

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Gill, R. W. (2006). *Perspective: From Basic to Creative*. London: Thames & Hudson.
- Masnuna. 2018. *Pengantar Ilustrasi*. Sidoarjo: Indomedia Pustaka.
- Montague, J. (2001). *Dasar-Dasar Gambar Perspektif* (P. H. Adjie, Penerjemah). Jakarta: Erlangga.
- Rapi, Muhammad. 2016. *Memahami Konsep dan Prinsip Gambar Perspektif*. Makassar: Universitas Negeri Makassar.
- Sepling, Paling, dkk. 2024. *Media Pembelajaran Digital*. Makassar: CV. Tohar Media.
- Sudjana, Nana. (2005). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugito, & Harahap, Syarifuddin. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan Seni Rupa*. Medan: Unimed Press.
- Sugito, Tarigan, N., Aziz A. C. K, & Ibrahim, A. (2020). *Pengantar Statistik Pendidikan Seni Rupa*. Universitas Negeri Medan : UNIMED Press.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan RND* (1st ed.). Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Suparyono, Y. (1981). *Konstruksi Perspektif*. Yogyakarta: Kanisius.
- Redhana, I. W. (2024). *Pembelajaran digital pada abad ke-21*. Undiksha Press.

Jurnal:

- Asrowi, Supriyanto, & Sulistyowati. (2019). Perspective Drawing Techniques with Vision Frame Media: Case Study in Art Learning at Middle School. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 6(2), 63–72.
- Candra, A. E., & Pratiwinindya, R. A. (2023). *Pengembangan E-Modul Pembelajaran Menggambar Ilustrasi Berbasis Aplikasi Ibis Paint X X untuk Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Karanganyar*. Eduarts: Jurnal Pendidikan Seni, 12(2).
- Farkhatun, F., Wahyuningsih, S. E., & Suprptono, E. (2021). *Increasing Fashion Design Creativity by Using the Ibis Paint X Application Module*. Journal of Vocational and Career Education, 6(2).
- Febriansyah, B. J. A., Hasnawati, & Rahmawati. 2023. Penggunaan media digital dalam meningkatkan pembelajaran seni rupa SMK Negeri 2 Gowa. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa Paratiwi*, 5(2): 59–67.
- Harmawatih, S. 2017. *Kemampuan Siswa dalam Menggambar Perspektif Menggunakan Model Kooperatif Tipe STAD pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Tombolopao*. Skripsi. Makassar: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Mufridah, A., & Marsudi. (2016). *Pengembangan Media Video Menggambar Perspektif untuk Pembelajaran Seni Budaya di Kelas XI IPA SMA Walisongo Gempol Pasuruan*. Jurnal Pendidikan Seni Rupa, 4(3), 435–442.
- Mulyasa, E. (2003). *Manajemen Berbasis Sekolah: Konsep, Strategi, dan Implementasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nurhijrah, & Suryani, H. (2024). *Efektivitas Penggunaan Aplikasi Ibis Paint X X dalam Pembelajaran Aplikasi Komputer*. Jurnal MediaTIK, 7(2), 40–43.
- Ruhidawati, C., Karmila, M., Katiah, K., Wiana, W., & Sakti, A. W. (2024). *Pengembangan Kompetensi Guru dan Siswa Keahlian Busana dalam Mendesain Busana Digital dengan Ibis Paint X di SMK Sukapura Tasikmalaya*. Jurnal Abmas, 24(2).
- Saputra, D. P., Subiyantoro, S., & Widiyastuti, E. (2024). Digital drawing innovation of ornaments through Ibis Paint application. *International Conference on Art, Design, Education and Cultural Studies (ICADECS)*, KnE Social Sciences, 159–165.
- Silva, M., & Palaré, A. (2023). Drawing skills at the beginning of higher education: Teachers' perspectives, expectations, and realities. *Frontiers in Education*, 8, 1056518.
- Sudiarsana, I. G. N. A., Rediasa, I. N., & Sudarmawan, A. (2023). *Penggunaan Aplikasi Ibis Paint X Pada Pembelajaran Kelas Fase F Seni Lukis Digital Di SMK Negeri 1 Sukasada*. Jurnal Pendidikan Seni Rupa Undiksha, 13(3).
- Zulkifli. (2021). Seni Rupa di Era Disrupsi: Dampak Teknologi dalam Medan Sosial Seni Rupa. Gondang: Jurnal Seni dan Budaya, 5(1),