

DAFTAR PUSTAKA

Anisa zahriyatun Anggi, Berlilana, A. T. (2014). E-Tung (Edugame Berhitung) Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak TK. *Jurnal Telematika*, 7(2), 1–12.

Ardiyan. (2014). Proses Produksi Pembuatan Tekstur Material Pada Desain 3D Karakter Menggunakan Perangkat Lunak Maxon 3D Bodypaint. *Jurnal Humaniora*, 5(2), 719–728.

Dewi, M. S. (2012). Penggunaan Aplikasi Adobe Photoshop Dalam Meningkatkan Keterampilan Editing Foto bagi Anak Tunarungu. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*, 1(2), 260–270.

Dwiwidya Winaryono, E. B. S. (2015). Pembangunan Aplikasi Pembelajaran Multimedia Interaktif Mata Pelajaran Fikih Kelas IV di MI Miftahussalam Bandung Berbasis Dekstop. *Jurnal Ilmu Komputer Dan Informatika*, 1(1), 1–8.

Eka Ardianto, W.H. dan E. W. (2012). Augmented Reality Objek 3 Dimensi dengan Perangkat Artoolkit dan Blender. *Jurnal Teknologi Informasi DINAMIK*, 17(2), 107-117.

Febri Yuningsih, Ahmaddul Hadi, A. H. (2014). Rancang Bangun Animasi 3 Dimensi sebagai Media pembelajaran pada Mata Pelajaran Menginstal PC. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika & Informatika*, 2(2), 36–40.

Frestika Cahyo Hakim, L. Y. (2014). Pengenalan Wisata Pancer Door dengan Animasi 3 Dimensi. *Jurnal Speed*, 6(3), 1–4.

Gembong Satria Prabowo, I Ketut Adi Purnawan, N. K. D. R. (2016). Rancang Bangun Animasi 3D Pembelajaran Shalat Jenazah Berbasis Android. *Merpati*, 4(1), 104–113.

Kushwaha, R. (2015). Procedure Of Animation In 3D Autodesk Maya: Tools & Techniques. *International Journal Of Computer Graphics & Animation*, 5(4), 15–27.

Leno Sambodo, Bambang Eka Purnama, I. U. W. (2015). Animasi 3 Dimensi Sosialisasi Tsunami Early Warning System Kabupaten Pacitan. *Jurnal Evolusi*, 3(2), 48–54.

Merry Siska, H. (2012). Perancangan Ulang Tata Letak Fasilitas Pabrik Tahu Dan Penerapan Metode 5S. *Jurnal Ilmiah Teknik Industri*, 11(2), 144–153.

Muhamad Buchari, Steven Sentinuwo, O. L. (2015). Rancang Bangun Video Animasi 3 Dimensi Untuk Mekanisme Pengujian Kendaraan Bermotor di Dinas Perhubungan, Kebudayaan, Pariwisata, Komunikasi dan Informasi. *Jurnal Teknik Informatika*, 6(1), 1–6.

M. Yanyan Herdiansyah, I. A. (2013). Pembangunan Aplikasi Bantu dalam Menghapal Al-Qur'an Berbasis Mobile. *Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika*, 2(2), 1–8.

Pramono, J. dan O. (2012). Pemodelan 3 Dimensi untuk Bangunan di Kawasan Puspiptek, Serpong. *Jurnal Ilmiah Geomatika*, 18(1), 1–8.

Putu Yudia Pratiwi, G. M. D. dan I. M. G. S. (2016). Pengembangan film animasi 3 dimensi kehidupan pada zaman prasejarah. *KARMAPATI*, 5(1), 1–10.

Youllia Indrawaty, Dewi Rosmala, A. M. R. (2012). Aplikasi Pembelajaran Alat Musik Gitar Menggunakan Model Skenario Multimedia Interaktif Timeline Tree. *Jurnal Informatika*, 4(1), 1–12.

Retnowati, N. D. (2015). Analisis Pemodelan 3D Pesawat Terbang. *Jurnal Angkasa*, 7(1), 1–16.

Royce Suryo Prabowo, A. H. I. (2012). Perancangan Environment 3D Sebagai Pendukung Film Animasi Motivasi „ TRY OUT “ dengan Konsep Urban Life and Junior High Education. *Jurnal Sains Dan Seni Pomits*, 1(2), 1–6.

Sigit Priyanto, Prayoga Pribadi, A. H. (2014). Game Edukasi “Matching Three” Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Telematika*, 7(2), 32–51.

Sundari, J. (2016). Melestarikan Aksara Sunda dengan Aplikasi Multimedia. *Jurnal Evolusi*, 4(2), 25–28.



Universitas Internasional Batam