

DAFTAR PUSTAKA

- Adha, Y. (2005, Maret 16). *Animasi*. Diambil kembali dari Universitas Gunadharma: <file:///C:/Users/Ir.%20JONI%20JUNI%20ADI/Downloads/Animasi.pdf>
- Albert, A. (2015). *The Process of Creating Comic Books*. Dipetik September 20, 2015, dari About Entertainment: <http://comicbooks.about.com/od/creatingcomicbooks/tp/process.htm>
- Alter, A. (2016). Dipetik Maret 03, 2016, dari 99U: <http://99u.com/articles/16408/how-to-build-a-collaborative-office-space-like-pixar-and-google>
- Architecture, P. L. (2009, Maret 23). *PWP Landscape Architecture*. Dipetik Maret 22, 2016, dari PWP Landscape Architecture: <http://www.pwpla.com/projects/pixar-animation-studios/&details>
- Artikata*. (2015). Dipetik Oktober 16, 2015, dari Artikata: <http://www.artikata.com/arti-171963-souvenir.html>
- Banten, J. (2015, Juni 02). *Jurnal Banten*. Dipetik Maret 20, 2016, dari Jurnal Banten: <http://jurnalbanten.com/peta-kabupaten-tangerang-provinsi-banten/>
- Boneff, M. (1998). *Komik Indonesia*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia Jakarta.
- Cloud, S. M. (1993). *Understanding Comics*. California: William Morrow Paperback.
- Djalle, Z. G. (2007). *3D Animation Movie Using 3DStudioMax*. Bandung: Informatika.
- Dodyanimation*. (2013, Oktober 10). Dipetik Oktober 03, 2015, dari Dodyanimation: <http://www.dodyanimation.com/2013/10/10/sejarah-animasi-dunia/>
- Gershon, N. (2009). Dipetik April 08, 2016, dari Pherson Associates: http://www.pherson.org/wp-content/uploads/2013/11/12.Blueprints-fo-Designing-Effective-Collaborative-Workspace_FINAL.pdf
- Globe, D. (2016). Dipetik Maret 20, 2016, dari Data Peta Google: <https://www.google.co.id/maps/place/Sinarmas+Land+Plaza/@-6.3045277,106.6481937,1297m/data=!3m1!1e3!4m2!3m1!1s0x2e69fb323e588cc3:0xfd70a4bd249b08c3>
- Idjoel Media*. (2015). Dipetik Oktober 16, 2015, dari Idjoel Media: <https://www.idjoel.com/pengertian-pameran-dan-jenis-jenis-pameran/>
- Indonesia, D. P. (2008). *Pengembangan Ekonomi Kreatif Indonesia 2025*. Jakarta: Departemen Perdagangan Republik Indonesia.
- Inoue, T. (2012, Desember 2012). Takehiko Inoue on CNN. (G. Sears, Pewawancara)

- Inside Pixar Animation Studios* (2007). [Gambar Hidup].
- KBBI*. (2015). Dipetik September 20, 2015, dari KBBI: <http://kbbi.web.id/komik>
- KBBI*. (2015). Dipetik Oktober 16, 2015, dari KBBI: <http://kbbi.web.id/bioskop>
- Kementrian Perdagangan Republik Indonesia*. (2015, Juni 22). Dipetik Maret 31, 2016
- Khoiri, I. (2015, Mei 12). *Kompas*. Dipetik Februari 03, 2016, dari Kompas: <http://print.kompas.com/baca/2015/05/12/Komik-Indonesia%2c-Mungkinkah-Kembali-Berjaya>
- Kumata Studio*. (2013). Dipetik Maret 31, 2016, dari <https://www.facebook.com/249168655187771/photos/a.249168851854418.45534.249168655187771/452955084809126/?type=3&theater>
- Long, R., McGill, D., & Jawed Umerani, S. (2001, Mei). *Pixar Animation Studios : Fabrication and Erecton Challanges*. Dipetik April 10, 2016, dari Modern Steel Construction: http://msc.aisc.org/globalassets/modern-steel/archives/2001/05/2001v05_pixar.pdf
- Lubis, I. (2014, Maret 24). *Ringkasan Sejaah Komik Indonesia*. Dipetik Maret 11, 2016, dari Akademi Sekuensia: <http://sekuensi.com/ringkasan-sejarah-komik-indonesia/>
- Mustajab, A. (2011, Juli 22). *Pensilseni*. Dipetik Maret 11, 2016, dari Pensilseni: <https://pensilseni.wordpress.com/2011/07/22/jenis-jenis-komik/>
- Myers, B. S. (1994). *How To Look At Art*. Grolier.
- Neufert, E. (2002). *Data Arsitek* (Vol. 2). (S. H.M. Wibi Hardani, Penyunt.) Jakarta: Erlangga.
- NS, S. (2006). *Perpustakaan dan Masyarakat*. Jakarta: Sagung Seto.
- Office Snapshots*. (2012, Juli 06). Dipetik Maret 22, 2016, dari Office Snapshots: <http://officesnapshots.com/2012/07/16/pixar-headquarters-and-the-legacy-of-steve-jobs/>
- Pixar*. (2013). Dipetik Maret 20, 2016, dari Pixar: <http://www.pixar.com/about/Our-Story>
- Priherdityo, E. (2015, September 26). *CNN Indonesia Hiburan*. Dipetik Maret 31, 2016, dari CNN Indonesia: <http://www.cnnindonesia.com/hiburan/20150926135609-241-81064/memasnya-tren-komik-lokal-anak-negeri/>
- (2013). *Profil Papillon Studio*. Semarang: Papillon Studio.
- Setiawan, E. (2015). *KBBI*. Dipetik September 19, 2015, dari KBBI: <http://kbbi.web.id/studio>
- Shinmoto, S. (2011, Juni 04). Manga Artist Interview. (S. M. Workshop, Pewawancara)
- Sinarmas Land*. (2016). Dipetik Maret 30, 2016, dari <http://www.sinarmasland.com/site/discover-properties/city-township/bsd-city>

Studio, K. (2014, Maret 12). *Kartenz Studio*. Dipetik Maret 23, 2016, dari Kartenz Studio: <https://www.facebook.com/KartenzStudiosOfficial/timeline>

Studio, P. (2016, Maret 12). Papillon Studio.

Studio, P. Urban Myth. *Urban Myth*. Papillon Studio, Semarang.

Sumarno, M. (1996). *Dasar-Dasar Apresiasi Film*. Jakarta: Gramedia Widiasarana.

Syukur, H. M. (2012, September 09). *Perjalanan Animasi Indonesia*. Diambil kembali dari Galaxy Ilmu Animasi: <https://galaxyanimasi.wordpress.com/2012/06/09/perjalanan-animasi-indonesia/>

The Script Lab. (2015). Dipetik April 3, 2016, dari <http://thescriptlab.com/screenplay/genre/animated>

Tirta, C. (2006, Januari 6). *Institut Teknologi Sepuluh September*. Dipetik September 20, 2015, dari Institut Teknologi Sepuluh September: <http://old.its.ac.id/berita.php?nomer=2460>

Vianney, J. M. (2013). Dipetik Oktober 16, 2015, dari <http://e-journal.uajy.ac.id/4408/3/2TA13183.pdf>

Wighar, A. d. (2016, Maret 15). Struktur Organisasi Kartenz Studio. (V. A. Novitasari, Pewawancara)

Williams, R. (2001). *The Animator Survival Kit*. United States: Faber and Faber.

Zachkyelle, A. (2016). *Alfi Zachkyelle*. Dipetik Maret 26, 2016, dari Alfi Zachkyelle: <http://zachkyelle.wix.com/alfizachkyelle#!about/cy2g>

Zachkyelle, A. (2016, Maret 23). Mengetahui Produksi Komik dan Film Animasi. (V. A. Novitasari, Pewawancara)