

DAFTAR PUSTAKA

- Anon., t.thn. *About*. [Online] Available at: www.blender.org/about/
- Desproffit, S., 2019. *Pembuatan Aset 3D "Rumah Tua Belanda dan Rumah Kayu Tua"*, Yogyakarta: s.n.
- Fransiska, 2018. *Inilah 10 Manfaat Bermain Game*. [Online] Available at: <https://www.sukaon.com/inilah-10-manfaat-bermain-game/>
- Gulendra, I. W., 2010. Pengertian Warna dan Tekstur. *Pengertian Warna dan Tekstur*, pp. 1-1.
- Isabella, R., 2018. *Pembuatan Aset 3D Fotorealistik "Pasar Tradisional Zaman Mahapahit"*, Yogyakarta: s.n.
- Munir, 2012. *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Peterson, L., Lucas, G., McCallum, R. & Thippet, P., 2006. *Sculpting a Galaxy: Inside the Star Wars Model Shop*. s.l.:Insighth Editions.
- Putra, 2020. *PENGERTIAN MULTIMEDIA: Sejarah, Manfaat, Komponen, Contoh Multimedia*. [Online] Available at: <https://salamadian.com/pengertian-multimedia/>
- Sigit, P., 2013. POTENSI PENGEMBANGAN APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI. *POTENSI PENGEMBANGAN APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI*, pp. 75-93.
- sipil, s. t., 2017. *Alat-Alat Berat :Pengertian Bulldozer Dan Tipe Blade Serta Kegunaanya*. [Online] Available at: <https://www.situstekniksipil.com/2017/11/alat-alat-berat-pengertian-bulldozer.html>
- SnoweiiBot, 2017. *Avorion; Spaceship Classification*. [Online] Available at: <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=859436950>

Yulyani, A., Michael, Y. R. & Violitta, Y., 2015. *Digital Multimedia*. Jakarta Barat:
PT WIDIA INOVASI NUSANTARA.