

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya. (2009). *Trik Dahsyat Menjadi Animator 3D Andal*. Andi.
- Adobe.com. (n.d.). Adobe Photoshop. Retrieved September 24, 2023, from https://www.adobe.com/id_id/products/photoshop.html
- Afifah, W. D. (2019). *Pembuatan Aset 3D Environment Pesawat Induk untuk Game Simulasi Sci-Fi Persia* [Tugas Akhir]. Universitas Gadjah Mada.
- Alamsyah, B. (2020). *Pembuatan Aset 3D "Cannon" untuk Gim Persia dengan Perangkat Lunak Blender* [Tugas Akhir]. Universitas Gadjah Mada.
- Blender.org. (n.d.). About. Retrieved September 24, 2023, from <https://www.blender.org/about/>
- Budiarti, R. P. N., & Susanto, F. A. (2019). Pengembangan Aset Tiga Dimensi Berbasis Photo-Realism untuk VR-Patient Room (Studi Kasus Rawat Inap RSI Jemursari). *Applied Technology and Computing Science Journal Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya*, 2(1).
- Enterprise, J. (2016). *Blender Untuk Pemula*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Hasanah, F. N., & Untari, R. S. (2021). *Buku Ajar Rekayasa Perangkat Lunak*. Sidoarjo: Umsida Press.
- Herlina, Y. (2003). Kreativitas dalam Seni Fotografi. *NIRMANA Universitas Kristen Petra*, 5(2), 214–228.
- Huda, A., & Ardi, N. (2021). *Teknik Multimedia dan Animasi*. Padang: UNP Press.
- Idseducation.com. (n.d.). 3 Teknik Modelling Animasi Menggunakan Aplikasi Pemodelan 3D. Retrieved September 24, 2023, from <https://idseducation.com/3-teknik-modeling-animasi/>
- Isnaindin, R. N., Julianto, I. N. L., & Indira, W. (2022). Pembuatan Aset Desain Karakter Astronot 3D Sebagai Acuan dalam Produksi Film untuk Vektor Pictures di Tuksedo Studio. *ISI Denpasar*.
- Joang, H. R. (2017). *Animasi 3 Dimensi*. Jakarta: Pusat Pengembangan Perfilman Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Jolma, V. I. (2014). *Animated Low Poly Characters*. Lahti University of Applied Sciences.
- Karyadi, B. (2017). *Fotografi: Belajar Fotografi*. NahlMedia.

- Kent, S. L. (2001). *The Ultimate History of Video Games: From Pong to Pokémon and Beyond*. Three Rivers Press.
- Kumala, F. N., Ghufroon, A., Astuti, P. P., Crismonika, M., Hudha, M. N., & Nita, C. I. R. (2020). MDLC model for developing multimedia e-learning on energy concept for primary school students. *Journal of Physics: Conference Series*, 1869(1), 1742–6596.
- Kumara, A. J. (2019). *Pembuatan Aset Animasi 3D Fotorealistik “5 Macam Rumah Penduduk pada Era Kerajaan Majapahit”* [Tugas Akhir]. Universitas Gadjah Mada.
- Kurniawan, M. R. (2022). *Pembuatan Asset Game Kelana: Ampong Adventure*. Universitas Dinamika.
- Mulia, D., & Handayani, H. H. (2014). Studi Fotogrametri Jarak Dekat dalam Pemodelan 3D dan Analisis Volume Objek. *Geoid Journal of Geodesy and Geomatics Institut Teknologi Sepuluh Nopember*, 10(1).
- Nirwana, R. G. (2020). *Perancangan Aset Model 3D Radio Philips Berbasis AR*. Universitas Dinamika.
- Pangestu, D. P. (2022). *Pembuatan Asset 3D Pada Aplikasi Virtual Tour Perumahan Agrapana Estate Dengan Menggunakan Kinect Sebagai Media Pemasaran Berbasis Desktop* [Skripsi]. Politeknik Negeri Jakarta.
- Rakasiwi, S. (2021). *Panduan Menguasai Photoshop*. Semarang: Yayasan Prima Agus Teknik.
- Ramadhan, M. S. (2021). *Pembuatan Desain Karakter dan Aset dalam Film Animasi 3D Bergenre Horor Berjudul “Siulan Pemanggil Setan.”* Universitas Dinamika.
- Saurik, H. T. T., Purwanto, D. D., & Hadikusuma, J. I. (2019). Teknologi Virtual Reality untuk Media Informasi Kampus. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (JTIK) Universitas Brawijaya*, 6(1), 71–76.
- Shah, G. (2020). *Blender Shortcut Keys: Here’s A List Of All The Commands To Boost Your Productivity*. <https://www.republicworld.com/technology-news/apps/blender-shortcut-keys-list-of-all-the-blender-commands-that-come-handy.html>
- Sithole, G., & Vosselman, G. (2004). Experimental comparison of filter algorithms for bare-Earth extraction from airborne laser scanning point clouds. *ISPRS Journal of Photogrammetry and Remote Sensing*, 59(1–2), 85–101.
- Steinmetz, R., & Nahrstedt. (2004). *Multimedia Fundamentals: Media Coding and Content Processing*. Prentice Hall.

- Sugiharta, M. (2020). *Pembuatan Aset Rumah Kumuh 3D untuk Game Simulasi Sci-Fi Persia* [Tugas Akhir]. Universitas Gadjah Mada.
- Sugiyono. (2013). *E-Book Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Alfabeta.
- Sunaryo, D. K. (2013). Model Tiga Dimensi Sistem Informasi Geografis Untuk Visualisasi Bangunan Gedung. *SNATIKA*, 02(01), 34–38.
- Suratinoyo, H. S., Wowor, H., Robot, J., & Karow, S. (2013). Cerita Rakyat Daerah Minahasa: Implementasi Short Film Animasi 3D. *Jurnal Teknik Informatika Universitas Sam Ratulangi*, 2(2).
- Tekinbas, K. S., & Zimmerman, E. (2003). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. The MIT Press.