

DAFTAR PUSTAKA

- About.* (t.thn.). Diambil kembali dari Blender: www.blender.org/about/
- Aditya. (2007). *Trik Dahsyat Menjadi Animator 3D Handal*. Yogyakarta: Andi.
- Agnew, P. W., Kellerman, A. S. & Meyer, M. J. (1996). *Multimedia in the Classroom*. Boston: Allyn and Bacon.
- Arifin, Y., Ricky, M. Y., Yesmaya, V. (2015). Digital Multimedia. Jakarta: PT. Widia Inovasi Nusantara.
- Awule, M. E., Sentinuwo, S. R., Lumenta, A. S. M. (2016). *Pembuatan Film Animasi 3D menggunakan Metode Dynamic Simulation (Studi Kasus : Alramona N'taumatta N'talorda)*. E-jurnal Teknik Elektro dan Komputer Vol 5 No 4 Juli – September 2016.
- Hackbarth, S. (1996). *The Educational Technology Handbook: A Comprehensive Guide : Process and Products for Learning*.
- Hartono. (2009) *Jelajah Bumi dan Alam Semesta*. Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- <https://multimedialicious.wordpress.com/tag/3-tahap-alur-produksi-multimedia/>
Diakses pada 15 Juli 2020.
- <https://www.pricebook.co.id/article/review/2016/01/26/3593/ada-4-jenis-dan-11-genre-game-yang-mana-favorit-kamu> Diakses pada 21 Juni 2020.
- <https://www.seluncur.id/pengertian-film-sci-fi/> Diakses pada 14 September 2020.
- <https://store.steampowered.com/app/378610/Valley/> Diakses pada 14 September 2020.
- <https://www.unrealengine.com/en-US/blog/a-first-look-at-unreal-engine-5> Diakses pada 14 September 2020.
- Munir. (2012). *MULTIMEDIA Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Philips, R. (1997). *The developer handbook to interactive multimedia (practical guide for educational application)*. London: Kogan Page.

- Sugiharta, M. (2020). *Pembuatan Aset Rumah Kumuh 3D Untuk Game Simulasi Sci-fi Persia*, Tugas Akhir, Sekolah Vokasi, Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta.
- Vaughan, T. (2004). *Multimedia: Making it Work*. McGraw Hill Technology Education.