

## DAFTAR PUSTAKA

- Apriyani, M. E., & Setyoko, I. (n.d.). *ANALISIS PERBANDINGAN TEKNIK RENDERING V-RAY DAN MENTAL RAY PADA FILM ANIMASI 3D ROBOCUBE*. 9(1), 61.
- Arsitektur, P., Sains, F., & Teknologi, D. (2018). Riza Aulia Putra: Peran Teknologi Digital dalam Perkembangan Dunia Perancangan Arsitektur PERAN TEKNOLOGI DIGITAL DALAM PERKEMBANGAN DUNIA PERANCANGAN ARSITEKTUR RIZA AULIA PUTRA. In *Elkawnie: Journal of Islamic Science and Technology* (Vol. 4, Issue 1). [www.jurnal.ar-raniry.com/index.php/elkawnie](http://www.jurnal.ar-raniry.com/index.php/elkawnie)
- Dwi Atmajayani, R. (2018). 84 Implementasi Penggunaan Aplikasi AutoCAD dalam Meningkatkan Kompetensi Dasar Menggambar teknik bagi Masyarakat. *BRILIANT: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 3(2). <https://doi.org/10.28926/briliant>
- Hadiyatna, W., & Harapan S, A. (2020). Use of 3D Animation Software in Visualizing Architectural Works. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 879(1). <https://doi.org/10.1088/1757-899X/879/1/012147>
- Hendrawan, A., Praba Ristadi, A. P., & Margaretta Huizen, L. (2022). PEMANFAATAN PLATFORM YOUTUBE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAGI GURU-GURU KELOMPOK KERJA MADRASAH (KKM) MA MA'ARIF KABUPATEN DEMAK. In *Jurnal Tematik* (Vol. 4, Issue 1). <https://journals.usm.ac.id/index.php/tematik>
- Jurusan, D., & Sipil, T. (n.d.). *STUDI TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN 3D SKETCHUP DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK Rochmad Syafril Ismunandar Gde Agus Yudha Prawira Adistana*.
- Meliani Ramdhaniati. (n.d.). *bab 5 si a*.

Novreamerti Nurlaili, D., & Dani, H. (n.d.). *STUDI TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN SOFTWARE AUTOCAD DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK.*

Nugraha Bahar, Y. (2014). APLIKASI TEKNOLOGI VIRTUAL REALTY BAGI PELESTARIAN BANGUNAN ARSITEKTUR VIRTUAL REALITY TECHNOLOGY APPLICATION FOR CONSERVATION ARCHITECTURE BUILDING. In *Jurnal Desain Konstruksi* (Vol. 13, Issue 2).

*Pengantar Konsep Desain Interior.* (2018). [www.nulisbuku.com](http://www.nulisbuku.com)

Putra, R., Arsitektur, P., Sains, F., & Teknologi, D. (2018). Riza Aulia Putra: Peran Teknologi Digital dalam Perkembangan Dunia Perancangan Arsitektur PERAN TEKNOLOGI DIGITAL DALAM PERKEMBANGAN DUNIA PERANCANGAN ARSITEKTUR RIZA AULIA PUTRA. In *Elkawnie: Journal of Islamic Science and Technology* (Vol. 4, Issue 1). [www.jurnal.ar-raniry.com/index.php/elkawnie](http://www.jurnal.ar-raniry.com/index.php/elkawnie)

Redy, B. (n.d.). *Ar Vr.*

Redyantanu, B. (2020). 5\_JURNAL\_BORDER-n. *Border Jurnal Arsitektur*, VOL 2(2), 109–115.

Risdayanti, N., Pendidikan, J., Sipil, T., & Perencanaan, D. (n.d.). *DEVELOPING OF LEARNING MEDIA VIDEO ANIMATION USING SKETCHUP IN ARCHITECTURAL WORK IMPLEMENTATION OF LOW-RISE BUILDING CONSTRUCTION METHOD.*

Syahputra, R. B., & Deslianti, D. (2021). PEMBUATAN VIDEO ANIMASI 3D KANTOR GUBERNUR PROVINSI BENGKULU. In *Jurnal Rekursif* (Vol. 9, Issue 2). <http://ejournal.unib.ac.id/index.php/rekursif/128>

Tinambunan, T. M., & Siahaan, C. (2022). Tresia Monica Tinambunan, dan Chontina Siahaan

PEMANFAATAN YOUTUBE SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI MASSA DI

KALANGAN PELAJAR. In *Jurnal Ilmu Komunikasi* (Vol. 5, Issue 1).

[www.youtube.com](http://www.youtube.com)

Wayan Nurwarsih, N., & Jurusan Program Studi Arsitektur, D. (2017). KORELASI

KEBUTUHAN FUNGSI TERHADAP PROSES dan PROGRAM PERANCANGAN

ARSITEKTUR. In *Jurnal Arsitektur* (Vol. 5, Issue 2).

<http://www.lingkarwarna.com/2016/03/men>

Zadp, A., & Purwanto, L. (n.d.). *Pengaruh Digital dalam Presentasi Karya Arsitek pada*

*Klien*. <https://doi.org/10.33510/marka>