

DAFTAR PUSTAKA

- 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://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.
- 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.
- Vaughan, T. (2004). *Multimedia: Making it Work*. McGraw Hill Technology Education.
- Afifah, 2020. *Aset 3 dimensi environment "Pesawat Induk"*, s.l.: s.n.
- Rakhmat, F. R. & S. A., 2012. *Pemodelan 3 dimensi Mobil Rusak, Menara Pengawas, Bangku dan Senjata Pada Aplikasi Game "D'Crime of Metropolis*, s.l.: s.n.



Septiani, 2018. *Aset animasi 3 dimensi fotorealistik “Bangunan Kerajaan Majapahit”*, s.l.: s.n.