

DAFTAR PUSTAKA

- Adobe. (2020, July 3). *Substance 3D bakers*. Retrieved from Adobe.com: <https://substance3d.adobe.com/documentation/bake/what-is-baking-172818449.html>.
- Anggraini, A. (2015). *FILM PENDEK ANIMASI 3D "STARTING FROM A*. Politeknik Negeri Batam.
- Chopine, A. (2011). *3D Art Essentials*. Elsevier Inc.
- Fadya, M., & Sari, I. P. (2018). Modelling 3D dan Animating Karakter pada Game Edukasi “World War D” Berbasis Android. *Jurnal Multinetics*, 4(2), 43–47.
- Hisyam Muhammad Umar, T., & Winarso, D. (2020). ANALISIS PERBANDINGAN TEKNIK 3D RENDERING CYCLES DAN EEVEE PADA SOFTWARE BLENDER. *Jurnal FASILKOM*, 10(1), 11–18.
- Inawati, A., & Puspasari, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Game Ular Tangga Berbasis Unity 3D Pada Mata Pelajaran Kearsipan Kelas X OTKP di Smkn 4 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Admintrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(1), 96–105. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap>
- Kusrianto, A. (2009). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Andi Offset. <http://kumpulansejarah-di.blogspot.com/2009/11/sejarah-istilah-desain-komunikasi.html>
- Satriawan, A., & Eka Apriyani, M. (2016). ANALISIS DAN PEMBUATAN RIGGING KARAKTER 3D PADA ANIMASI 3D “JANGAN BOHONG DONG.” *JURNAL TEKNIK INFORMATIKA*, 9(1), 72–77.
- Setiawan, M. I., Trisnadoli, A., & Nugroho, E. S. (2019). Penerapan Teknik UV Mapping dan Texture Painting Dalam Pembuatan Film Animasi 3D Bujang Buta. *Ejournal UNDIP*, 40(1), 26–30. <https://doi.org/10.14710/teknik.v40n1.22758>
- Syahsudarmi, S. (2019). Ekonomi Kreatif Sebagai Solusi Alternatif Meningkatkan Daya Saing Di Era Digital. *Jurnal Daya Saing*, 5, 24–27.

- Tinarbuko, S. (2015). *DEKAVE Desain Komunikasi Visual Penanda Zaman Masyarakat Global*. CAPS.
- Wahyudi, A. D., Surahman, A., & Sivi, N. A. (2021). Penerapan Media Promosi Produk E-Marketplace Menggunakan Pendekatan AIDA Model dan 3D Objek from the AIDA. *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT (JPIT)*, 6(1), 35–38.
- Wahyuningsih, S., Satriani, D., Tinggi, S., Islam, A., & Bengkalis, N. (2019). PENDEKATAN EKONOMI KREATIF TERHADAP PERTUMBUHAN EKONOMI (Studi Kasus Di Desa Pedekik). *IQTISHADUNA : Jurnal Ilmiah Ekonomi Kita*, 8(2), 195–205. <https://ejournal.stiesyariahbengkalis.ac.id/index.php/iqtishaduna>
- Yuda, Y. P., & Azis, M. N. L. (2019). 3D modeling the gamelan of saron as a documentation of cultural heritage preservation efforts. *Journal of Physics: Conference Series*, 1375(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1375/1/012036>