

## DAFTAR PUSTAKA

- Afifa,W.D, 2019, *Pembuatan Aset 3D Environmemnt Pesawat Induk Untuk Game Simulasi Sci-fi Persia*, Tugas Akhir, Sekolah Vokasi, Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta.
- Agus, Suheri, 2006, *Animasi Multimedia Pembelajaran*, Jakarta, Elecmedia Komputindo.
- Barry, L. Patrick, 2000, Continents in Collision: Pangea Ultima, [https://science.nasa.gov/science-news/science-at-nasa/2000/ast06oct\\_1](https://science.nasa.gov/science-news/science-at-nasa/2000/ast06oct_1), diakses tanggal 10 Agustus pukul 16.00 WIB.
- Glaze, Dr. Lory, 2019, What Is A Planet?, <https://solarsystem.nasa.gov/planets/in-depth/>, diakses 15 Juni 2020 pukul 16.00 WIB.
- Glaze, Dr. Lory, 2019, Earth : Overview, <https://solarsystem.nasa.gov/planets/earth/overview/>, diakses tanggal 15 Juli pukul 18.00 WIB.
- Glaze, Dr. Lory, 2019, Earth : In Depth, <https://solarsystem.nasa.gov/planets/earth/in-depth/>, diakses tanggal 15 Juli pukul 19.00 WIB.
- Glaze, Dr. Lory, 2019, Jupiter : In Depth, <https://solarsystem.nasa.gov/planets/jupiter/in-depth/>, diakses tanggal 15 Juli pukul 20.00 WIB.
- Glaze, Dr. Lory, 2019, Jupiter : Overview, <https://solarsystem.nasa.gov/planets/jupiter/overview/>, diakses tanggal 15 Juli pukul 21.00 WIB.
- Glaze, Dr. Lory, 2019, Saturn : Overview, <https://solarsystem.nasa.gov/planets/saturn/overview/>, diakses tanggal 15 Juli pukul 22.00 WIB.
- Glaze, Dr. Lory, 2019, Saturn : In Depth, <https://solarsystem.nasa.gov/planets/saturn/in-depth/>, diakses tanggal 15 Juli pukul 23.00 WIB.
- Henry, Samuel, 2010, *Cerdas dengan Game: Panduan praktis bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain game*, Jakarta, PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Ibiz, Fernandez, 2002, *Macromedia Flash Animastion & Cartooning: A Creative Guide*. Hill/Osborn. California.

May, Sandra, 2018, What Is NASA?,  
<https://www.nasa.gov/audience/forstudents/5-8/features/nasa-knows/what-is-nasa-58.html>, diakses 7 Agustus 2020 pukul 20.00 WIB.

Meldiana, Meta, 2018, 5 Jenis Animasi Yang Paling Sering Dijumpai,  
<https://studioantelope.com/5-jenis-animasi-yang-paling-sering-dijumpai/>,  
diakses tanggal 7 Juli 2020 pukul 15.00 WIB.

Muttaqin, M. Rizal, 2019, Sejarah Singkat Perkembangan Game,  
<https://informatika.unida.gontor.ac.id/2019/04/23/sejarah-singkat-perkembangan-game/>, diakses tanggal 9 Juni 2020 pukul 13.30 WIB.

Nurrohman, Ludhi, 2019, *Pembuatan Library Asset 3D Animasi Matahari, Bumi, dan Bulan*, 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.

Scott, Ridley (Sutradara), 2015, *The Martian*, 20th Century Fox, Amerika Serikat, 141 menit.

Septiani, Alinda Ayu, 2018, *Pembuatan Aset Animasi 3D Fotorealistik "Bangunan Kerajaan Majapahit Sisi Utara"*, Tugas Akhir, Sekolah Vokasi, Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta.

Steinmetz, Ralg, Nahrstedt, Klara. (1995). *Multimedia : Computing, Communications And Application*, Prentice Hall Publishing Company, New Jersey.

Subagja, Ditya, 2019, Deretan Perkembangan Grafis Video Game yang Harus Kalian Tahu!, <https://www.kincir.com/game/console-game/perkembangan-grafis-game>, diakses tanggal 9 Juni 2020 pukul 13.00 WIB.

Vaughan, Tay, 2004, *Multimedia : Making Its Work. Edisi VI*. McGraw-Hill Companies, Inc, New York.

Vaughan, Tay, 2011, *Multimedia : Making Its Work. Eight Edition*, McGraw-Hill, New York.

Wulandari, A.D, 2012, *Game Edukatif Sejarah Komputer Menggunakan Role Playing Game (RPG) Maker XP Sebagai Media Pembelajaran Di SMP Negeri 2 Kalibawang*, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.

Yudhanto, Prasetyo Adi, 2010, *Perancangan Promosi Produk Edu-Games melalui Event*, Laporan Tugas Akhir, Universitas Komputer Indonesia, Bandung.