

Daftar Pustaka

- [1]. Ghaffar Rizqi, D. I. (2015). PEMBUATAN LINGKUNGAN VIRTUAL 3D YANG BERINTEGRASI DENGAN DATA GERAKAN DARI MOTIVE PADA SIMULASI RUANGAN.
- [2]. Harry Sugianto, J. P. (2017). PEMBUATAN *GAME SURVIVAL HORROR* “CAN YOU SURVIVE?” DENGAN MENGGUNAKAN VR ANDROID. *Seminar Nasional Teknologi Informasi 2017*.
- [3]. I Dewa Bagas Suryajaya, E. U. (2015). Optimalisasi Teknik Markerless *Motion capture*. *I Dewa Bagas Suryajaya, Ema Utami, Sukoco*.
- [4]. Ibrahim Ahmad, A. J. (2015). USERS’ EXPERIENCE IN ROLE-PLAYING *GAME*: MEASURING THE PLAYER’S *GAMEPLAY* EXPERIENCE. *Jurnal Teknologi E-ISSN 2180-3722*.
- [5]. Ismahafezi Ismail, M. S. (2017). A Study on *Motion capture* Data Editing in Virtual Environment. *World Applied Sciences Journal*.
- [6]. Jacky C.P. Chan, H. L. (2011). A Virtual Reality Dance Training System Using *Motion capture* Technology. *IEEE TRANSACTIONS ON LEARNING TECHNOLOGIES*.
- [7]. Puspita, J. (2015, Maret 3). *Makalah Panahan*. (WordPress) Retrieved Februari 24, 2018, from <https://junipuspitha.wordpress.com/2015/03/06/makalah-panahan/>
- [8]. Real-Time Human *Motion capture* Driven by a Wireless Sensor Network. (2015). *International Journal of Computer Games Technology, 2015 (2015)*(Article ID 695874), 14.
- [9]. Suryajaya, I. D. (2015). TEKNIK *MOTION CAPTURE* DALAM PROSES PEMBUATAN ANIMASI 3D MENGGUNAKAN MICROSOFT KINECT. *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia 2015*.
- [10]. Uully Asfari, B. S. (2012). Pembuatan Aplikasi Tata Ruang Tiga Dimensi Gedung Serba Guna Menggunakan Teknologi Virtual Reality. *JURNAL TEKNIK ITS, 1*(ISSN: 2301-9271), 1.
- [11]. William Antonius, M. R. (2016). Rancang Bangun Sistem *Motion capture* Dan Motion. *Jurnal Aksara Komputer Terapan*.