

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, N. (2015). Modul Gambar Interior dan Eksterior Bangunan. Kendal: SMKN 2 Kendal
- _____. (2015). Elemen Utama Interior. Kendal: SMKN 2 Kendal
- _____. (2015). Elemen Pendukung Interior. Kendal: SMKN 2 Kendal
- Akmal, I. (2011). 40 Padu Padan Warna untuk Rumah Mungil. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Aldrich, C. (2005). *Learning by Doing: A Comprehensive Guide to Simulations, Computer Games, and Pedagogy in e-Learning and Other Educational Experiences*. United States of America: Pfeiffer.
- Aldrich, C. (2004). *Simulations and the Future of Learning*. United States of America: Pfeiffer.
- Alexander, C. (1964). *Notes on the Synthesis of Form*. Cambridge: Harvard University Press.
- Becker, D. (14 September 2004). *The Secret Behind 'The Sims' - Inventor Will Wright talks about the reasons for his software game's smash success*. Diambil pada tanggal 1 Juli 2019 dari <https://www.cnet.com/news/the-secret-behind-the-sims/>.
- Birta, L. G., & Arbez, G. (2007). *Modelling and Simulation: Exploring Dynamic System Behaviour*. London: Springer.
- Ching, D. K. (2000). *Arsitektur: Bentuk, Ruang, dan Tatanan* (edisi kedua). Jakarta: Erlangga.
- Ching, D. K., & Binggeli, C. (2011). *Desain Interior dengan ilustrasi* (edisi kedua). Jakarta: Erlangga
- Flanagan, R. (1999). *Designing by Simulation*. Colorado: University of Colorado Press.
- Frick, H. (1984). *Rumah Sederhana: Kebijakan, Perencanaan, dan Konstruksi*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius.
- IGN. (21 Mei 2012). *The Sims Interview*. Diambil pada tanggal 1 Juli 2019, dari <https://www.ign.com/articles/1999/09/29/the-sims-interview>.

- Krebs, J. (2010). *Basics: Desain dan Kehidupan*. (Terjemahan Agus Tiono, Aditia P. Sukandar, Dwi Sulistyawati). Jakarta: PT. Penerbit Erlangga.
- Kamus Cambridge. *Simulation*. Diambil pada tanggal 1 Juli 2019, dari <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/simulation>.
- Kamus Etimologi. *Simulation*. Diambil pada tanggal 1 Juli 2019, dari <https://www.etymonline.com/word/simulation>.
- Li, J. (Mei 2016). *Video games in Classrooms: An Interview with Zack Gilbert*. Diambil pada tanggal 1 Juli 2019, dari http://tigerprints.clemson.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1000&context=moore_ed_pub.
- Lobo, D. G. (2004). *A City is not a Toy: How SimCity Plays with Urbanism. Discussion paper series in Cities Programme: Architecture and Engineering, in London School of Economics and Political Science*.
- Minnery, J., & Searle, G. (Februari 2016). *Toying with the City? Using the Computer SimCity™ 4 in Planning Education*. Diambil pada tanggal 1 Juli 2019, dari <https://www.researchgate.net/publication/263263969>.
- Mulyati, M., I. (2009). Peran Warna pada Interior Rumah Sakit untuk Mencapai Kenyamanan dalam Kaitannya Penyembuhan Pasien Rawat Inap. *Imaji*, Vol.7 No.1. Diambil pada tanggal 1 Juli 2019, dari <https://journal.uny.ac.id/index.php/imaji/article/view/6642>.
- Nance, R., & Sargent, R. (Februari 2002). *Perspectives on the Evolution of Simulation*. Diambil pada tanggal 1 Juli 2019, dari <https://www.researchgate.net/publication/47329640>.
- Olstam, J. J. (2005). *A Model for Simulation and Generation of Surrounding Vehicles in Driving Simulators*. Tesis diterbitkan, no.1203, UniTryck, Linköping, Sweden.
- Paulk, C. (Desember 2006). *Signifying Play: The Sims and the Sociology of Interior Design*. Diambil pada tanggal 1 juli 2019, dari <http://gamestudies.org/0601/articles/paulk>.
- Prawira, S. D. (1989). *Warna Sebagai Salah Satu Unsur Seni & Desain*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan.
- Sherwood, R. F. *Homes: Today and Tomorrow (2nd ed)*. United States of America: Bennet & McKnight Publishing Company.

- Smith, R. (Januari 2003). *Simulation*. Diambil pada tanggal 1 Juli 2019, dari https://www.researchgate.net/publication/262330347_Simulation.
- Sugiyono. (2016). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Tuan, Y. F. (1977). *Space and Place: The Perspective of Experience*. London: The University of Minnesota Press.
- Universitas Negeri Yogyakarta. (2016). *Pedoman Tugas Akhir*. Yogyakarta.
- Uricchio, W. (2005). *Simulation, History, and Computer Games*. Cambridge: MIT Press.
- Vitruvius, M. (1914). *The Ten Books on Architecture*. (H. L. Warren, Penyunting., & M. H. Morgan, Penerjemah). London: Humphrey Milford Oxford University Press.
- Whittington, J. (2014). *Interview: The Sims™ 4*. Diambil pada tanggal 1 Juli 2019, dari <https://press-start.com.au/features/2014/09/01/interview-sims-4/>.
- Wiles, W. (12 Januari 2008). *Will Wright Interview*. Diambil pada tanggal 1 Juli 2019, dari <https://www.iconeye.com/component/k2/item/3261-will-wright-interview>.
- Windermeresv. *Interior Design Styles*. Diambil pada tanggal 5 Agustus 2019, dari http://windermeresv.com/buying_and_selling/design_styles.