

DAFTAR PUSTAKA

- About. (t.thn.). Diambil kembali dari Blender: www.blender.org/about/
- Aditama. (2013, Januari 16). *3-TAHAP ALUR PRODUKSI MULTIMEDIA*. Diambil kembali dari Multimedialicious: <https://www.google.com/amp/s/multimedialicious.wordpress.com/2013/01/16/3tahap-alur-produksi-multimedia/a,p/>
- Aditya. (2007). *Trik Dahsyat Menjadi Animator 3D Handal*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- Afifah, W. D. (2020). *Pembuatan Aset 3D Environment Pesawat Induk Untuk Game Simulasi Sci-fi Persia*. Yogyakarta.
- Beane, A. (2012). *3D Animation Essentials*. Canada: Sybex.
- Binanto, I. (2010). *Multimedia Digital - Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- Fransiska. (2018, April 13). *Inilah 10 Manfaat Bermain Game*. Diambil kembali dari sukaon: <https://www.sukaon.com/inilah-10-manfaat-bermain-game/>
- Gulendra, I. W. (2010). Pengertian Warna dan Tekstur. *Pengertian Warna dan Tekstur*, 1-1.
- Najjar, M., & Boudreau, J. W. (1996). *Extending Social Learning Theories to Collectivist Cultures: The Effect of Behavior Modeling Training, Service Orientation and Language Skills on Service Skills and Behaviors*. New York: Cornell University.
- Peterson, L., Lucas, G., McCallum, R., & Thippet, P. (2006). *Sculpting a Galaxy: Inside the Star Wars Model Shop*. Insighth Editions.
- Putra. (2020, Februari 2). *PENGERTIAN MULTIMEDIA: Sejarah, Manfaat, Komponen, Contoh Multimedia*. Diambil kembali dari salamadian.com: <https://salamadian.com/pengertian-multimedia/>
- Rita, R. I. (2018). *Pembuatan Aset Animasi 3D Fotorealistik "Pasar Tradisional Zaman Kerajaan Majapahit"*. Yogyakarta.
- Robin, P. (1997). *Developer's Handbook to Interactive Multimedia*. Routledge.

- Santriantomo, D. (2019). *Pembuatan Aset 3D "Rumah Tua Belanda dan Rumah Kayu Tua"*. Yogyakarta.
- Septiani, A. A. (2018). *Pembuatan Aset Animasi 3D Fotorealistik "Bangunan Kerajaan Majapahit Sisi Utara"*. Yogyakarta.
- Sigit, P. (2013). POTENSI PENGEMBANGAN APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI. *POTENSI PENGEMBANGAN APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI*, 75-93.
- sipil, s. t. (2017, November 1). *Alat-Alat Berat :Pengertian Bulldozer Dan Tipe Blade Serta Kegunaanya* . Diambil kembali dari SITUS TEKNIK SIPIL: <https://www.situstekniksipil.com/2017/11/alat-alat-berat-pengertian-bulldozer.html>
- SnoweiiBot. (2017, April 3). *Avorion; Spaceship Classification*. Diambil kembali dari [Steam Community](https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=859436950): <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=859436950>
- Steinmetz, R. (1995). *Multimedia: Computing, Communications, and Applications*. Prentice Hall.
- Suheri, A. (2006). *Animasi Multimedia Pembelajaran*. Jakarta: Elec Media Komputindo.
- Vaughan, T. (2004). *Multimedia: Making it Work*. McGraw Hill Technology Education.
- watt_pedia. (2017, February 19). *SCIENCE FICTION*. Diambil kembali dari Genre - Genre Dalam Wattpad: <https://www.wattpad.com/374372560-genre-genre-dalam-wattpad-science-fiction>
- Yulyani, A., Michael, Y. R., & Violitta, Y. (2015). *Digital Multimedia*. Jakarta Barat: PT WIDIA INOVASI NUSANTARA.