

## DAFTAR PUSTAKA

A.G Tamrin. 2008. *Teknik Konstruksi Bangunan Gedung jilid 2 untuk SMK*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, Departemen Pendidikan Nasional.

Arikunto, Suharsimi. 2002. *Metodologi Penelitian*. Penerbit PT. Rineka Cipta. Jakarta.

H. Hees. 2006. *3D Computer Graphics*. Germany: pediapress.com

Iqbal Hasan. 2002. *Pokok-pokok Materi Metodologi Penelitian dan Aplikasinya*, Jakarta: Ghalia Indonesia.

Joko Subagyo, P. 2006. *Metode Penelitian Dalam Teori Dan Praktek*. Rineka Cipta. Jakarta.

Suyanto, Mohamad. 2003. *Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: Penerbit Andi.

### Sumber dari Internet

[http://www.satriamultimedia.com/artikel\\_mengenal\\_teor\\_i\\_animasi.html](http://www.satriamultimedia.com/artikel_mengenal_teor_i_animasi.html)  
(Diakses tanggal 15 Juni 2015).

<http://library.smknubalikpapan.sch.id/pengertian-animasi-2d-dan-animasi-3d/>  
(Diakses tanggal 16 Juni 2015).

<https://powerrendering.com/architectural-3d-rendering-blog/3d-interior-design/>  
(Diakses tanggal 27 November 2015)

<http://asidva.org/about-asid/what-is-interior-design/>  
(Diakses tanggal 27 November 2015)