

TUGAS AKHIR

# PUSAT ANIMASI DI YOGYAKARTA



ALDO FEANDRI

21 . 08 . 1275

PROGAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR  
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN  
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA  
YOGYAKARTA

2012

TUGAS AKHIR

# PUSAT ANIMASI DI YOGYAKARTA



ALDO FEANDRI

21 . 08 . 1275

PROGAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR  
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN  
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA  
YOGYAKARTA

2012

## LEMBAR PENGESAHAN

Judul : Pusat Animasi di Yogyakarta  
Nama mahasiswa : Aldo Feandri  
No. Mahasiswa : 21 08 1275  
Mata kuliah : Tugas Akhir Kode : TA8306  
Semester : 9 Tahun : 2012/2013  
Fakultas : Arsitektur dan Desain Prodi : Arsitektur  
Universitas : Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Tugas Akhir  
Fakultas Arsitektur dan Desain Program Studi Arsitektur  
Universitas Kristen Duta Wacana – Yogyakarta  
Dan dinyatakan **DITERIMA** untuk memenuhi salah satu syarat  
Memperoleh gelas Sarjana Teknik pada tanggal : 05-12-2012

Yogyakarta, 05 – 12 - 2012

Dosen Pembimbing,



**Dr.-Ing. Ir. Winarna, MA.**

Dosen Penguji,



**Ir. Henry Feriadi, M.Sc., Ph.D.**

Dosen Pembimbing,



**Yulianto, ST., M.Eng.**

Dosen Penguji,



**Ir. Priyo Pratikno, MT.**

**TUGAS AKHIR**  
**PUSAT ANIMASI DI YOGYAKARTA**

Diajukan kepada Fakultas Arsitektur dan Desain, Program Studi Arsitektur

Universitas Kristen Duta Wacana – Yogyakarta,

Sebagai salah satu syarat dalam memperoleh gelar

Sarjana Teknik.

Disusun Oleh:

**ALDO FEANDRI**

**21.08.1275**

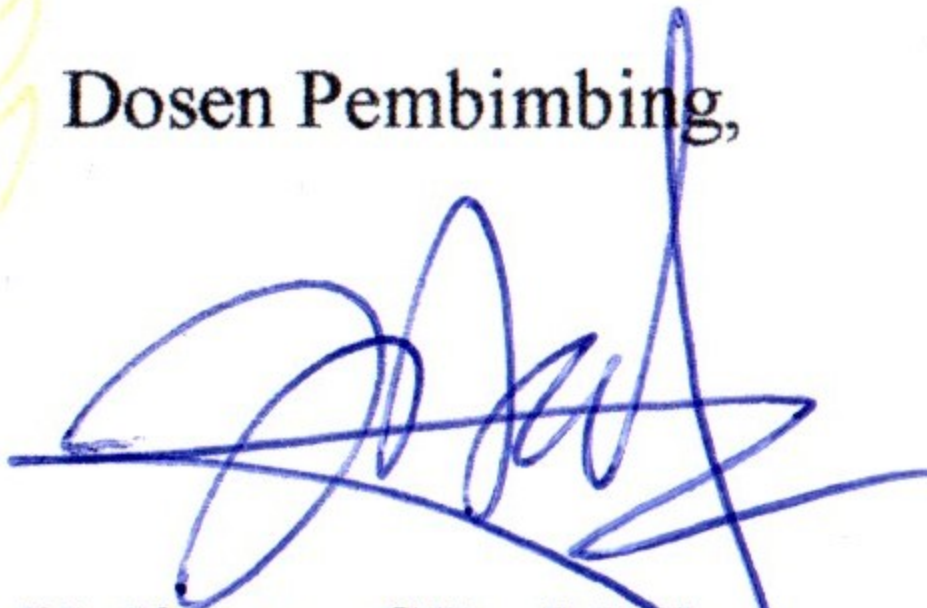
Diperiksa di : Yogyakarta

Tanggal : 05-12-2012

Dosen Pembimbing,


  
**Dr.-Ing. Ir. Winarna, MA.**

Dosen Pembimbing,

  
**Yulianto, ST., M.Eng.**

Mengetahui

Ketua Program Studi,

  
**Ir. Eddy Christianto, MT., IAI.**



## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini menyatakan

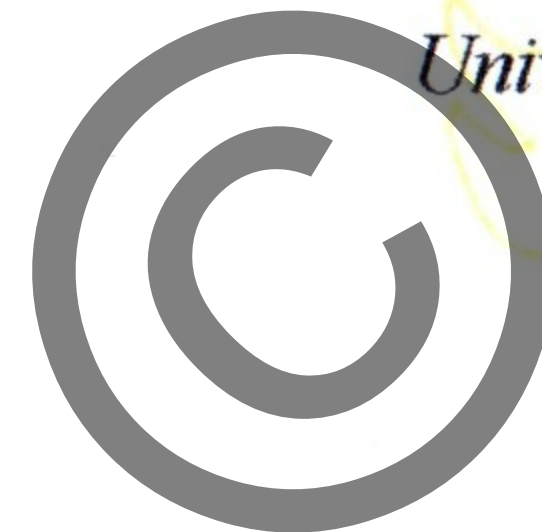
Dengan sebenarnya bahwa skripsi:

### PUSAT ANIMASI DI YOGYAKARTA

Adalah benar-benar hasil karya sendiri, Pernyataan, Ide, maupun kutipan langsung maupun tidak langsung yang bersumber dari tulisan atau ide orang lain dinyatakan secara tertulis dalam skripsi ini pada catatan kaki dan Daftar Pustaka.

Apabila dikemudian hari terbukti saya melakukan duplikasi atau plagiasi sebagian atau seluruhnya dari skripsi ini, maka gelas dan ijazah yang saya peroleh dinyatakan batal dan akan saya kembalikan kepada

*Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta*



DUTA WACANA

Yogyakarta, 05-12-2012

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Aldo Feandri', is written over the printed name.

**ALDO FEANDRI**

21.08.1275

Dedicated to my Parent.

© UKDW

## Kata Pengantar

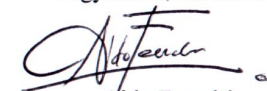
Puji Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat, rahmat, dan anugerah yang telah diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul Pusat Animasi di Yogyakarta dengan baik.

Penulis memiliki ketertarikan pada dunia animasi karena animasi dapat dengan mudah membuka dan membuat imajinasi penontonnya bekerja, imajinasi adalah penting karena tanpanya manusia tidak dapat menciptakan, menemukan suatu hal yang baru pada bidang apapun, bahkan ada yang mengatakan bahwa imajinasi lebih penting dari pada ilmu pengetahuan. Sehingga penulis mengambil topik ini sebagai tema tugas akhir. Animasi di Indonesia belum terlalu dikenal seperti animasi dari Jepang, Amerika Serikat, bahkan Malaysia, padahal SDM di Indonesia pada bidang animasi memiliki potensi yang tinggi untuk berkembang, khususnya di Yogyakarta. Pusat Animasi di Yogyakarta diharapkan dapat mengakomodasi animator sehingga dapat menghasilkan animasi dengan kualitas yang baik dan dapat diterima masyarakat Indonesia pada mulanya, dan juga Dunia.

Pada kesempatan yang jarang ada ini penulis ingin menyampaikan terima kasih yang besar kepada pihak-pihak yang telah mendukung penulis baik secara sadar, maupun tidak sadar, kepada pihak-pihak yang membentuk saya, menjadikan saya seperti sekarang ini. Terima kasih yang besar saya ucapkan kepada :

1. Orang tua tercinta, Papa: Songko Suyoso, Mama: Yuliana Kusuma, yang dengan gigih dan tekun memberikan dukungan spiritual dan material. Terimas Kasih.
2. Saudari Abe Felisa, Saudara Ade Feandri, saudara kandung yang diberikan Tuhan melalui takdir. Terima Kasih.
3. Bapak Dr.-Ing. Ir. Winarna, Ma. dan Yulianto, ST., M.Eng. selaku dosen pembimbing yang dengan baik menuntun, membimbing penulis sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir penulis dengan baik. Terima Kasih.
4. Bapak Ir. Henry Feriadi, M.Sc., Ph.D. dan Ir. Priyo Pratikno, MT. selaku dosen penguji yang dengan kritis mengajukan pertanyaan-pertanyaan, dan terima kasih atas apresiasi yang diberikan. Terima Kasih.
5. Bapak Yoedo selaku ketua komunitas animasi Yogyakarta : Jogjanimation ; yang telah memberikan gambaran tentang industri animasi di Indonesia dan Yogyakarta pada khususnya. Dan juga kepada Mas Hens yang menerima dan menemani kunjungan saya ke Studio Animasi Dream Light di Ungaran. Terima Kasih.
6. Saudari Michelle Nataniel Yugie, yang mampu membangun *mutual weirdness* dengan penulis. Terima Kasih.
7. Saudari Agustina Dirgahayu Chandra, dan Saudara Kristianus, Gideon Kristi, Kadek Widyanata yang dengan tidak sengaja menemani penulis selama masa studio. Dan juga kepada Saudara Ricky Wahyu, Feririus Fahik, dan Mas Rudy yang secara sengaja menemani penulis pada masa pembuatan laporan perancangan. Dan juga kepada staff-staff Fakultas Arsitektur dan Desain: Mas David, Mbak Anna, Mas Ehud, Mas Nano, Terima Kasih.
8. Tante Eunike Ester Indriati, Angel Nataniel Yugie, Tante Inik, Om Suryo, Lena, Ani, Om Bing, Om Udi, Tante Elni, Mas Wit yang memperlakukan saya seperti anak, keponakan, dan saudara sendiri selama saya berada di Kota Yogyakarta ini, Terima Kasih.
9. Teman-teman dari SMA Fons Vitae 1: Deny Yehezkiel, Denis Benifo Amando, Kelly Melody, Yessica Virginia, Fany Meliani, Veronica Wijaya, Aryanti Natalia, Nene, Yoel Putra Samuel, Wisnu, Theodorus, Eve, Yemima Ida Marini ; Teman-teman tenis meja : Joni, Oka, Denis, Mario, Rendy, si-kaca mata, si-kembar. Terima Kasih.
10. Erno Rubik yang telah menciptakan *puzzle* yang luar biasa menarik: Rubik's Cube; permainan yang telah meningkatkan berkali-kali lipat kepercayaan diri penulis. Dan kepada Maria Oey yang memberi saya mimpi baru dan kepada seluruh *cyber* di Dunia dan di Indonesia pada khususnya yang menjadi teman mengejar dan meraih mimpi. Terima Kasih.
11. Aldo Feandri di masa lalu yang dapat menepati janji kepada diri sendiri untuk menyelesaikan kuliah sampai dengan tugas akhir ini dengan baik dan tidak mengeluh. Terima Kasih.
12. Seluruh pihak yang sudah membantu namun tidak dapat saya sebutkan seluruhnya. Terima Kasih.

Yogyakarta, Januari 2013

  
Aldo Feandri



Halo, nama saya Aldo Feandri. Pada kesempatan kali ini saya akan menjelaskan tentang tugas akhir saya sebagai mahasiswa arsitektur, dengan judul : **Pusat Animasi di Yogyakarta.**



Pertama-tama saya ingin menceritakan secara singkat mengapa saya memilih tema animasi.

Yang pertama karena saya sangat menyukai film, khususnya animasi. Sejak kecil saya takjub melihat gambar-gambar yang biasanya diam di dalam buku, dapat menjadi hidup, bergerak, bahkan bersuara di layar televisi.



Rasa takjub akan keajaiban animasi menciptakan rasa penasaran terhadap animasi.

Rasa penasaran terhadap animasi membuat saya ingin mencari tahu bagaimana proses pembuatannya, siapa saja yang terlibat, dan tempat yang digunakan untuk membuat animasi.



Yang kedua karena animasi yang sedang ngetrend di Yogyakarta, dengan adanya komunitas animasi Yogyakarta: Jogjanimation yang menyatakan Yogyakarta sebagai pusat animasi Indonesia. 2012.



Kemudian saya berpikir untuk membuat suatu fasilitas animasi yang tidak ada di Yogyakarta, yaitu fasilitas produksi dan edukasi animasi, dengan didukung dengan fasilitas pemasaran pada satu tempat.



Kedua hal inilah yang membuat saya mengambil tema animasi untuk tugas akhir, sekaligus memenuhi rasa penasaran saya terhadap animasi.



Grafis Pusat Animasi di Yogyakarta dibuat seperti sebuah komik, karena komik adalah bentuk awal dari animasi.



Seluruh gambar tokoh McCloud pada grafis Pusat Animasi di Yogyakarta ini diambil dari buku Understanding Comics yang ditulis oleh Scott McCloud (lihat daftar pustaka).



Selamat Menikmati



	<b>Latar Belakang</b>	<b>1</b>
	Animasi di Yogyakarta ; Pusat Animasi di Yogyakarta	
	<b>Studi Literatur</b>	<b>3</b>
	Definisi Animasi ; Sejarah Animasi ; Proses Pembuatan Animasi ; Jenis Animasi Standart-standart	
	<b>Studi Preseden</b>	<b>6</b>
	Pixar Animation Studio ; Dreamworks Studio , Performance Capture Studio ; Dreamlight World Media, Ungaran	
	<b>Site</b>	<b>10</b>
	Pemilihan Site ; Data Site ; Analisis Site.	
	<b>Programming</b>	<b>13</b>
	Kelompok Kegiatan ; Pelaku Kegiatan ; Sirkulasi Diagram Hubungan Ruang ; Matrix Hubungan Ruang ; Besaran Ruang	
	<b>Konsep Perancangan</b>	<b>18</b>
	Konsep Zoning ; Konsep Bentuk ; Konsep Proporsi. Konsep Fasilitas-fasilitas Struktur ; Sistem Jaringan Listrik ; Sistem Jaringan Air	
	<b>Daftar Pustaka</b>	<b>22</b>
	<b>Lampiran</b>	<b>23</b>



UKDW

# Resume PUSAT ANIMASI DI YOGYAKARTA

## Why animation ?

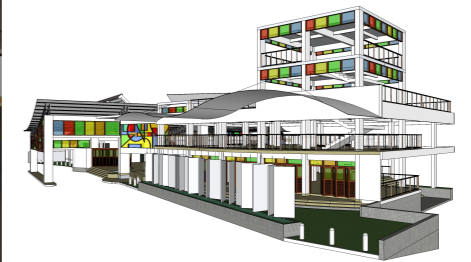
Animation is so interesting because it can help people open up their imagination, make people's imagination work again like we used to be. Imagination is important because without it people can't make or discover something new in every subjects in life. Some people even said that imagination is more important than knowledge.



- Landscape in the western of the site is a buffer area, filter the loudness from the settlement, so loudness intensity in animation studio area is low.
- as a view to animator and people. Beside to separated it from people by massive wall, Animation Center in Yogyakarta designed to become a good neighbor by give open green space as its boundary.



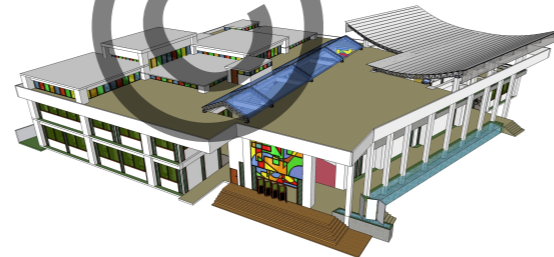
Animation course located at the north side to catch the sun light on April to August. Because it is a holiday seasons on December to January (Christmas and New Year) and the sun light is coming from south.



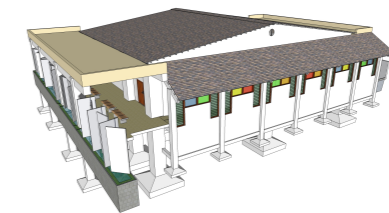
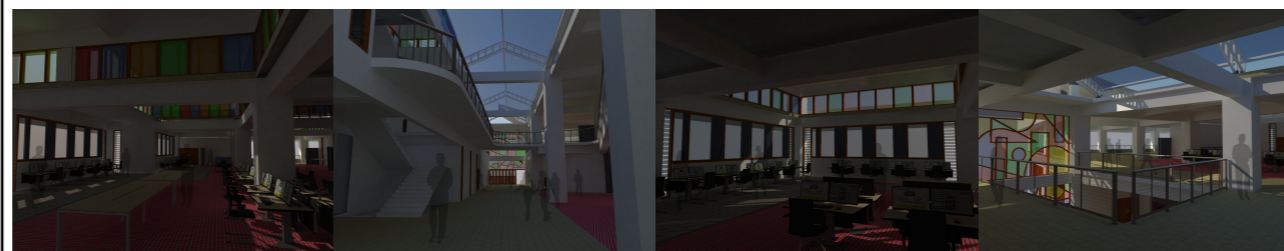
- Marketing office located at the eastern side or at the front of the animation center complex. to receive client directly.
- From the main lobby, you can go directly to animation course or animation studio and cafeteria through the garden.



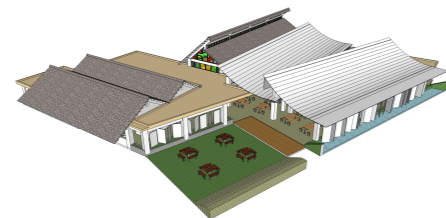
The Animation Center was divided into 3 function: Marketing area, Animation course, and animation studio. Marketing area located in front of the site to receive client and visitor; Animation course is located in the north side to receive more sun light; and animation studio located in the middle of the site because it has less loudness from the other side.



- Production area or animation studio located in the middle of the site, because it has less loudness in the middle. So the animator can work well in this area.
- As you can see, the roof of this building uses three basic shape : circle, rectangular, and triangle. Like the concept of the animation : pictures which are changed.



- Theater area located between the animation studio and marketing area, so client and animator can access it easily.



- Cafeteria located between animation studio and course area, so everyone can access it easily.
- Cafeteria become the gathering area, meeting space for all the users and visitors.

## Conclusion :

Animation are very well known kind of film in Indonesia, but people often only know animation is come from another country like Japan, United State, and even Malaysia. In fact that we have also the human resource in animation that have big potential to grow and making our own animation film in Indonesia. With Animation Center in Yogyakarta, it can host animator to produce animation film in animation studio; it can develop animation human resources in animation course; And an office to sell the animation to public by demand.



Duta Wacana Christian University  
Architecture and Design Faculty  
Architecture Program  
2012

Aldo Feandri  
21 08 1275



# Resume PUSAT ANIMASI DI YOGYAKARTA

## Why animation ?

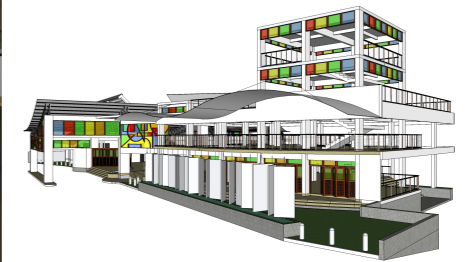
Animation is so interesting because it can help people open up their imagination, make people's imagination work again like we used to be. Imagination is important because without it people can't make or discover something new in every subjects in life. Some people even said that imagination is more important than knowledge.



- Landscape in the western of the site is a buffer area, filter the loudness from the settlement, so loudness intensity in animation studio area is low.
- as a view to animator and people. Beside to separated it from people by massive wall, Animation Center in Yogyakarta designed to become a good neighbor by give open green space as its boundary.



Animation course located at the north side to catch the sun light on April to August. Because it is a holiday seasons on December to January (Christmas and New Year) and the sun light is coming from south.



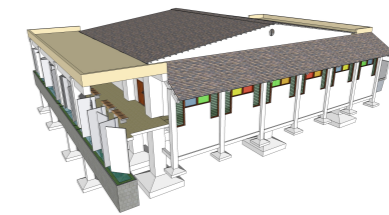
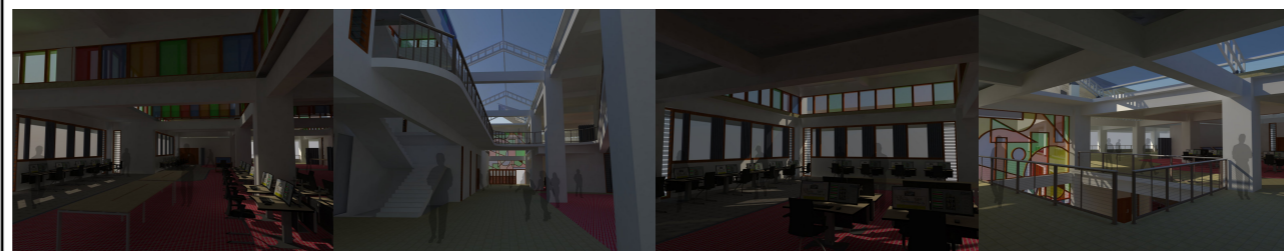
- Marketing office located at the eastern side or at the front of the animation center complex. to receive client directly.
- From the main lobby, you can go directly to animation course or animation studio and cafeteria through the garden.



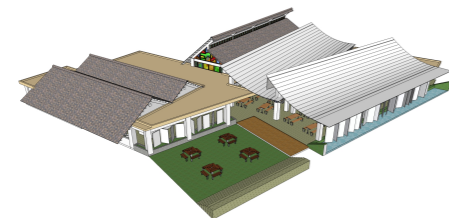
The Animation Center was divided into 3 function: Marketing area, Animation course, and animation studio. Marketing area located in front of the site to receive client and visitor; Animation course is located in the north side to receive more sun light; and animation studio located in the middle of the site because it has less loudness from the other side.



- Production area or animation studio located in the middle of the site, because it has less loudness in the middle. So the animator can work well in this area.
- As you can see, the roof of this building uses three basic shape : circle, rectangular, and triangle. Like the concept of the animation : pictures which are changed.



- Theater area located between the animation studio and marketing area, so client and animator can access it easily.



- Cafeteria located between animation studio and course area, so everyone can access it easily.
- Cafeteria become the gathering area, meeting space for all the users and visitors.

## Conclusion :

Animation are very well known kind of film in Indonesia, but people often only know animation is come from another country like Japan, United State, and even Malaysia. In fact that we have also the human resource in animation that have big potential to grow and making our own animation film in Indonesia. With Animation Center in Yogyakarta, it can host animator to produce animation film in animation studio; it can develop animation human resources in animation course; And an office to sell the animation to public by demand.




Duta Wacana Christian University  
Architecture and Design Faculty  
Architecture Program  
2012


Aldo Feandri  
21 08 1275



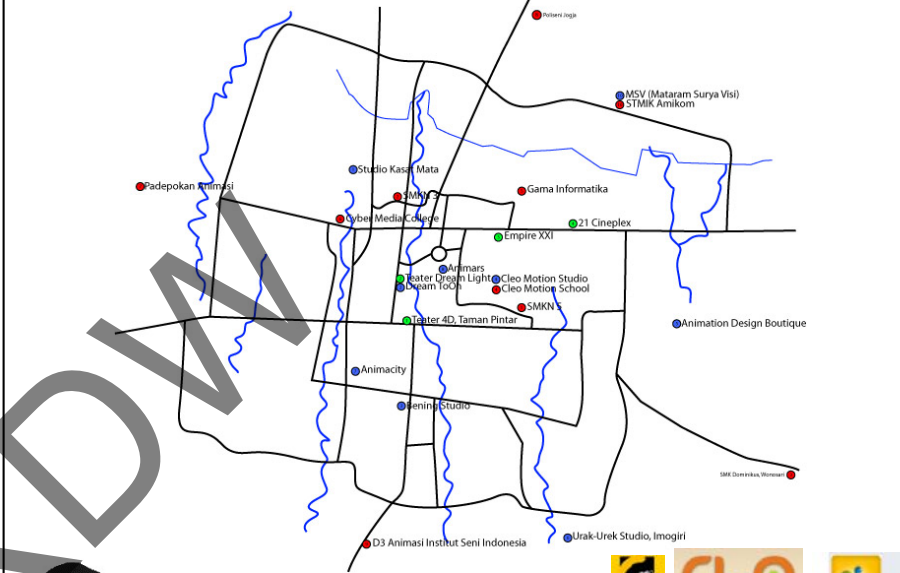
## Animasi di Yogyakarta



Yogyakarta memiliki potensi yang sangat tinggi di bidang kreatif, khususnya pada bidang animasi. Yogyakarta ditetapkan sebagai pusat animasi Indonesia pada tahun 2012, karena kondisinya yang kondusif, saat ini terdapat lebih dari 10 studio dan sekolah animasi.




www.jogjanimation.com



Sumber : ilustrasi penulis

Berikut ini adalah peta persebaran studio dan sekolah animasi yang ada di Yogyakarta.



Sumber : www.cybermediacollege.com ; www.cleomotion.com ; www.studiokasmatama.com



Sumber : dokumentasi pribadi      Sumber : www.rrijogja.co.id



www.jogjanimation.com



Jogjanimation sebagai komunitas pelaku dan pecinta animasi di Yogyakarta rutin mengadakan Jogja Animations Gallery (JAG) setiap akhir bulan di ruang seminar Taman Budaya Yogyakarta, dengan tujuan:

- membangun apresiasi masyarakat terhadap animasi,
- membuka wawasan masyarakat terhadap industri animasi,
- menjadi wadah bagi pelaku animasi untuk menampilkan karyanya.

### Prestasi film animasi Yogyakarta:



www.ukdw.ac.id



Beberapa film animasi dari Yogyakarta memenangkan festival-festival film. Salah satunya adalah team-teman kita dari PPTM UKDW yang berhasil menjuarai *Public Voting Short Movie* tingkat dunia (April 2012), dengan filmnya *On The Way*.



www.studiokasmatama.com



- Home Land : Winner Indonesian Animated Film 2005 dan Bali International Film Festival 2004
- BBB :Winner Hello Fest Award Vol.3
- Loud Me Loud : Winner Konfiden Festival.
- Kreesgh: Winner Indonesia Animated Film Festival 2003
- AHOZ : Winner Emfest Award 2005.



www.gameloft.co.id

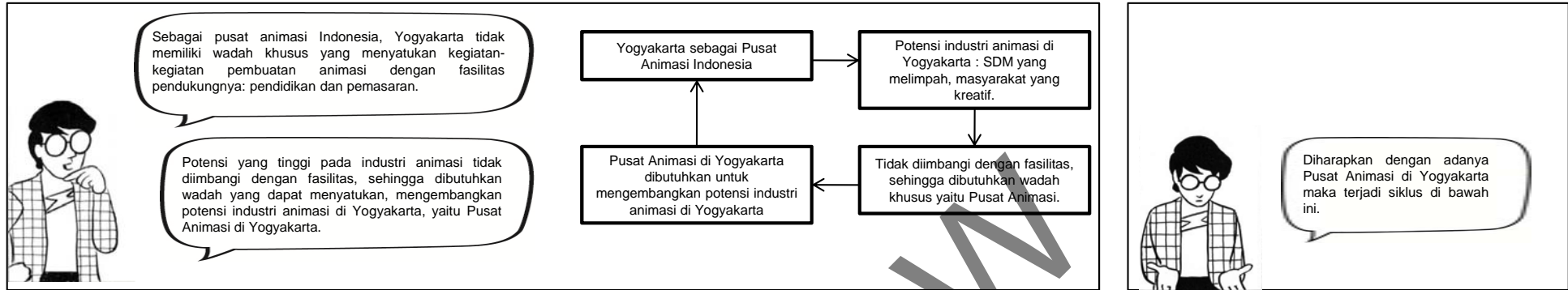


Gameloft yaitu perusahaan pembuat game berskala internasional yang berpusat di Perancis, mendirikan anak cabang di Yogyakarta sejak tahun 2010. Potensi animasi pada industri pembuatan game.

Ketersediaan sumber daya manusia di Yogyakarta yang kompeten dalam bidang game dan animasi menjadi alasan masuknya Gameloft ke Yogyakarta.

tekno.kompas.com

## Pusat Animasi di Yogyakarta



• **Edukasi**, Pusat Animasi menciptakan SDM yang kompeten di bidang animasi, yang kemudian dapat bekerja di Pusat Animasi Yogyakarta atau studio animasi lain.

• **Produksi**, Pusat Animasi memproduksi animasi sesuai dengan permintaan *client*. Menciptakan lapangan pekerjaan. Menimbulkan dampak positif bagi sektor lain, seperti film, musik, dan game.

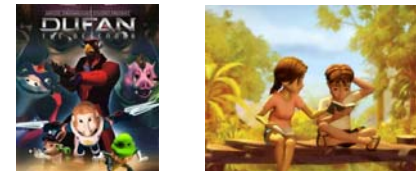
Sumber: www.youtube.com



• **Ekonomi**, Industri animasi Yogyakarta selain menyediakan jasa animasi di Indonesia tapi juga dapat menjadi pilihan *outsourcing* industri animasi luar negeri, sehingga dapat meyumbang devisa negara.



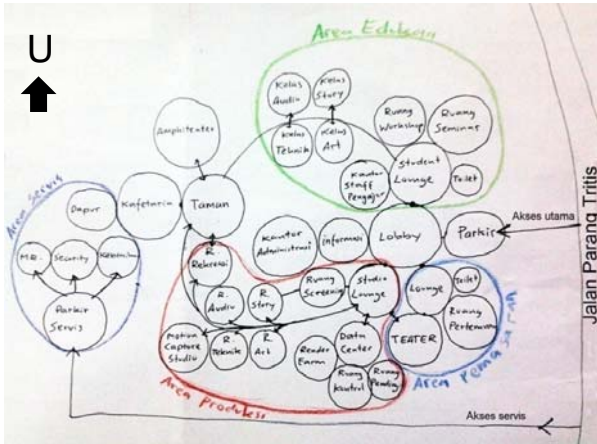
• **Komunitas**, Pusat Animasi menjadi wadah bagi komunitas pecinta dan pelaku animasi untuk berkumpul dan berdiskusi.



• **Produk Animasi**, Produk animasi menghasilkan keuntungan untuk masyarakat, dalam bentuk animasi hiburan, pendidikan, iklan komersial maupun iklan layanan masyarakat.

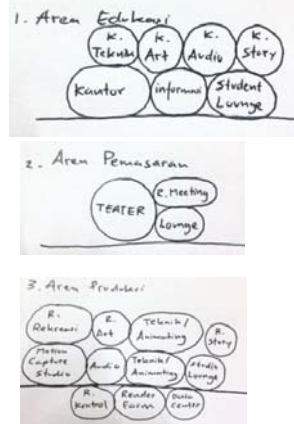
## Konsep Zoning

### Zoning Horizontal



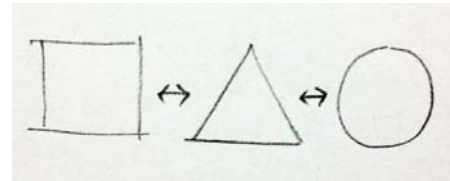
Pengelompokan ruang berdasarkan kegiatan yang dilakukan : kegiatan edukasi (hijau), kegiatan produksi (merah), kegiatan pemasaran (biru), kegiatan servis (ungu).

### Zoning Vertikal



Sumber : Ilustrasi penulis

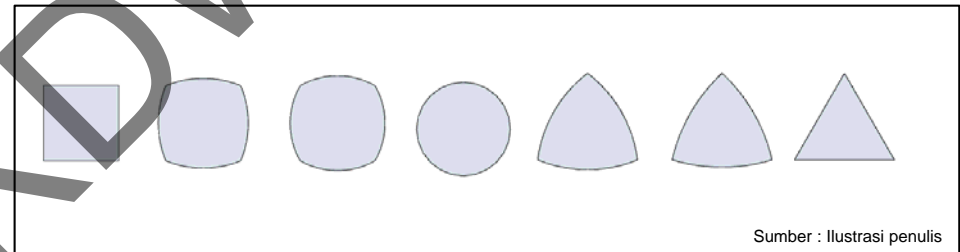
## Konsep Bentuk



Ide untuk mendesain tiga jenis kegiatan ini adalah dengan menggunakan tiga bentuk dasar: lingkaran, segitiga dan bujur sangkar.



Hal ini sesuai dengan prinsip animasi, yaitu gambar atau bentuk yang berubah.



Sumber : Ilustrasi penulis

## Konsep Proporsi

Lingkaran Bujur Sangkar 1 : √2

3 : 4 2 : 3

3 : 5 1 : 2

Andrea Palladio (1580 - 1580) mengusulkan tujuh buah "bentuk-bentuk ruang yang paling indah dan paling proporsional"

Sumber : Ilustrasi penulis berdasarkan , buku : Arsitektur : Bentuk, Ruang dan Tatanan (2000)

Geometrik  $\frac{c-b}{b-a} = \frac{c}{b}$

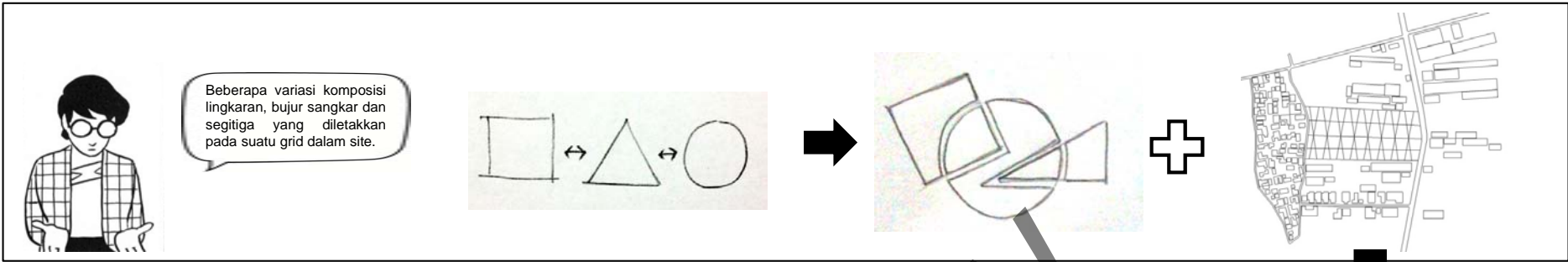
Aritmatik  $\frac{c-b}{b-a} = \frac{c}{c}$

Harmonik  $\frac{c-b}{b-a} = \frac{c}{a}$

Palladio juga mengusulkan beberapa metode untuk menentukan ketinggian sebuah ruang sehingga ruang tersebut berada dalam proporsi lebar dan panjang yang tepat.

Teori-teori proporsi ini dimaksudkan untuk menciptakan suatu kesan penataan dan keharmonisan di antara unsur-unsur dalam suatu konstruksi visual

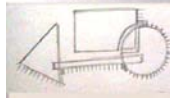
Sumber : Ilustrasi penulis



Sumber : ilustrasi penulis

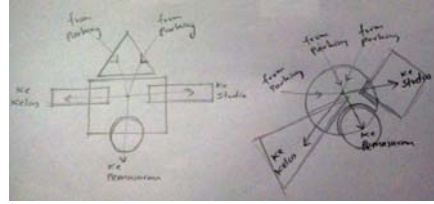
## Konsep-Konsep

### Parkir



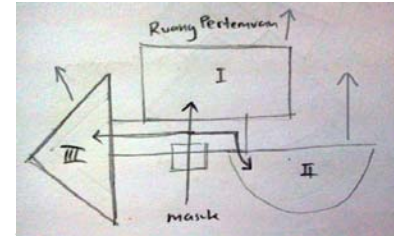
Untuk menghubungkan tempat parkir dan lobby, menggunakan pedestrian.

### Lobby



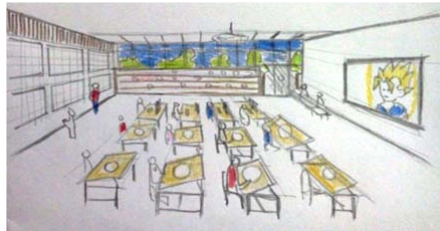
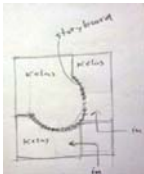
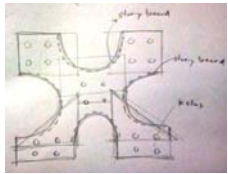
Tiga kelompok kegiatan: edukasi, produksi dan pemasaran disatukan oleh lobby utama.

### Ruang Pertemuan



Memiliki view ke studio animasi, agar client dapat melihat proses kerja pembuatan animasi.

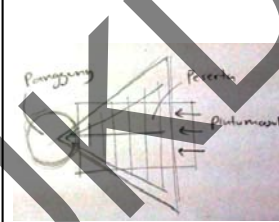
### Ruang Workshop ; Ruang Kelas



Ruang kelas dan workshop, menggunakan meja gambar manual dan digital, story board disusun mengelilingi ruangan, agar mudah dilihat.

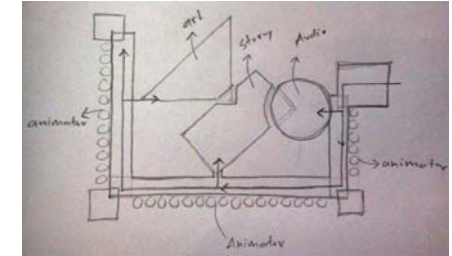


### Ruang Seminar



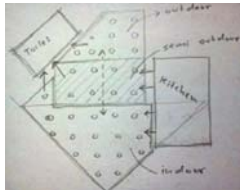
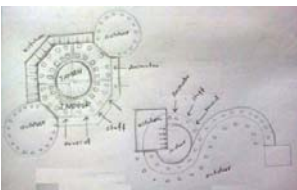
Ruang seminar untuk menampung kegiatan komunitas pelaku dan pecinta animasi (Jogjanimation Gallert) kapasitas 100 orang.

### Ruang Animator



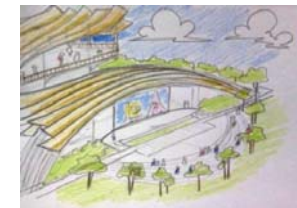
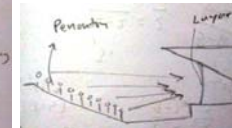
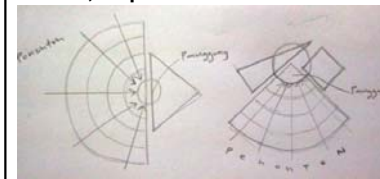
Ruang story, art dan audio berada di tengah yang dikelilingi animator.

### Kafetaria



Kafetaria, mempunyai tempat makan di dalam ruangan dan di luar ruangan.

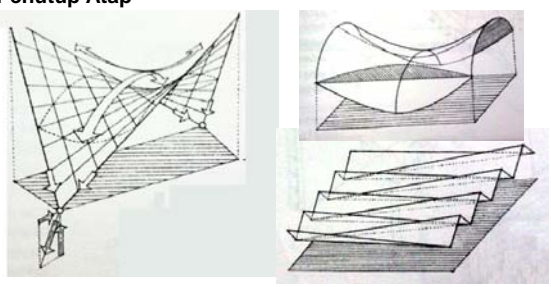
### Taman, amphiteater



Taman dan amphiteater di letakan pada bagian barat site yang berhubungan dengan pemukiman, dengan tujuan menjadi sarana rekreasi untuk animator dan juga masyarakat sekitar.



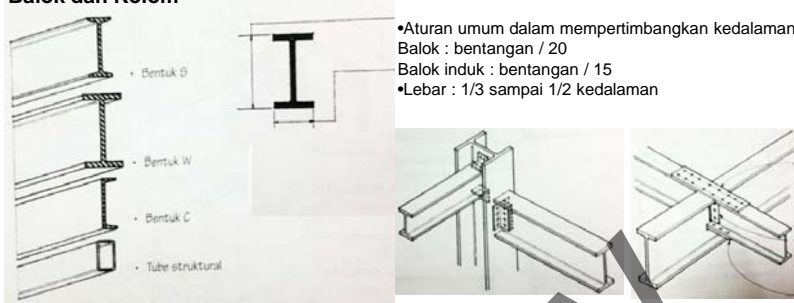
### Penutup Atap



Beton bertulang dapat didesain dan dicetak ke dalam bentuk atap yang bervariasi, seperti pelat lipat, kubah, dan struktur cangkang

Sumber : Ilustrasi Konstruksi Bangunan (2001)

### Balok dan Kolom



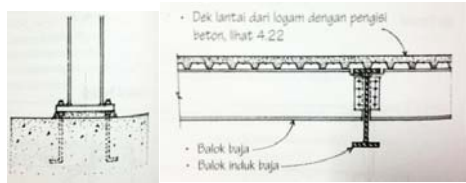
- Bentuk S
- Bentuk W
- Bentuk C
- Tube struktural

•Aturan umum dalam mempertimbangkan kedalaman:  
Balok : bentangan / 20  
Balok induk : bentangan / 15  
•Lebar : 1/3 sampai 1/2 kedalaman

Struktur kolom dan balok menggunakan struktur baja yang relatif cepat dan akurat

Koneksi menggunakan elemen transisi, seperti sudut baja, profil T, atau pelat. Dengan sambungan pin, baut atau las.

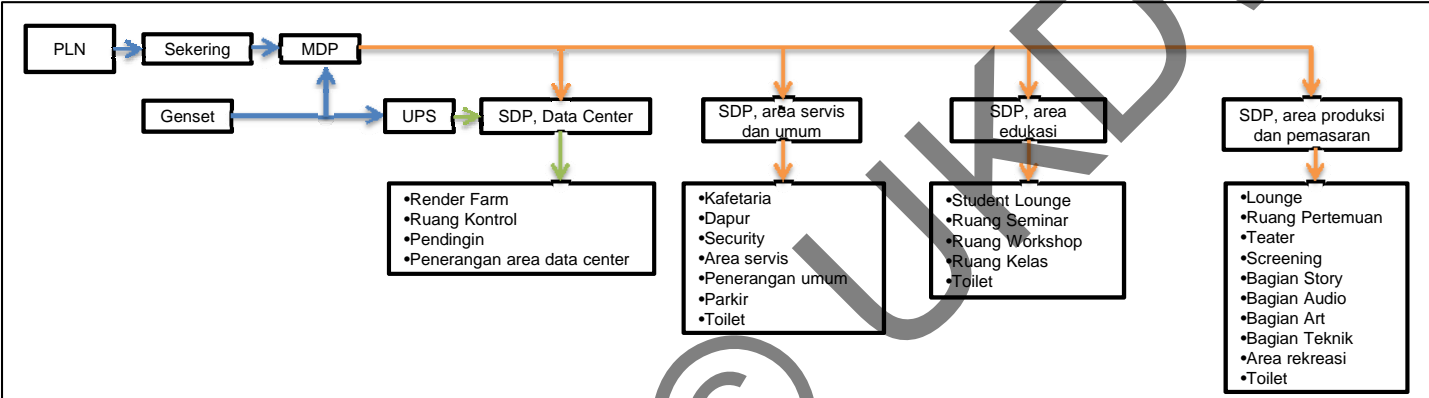
### Struktur



- Dek lantai dari logam dengan pengisi beton, lihat 4-22
- Balok baja
- Balok induk baja

Ketika bertumpu pada beton atau batu, pelat baja landasan dibutuhkan untuk mendistribusikan beban terpusat dari kolom atau balok.

Sumber : Ilustrasi Konstruksi Bangunan (2001)

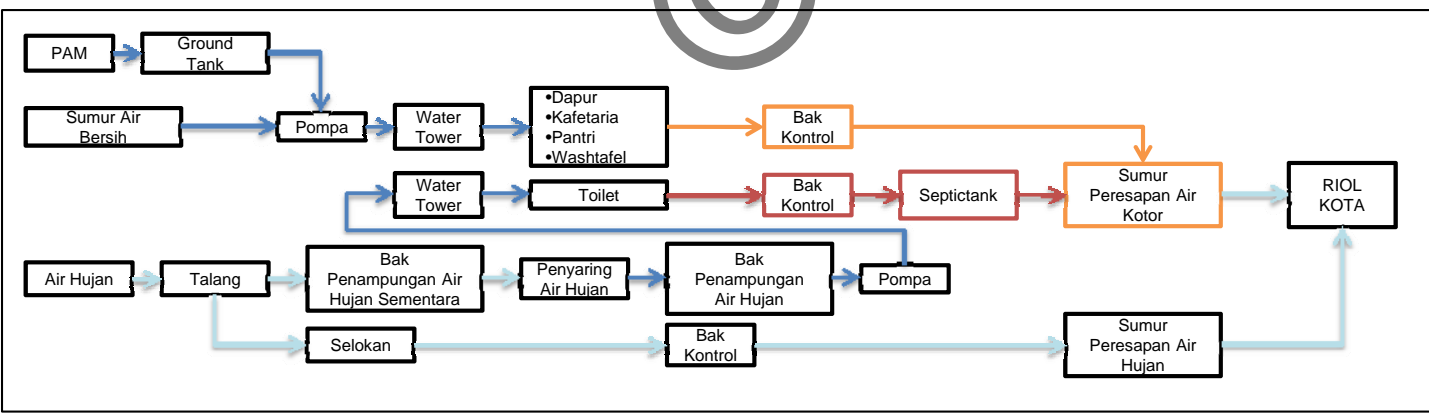


### Sistem Jaringan Listrik



Sumber : www.networkscablingsystem.com ; www.eqsl.cc

Data Center memerlukan perlakuan khusus, yaitu penambahan UPS (Uninterruptible Power Supply) agar pada saat listrik mati, tidak ada jeda pergantian sumber listrik menjadi genset.



### Sistem Jaringan Air

Air hujan ditampung dan disaring, yang kemudian digunakan hanya untuk menyiram toilet.

## Daftar Pustaka

- Badan Pusat Statistik Kota Yogyakarta. (2009). *Kota Yogyakarta Dalam Angka 2009*. Yogyakarta: BPS Kota Yogyakarta.
- Callender, J.H. (1983). *Time Saver Standard for Building Types*. Singapore: McGraw-Hill International Book Company.
- Ching, Francis D.K. & Cassandra Adams. (2001). *Ilustrasi Konstruksi Bangunan*. Jakarta: Penerbit Erlangga
- Ching, Francis D.K. (2000). *Arsitektur : Bentuk Ruang, dan Tatahan / Edisi Kedua*. Jakarta: Penerbit Erlangga
- Culhane, John. (1983). *Walt Disney's Fantasia*. California: Abradale Press.
- Gumelar, M. S. (2011). *2D Animation Hybrid Technique Book A*. Jakarta: Penerbit Indeks
- Karlen, Mark & James Benya. (2007). *Dasar-dasar Desain Pencahayaan*. Jakarta: Penerbit Erlangga
- Mannaseh, Leonard & Roger Cunliffe. (1962). *Office Building*. London:Reinhold Publishing Corporation.
- McCloud, Scott. (2001). *Under Standing Comics*. Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia)
- Neufert, Ernst. (2002). *Data Arsitek Jilid 1 Edisi 33*. Jakarta:Penerbit Erlangga.
- Neufert, Ernst. (2002). *Data Arsitek Jilid 2 Edisi 33*. Jakarta:Penerbit Erlangga.
- Robert, Steve. (2006). *Animasi Karakter 3D*. Malang: Bayumedia Publishing.

