

DAFTAR PUSTAKA

- Ahearn, Luke. (2017). *3D game environments: create professional 3d game worlds*. Boca Raton: CRC Press, Taylor & Francis Group.
- Andrews, E. (2016). *Place, setting, perspective: Narrative space in the films of Nanni Moretti*. Madison: Fairleigh Dickinson University Press.
- Erlangga Ryansha. (2014). *Studi Kelas Menengah di Indonesia dalam Perspektif Ekonomi Politik*. Bogor: Institut Pertanian Bogor.
- Harjali. (2019). *Penataan lingkungan belajar: strategi untuk guru dan sekolah*. Malang: Seribu Bintang.
- Joeng, R. S. (2018). [Https://www.finansialku.com/sekolah-swasta-sekolah-negeri/](https://www.finansialku.com/sekolah-swasta-sekolah-negeri/). Diakses pada 11 Maret 2020
- Krigbaum, D. (2018). <https://www.wayfarerdaves.com/?p=2483>. Diakses pada 13 Februari 2021
- Markus, Zahnd. (2009). *Pendekatan dalam perancangan arsitektur*. Yogyakarta: Soegijapranata University Press.
- O’Halley, Tina. (2015). *Hybrid Animation: integrating 2d and 3d assets*. New York: CRC Press.
- Praherdhiono, H., Degeng, I. N. S., Setyosari, P., & Sulton. (2016). *Instrumen kenyamanan lingkungan belajar Berbasis Ergonomi*. Jurnal Pendidikan, 23(April), 38–45.
- Punmia, B. C., Jain, A. K., & Jain, A. K. (2017). *Building construction*. New Delhi: Laxmi Publications (P).

Saifulloh, M., Muhibin, Z., Hermanto, (2012). *Strategi peningkatan mutu*

pendidikan di sekolah. Surabaya: Jurnal Sosial Humaniora

Thomas, F., & Johnston, O. (1995). *The illusion of life: Disney animation.* New

York: Hyperion.

The World Bank. (n.d). (2020).

<https://www.worldbank.org/en/country/indonesia/overview>. Diakses pada

13 Maret 2020