengelolaannya.

Fitri, A. A., Rachmawati, R., & Haristianti, V. (2020). "Nature in Space" as Interior Concept for Resort Hotel in West Bandung. *Journal of Architectural Research and Design Studies*, 4(2), 60-66.

Gunawan, Bambi Bambang. 2012. *Nganimasi Bersama Mas Be*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.

Pharr Matt, Jakob Wenzel, & Humphreys Greg. 2016 . *Physically Based Rendering : From Theory to Implementation*. Burlington: Morgan Kaufmann

<https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/43063/1/INAYA%20LUTFIYANI-FISIP.pdf>

Website

Liputan6.com. *Aksesibilitas di lingkungan perumahan masih minim untuk penyandang disabilitas*. Diakses pada Desember 2020. Dari <https://www.liputan6.com/disabilitas/read/4148376/aksesibilitas-di-lingkungan-perumahan-masih-minim-untuk-penyandang-disabilitas>

Liputan6.com. *Permasalahan yang dihadapi Penyandang Disabilitas dari Pendidikan hingga Pekerjaan*. Diakses pada Juli 2021. Dari <https://www.liputan6.com/disabilitas/read/4516764/berbagai-permasalahan-yang-dihadapi-penyandang-disabilitas-dari-pendidikan-hingga-pekerjaan>

Difabel.tempo.co. *Cek apa saja fasilitas dalam hotel yang diklaim ramah difabel ini*. Diakses pada Desember 2020. Dari <https://difabel.tempo.co/read/1410004/cek-apa-saja-fasilitas-dalam-hotel-yang-diklaim-ramah-difabel-ini/full&view=ok>

Mediadisabilitas.org. Diakses pada Desember 2020. <https://mediadisabilitas.org/uraian/ind/artikel-15>

Ufo3d.com. *Advanced 3d modelling techniques*. Diakses pada Desember 2020. Dari <https://ufo3d.com/advanced-3d-modelling-techniques-top6>

3d-ace.com. *3d modeling techniques games*. Diakses pada Desember 2020. Dari <https://3d-ace.com/press-room/articles/3d-modeling-techniques-games>

Divaportal.org. Diakses pada Desember 2020. Dari. <https://www.divaportal.org/smash/get/diva2:638944/FULLTEXT02>

Artisticrender.com. *10 Different types of 3d modelling techniques*. Diakses pada Desember 2020. <https://artisticrender.com/10-different-types-of-3d-modeling-techniques/>

Cad.laif.com. *Low poly high poly difference*. Diakses pada Desember 2020. Dari <https://www.cad-laif.com/digital-world/low-poly-high-poly-difference>

<https://jabarprov.go.id/index.php/pages/id/1044>

Interioridesign.id. *Modern Minimalis*. Dari <https://interiordesign.id/modern-minimalis/> [Diakses 05 Jan 2021]

Akurat.co. *Didominasi kelas menengah, ini 5 fakta klasifikasi tingkat ekonomi masyarakat ala world bank*. Diakses pada 05 Januari 2021. Dari <https://akurat.co/ekonomi/id-990499-read-didominasi-kelas-menengah-ini-5-fakta-klasifikasi-tingkat-ekonomi-masyarakat-indonesia-ala-world-bank>

Databoks.katadata.co.id. *Masyarakat menuju kelas menengah kelompok terbesar penduduk indonesia*. Diakses pada 05 Januari 2021. Dari <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2020/02/04/masyarakat-menuju-kelas-menengah-kelompok-terbesar-penduduk-indonesia>