



DAFTAR PUSTAKA

- ADMEC Multimedia, 2014, *Use of Multimedia in Different Fields*,
<https://www.admecindia.co.in/blog/use-multimedia-different-fields>.
- Auliani, Afina., 2017, Pengembangan Game Edukasi Media Pembelajaran Sistem Gerak Pada Manusia untuk Kelas XI SMA Menggunakan Construct 2, *Tugas Akhir*, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Direktorat Jenderal Nilai Budaya, Seni dan Film, 2009, *Pengantar Pameran Tekstil dan Busana Indonesia yang Dipengaruhi Budaya Cina*, Departemen Kebudayaan dan Pariwisata, Jakarta.
- Dixon, Sean, 2016, *UV Mapping, Texturing and Shader, Rigging and Animation*, <https://medium.com/@sdixon3/uv-mapping-texturing-and-shaders-rigging-and-animation-be9b4ddf0d48>.
- Groeneveldt, W.P., 2009, *Nusantara Dalam Catatan Tionghoa*, Komunitas Bambu, Jakarta.
- Gulendra, I.M., 2010, *Pengertian Warna dan Tekstur*, http://repo.isi-dps.ac.id/143/1/Pengertian_Warna_dan_Tekstur.pdf.
- Hofstetter, F. 2001. *Multimedia Literacy 3th Edition*. NY: Irwin/McGraw-Hill.
- Janky, Nuruddin, 2015, Film Animasi 3D Gajah Mada Mencari Mustika, <https://www.youtube.com/watch?v=hJDvibkQqCI>.
- Kartodirdjo, Sartono, 1993, *700 Tahun Majapahit "Suatu Bunga Rampai(1293-1993)"*, Dinas Pariwisata Provinsi Jawa Timur, Jawa Timur.
- Noerhadi, I.C., 2012, *Busana Jawa Kuna*, Komunitas Bambu, Jakarta.
- Pluralsight, 2014, *Key 3D Rigging Terms to Get You Moving*, <https://www.pluralsight.com/blog/film-games/key-rigging-terms-get-moving>.
- Putri, R.H., 2018, *Catatan Ma Huan tentang Masyarakat Majapahit*, <https://historia.id/kuno/articles/catatan-ma-huan-tentang-masyarakat-majapahit-vqj0y>.
- Rahmaningtyas, J.T., 2016, Pembuatan Film Pendek Animasi 3D "Apel", *Tugas Akhir*, Sekolah Vokasi, Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta.
- Rizkia, I.R., 2018, Pembuatan Aset Animasi 3D Fotorealistik "Pasar Tradisional Zaman Majapahit", *Tugas Akhir*, Sekolah Vokasi, Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta.



Slick, Justin, 2019, *What Is 3D Modelling?*, <https://www.lifewire.com/what-is-3d-modeling-2164>.

Sugiarso, B.A., Arie S.M. dan Victor Waeo, 2016, Implementasi Gerakan Manusia Pada Animasi 3D dengan Menggunakan Metode *Pose to Pose*, *E-Journal Teknik Informatika*, Teknik Informatika, Universitas Sam Ratulangi.

Wulandari, T.E., 2018, Pembuatan Film Pendek Animasi “Look”, *Tugas Akhir*, Sekolah Vokasi, Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta.



UNIVERSITAS
GADJAH MADA

PEMBUATAN ASET ANIMASI 3D PHOTOREALISTIC UNTUK LONGSHOT
SHINTA KUSUMA N, Yusron Fuadi, S.Sn., M.Sn.

Universitas Gadjah Mada, 2019 | Diunduh dari <http://etd.repository.ugm.ac.id/>