

DAFTAR PUSTAKA

- Al Farisi, R. (2018, October 27). *Baros International Animation Festival*. Antaranews.Com. <https://www.antaranews.com/foto/762387/baros-international-animation-festival/2>
- Asosiasi Industri Animasi Indonesia. (2020). *2020 Indonesia Animation Report*.
- Badan Standar Nasional Pendidikan. (2011). *Rancangan Standar Sarana dan Prasarana Pendidikan Tinggi Program Pascasarjana dan Profesi*.
- Bappelitbangda Cimahi. (2017). *Materi Teknis Revisi Dokumen RTRW Kota Cimahi Tahun 2017-2037*.
- BPS Kota Cimahi. (2022). *Kota Cimahi dalam Angka 2022*. BPS Kota Cimahi.
- Braniati, P. E., & Aqli, W. (2020). Penerapan Konsep Arsitektur Hi-Tech pada Bangunan Kantor Sewa dengan Studi Kasus Bank Of China. *Jurnal LAKAR*, 1–5.
- Hermawan, Y. C., Juliani, W. I., & Widodo, H. (2020). Konsep Kurikulum dan Kurikulum Pendidikan Islam. *Jurnal MUDARRISUNA*, 10(1), 34–44. <https://doi.org/10.22373/jm.v10i1.4720>
- Khrisnantara, P. D. A., Salain, P. R., & Manik, I. W. Y. (2018). Pendidikan Vokasi Animasi di Denpasar, Bali. *E-Jurnal Arsitektur Universitas Udayana*, 6(2), 55–60.
- Kurnianto, A. (2015). Tinjauan Singkat Perkembangan Animasi Indonesia dalam Konteks Animasi Dunia. *Humaniora*, 6(2), 240–248. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v6i2.3335>
- Marissa, Sobri, T., & Meilantika, D. (2022). Film Animasi Dampak Penggunaan Gadget Berlebihan SD N 57 OKU Menggunakan Adobe Flash CS6. *Jurnal Teknik Informatika Mahakarya (JTIM)*, 5(1), 53–62.
- Martono, K. T. (2015). Pengembangan Game dengan Menggunakan Game Engine Game Maker. *Jurnal Sistem Komputer*, 5(1), 23–30.
- Mas'ud, M., & Natalia, D. A. R. (2020). Penerapan High-Tech Architecture dalam Perancangan Yogyakarta Science and Technology Park. *Seminar Ilmiah Arsitektur (SIAR)*, 355–364.
- Nurtanto, M., Ramdani, S. D., & Nurhaji, S. (2017). Pengembangan Model Teaching

- Factory di Sekolah Kejuruan. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP UNTIRTA 2017*, 447–454.
- Peraturan Pemerintah No. 4 Tahun 2014 Tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi. (n.d.).
- Prima, E. (2020, December 12). *Penyebab Industri Animasi Indonesia Tak Berkembang Meski Banyak Cerita Rakyat*. Tekno.Tempo.Co. <https://tekno.tempo.co/read/1413833/penyebab-industri-animasi-indonesia-tak-berkembang-meski-banyak-cerita-rakyat>
- Rasyad, R. (2018, July 12). *Banyak Dikunjungi, Ini Daya Tarik Studio Animasi Cimahi*. Inet.Detik.Com. <https://inet.detik.com/cyberlife/d-4111931/banyak-dikunjungi-ini-daya-tarik-studio-animasi-cimahi>
- Respati, Y. A. (2018). Collaborative Learning Dalam Upaya Peningkatan Keaktifan Mahasiswa Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Efisiensi*, 15(2), 15–23.
- Rumiah, R., Muchtar, E. A., & Sumaryana, A. (2019). Program Pengembangan Industri Kreatif Animasi di Kota Cimahi. *Jurnal Administrasi Publik (JAP)*, 10(1), 1–8.
- Suryadi, A. (2017). Perancangan Aplikasi Game Edukasi Menggunakan Model Waterfall. *Jurnal PETIK*, 3(1), 8–13.
- Syahfitri, Y. (2011). Teknik Film Animasi dalam Dunia Komputer. *Jurnal SAINTIKOM*, 10(3), 213–217.
- Taufik, M. (2015, December 14). *Penerbit animasi Upin Ipin kerja sama dengan developer Cimahi*. Bandung.Merdeka.Com. <https://bandung.merdeka.com/halo-bandung/read/31567/penerbit-animasi-upin-ipin-kerja-sama-dengan-developer-cimahi>
- Tim Peneliti Puslitbang SDPPI. (2018). *Rencana Pengembangan SDM TIK di Indonesia melalui Sertifikasi SKKNI Bidang Kominfo*. Puslitbang SDPPI.
- Toar, R. V., Sugiarto, B. A., & Tulenan, V. (2015). Perancangan Short Film Animasi Berbasis 3D pada Legenda Toar Lumimuut. *E-Journal Teknik Elektro Dan Komputer*, 4(5), 1–11.