

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku dan Jurnal:

- Ahmad, A., & Sayatman, S. (2020). Perancangan Environment Bertema Dunia Fantasi Burung Indonesia sebagai Pendukung Serial Animasi 3D “Little Bird” untuk Pasar Global. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 9(1), F79-F84.
- Ahmad, F., Rahmansyah, A., & Rahadiano, I. D. (2023). PERANCANGAN KONSEP GAME ENVIRONMENT PADA GAME" GARUDA'S DISCIPLE". *eProceedings of Art & Design*, 10(2).
- Al, M. D. B. (2023). KEMAJUAN TEKNOLOGI DAN POLA HIDUP MANUSIA DALAM PERSPEKTIF SOSIAL BUDAYA. *TUTURAN: Jurnal Ilmu Komunikasi, Sosial dan Humaniora*, 1(3), 274-301.
- Goldstone, W. (2009). *Unity game development essentials*. Packt Publishing Ltd.
- Jamaludin, R. (2005). *Multimedia dalam pendidikan*. Utusan Publications.
- Kristian, M. I., & Ramdhan, Z. (2019). Perancangan Environment Dalam Animasi 3d Tentang Penderita Gaming Disorder Berjudul" ryan". *eProceedings of Art & Design*, 6(3).
- Mullen, T. (2011). *Mastering blender*. John Wiley & Sons.
- Nispayadi, M. A. F., Iskandar, M., & Fiandra, Y. (2021). Perancangan Environment pada Animasi 3D Tentang Penerimaan Diri Penyandang Disabilitas Daksa Akibat Kecelakaan. *eProceedings of Art & Design*, 8(3).
- Prasetyanto, A. A. B. (2014). *Analisis Dan Perancangan 3D Modelling Karakter Dan Background Game the Hero Of Majapahit Menggunakan Metode Subdivision Modelling & Digital Sculpting* (Doctoral dissertation, Universitas AMIKOM Yogyakarta).
- Pratama, A. F., & Budiman, A. (2018). Perancangan *Environment 3d* Dalam Animasi Dengan Tema Permainan Tradisional Di Kota Bandung. *eProceedings of Art & Design*, 5(1).
- Putra, R. W. (2021). *Pengantar desain komunikasi visual dalam penerapan*. Penerbit Andi.

- Satria, A. B., & Ramadhan, M. R. (2020). VRBIKE Sistem Sepeda Statis Menggunakan Beban Dinamis Berbasis Realitas Virtual Yang Tersinkronisasi Dengan Konten Video 360 Derajat. *eProceedings of Applied Science*, 6(2).
- Setiawan, A. M. H., Sayatman, S., & Prasetyo, D. (2020). Perancangan Karakter dan Environment Pilot Project Serial Animasi “Imajinavis”. *Jurnal Sains Dan Seni ITS*, 9(1), F32-F37.
- Setiawan, K. A. G. M., Ramdhan, Z., & Sumarlin, R. (2021). Perancangan Desain Environment 3d Untuk Animasi Kena And The Spirit Of West Java Dalam Pengenalan Rumah Adat Sunda. *eProceedings of Art & Design*, 8(6).
- Soleh, M. R., Nurajizah, S., & Muryani, S. (2019). Perancangan animasi interaktif prosedur merawat peralatan multimedia pada jurusan multimedia SMK BPS&K II Bekasi. *Jurnal Teknologi Dan Informasi*, 9(2), 138-150.

Sumber Lainnya:

- Btp.or.id. 2023. “About BTP – Bandung Techno Park”. [About BTP - Bandung Techno Park](#). Diakses pada 17 juli 2023.
- Diansa.com. 2023. “Pengertian Blender – Sejarah, Fitur, Kelebihan, Kekurangan”. [Pengertian Blender Adalah : Sejarah, Fitur, Kelebihan, Kekurangan \(dianisa.com\)](#). Diakses pada 20 Desember 2023.
- JPNN.com. 2021. “Dokter I Nyoman: Hanya 34 Persen Orang Indonesia Suka Berolahraga”. <https://shorturl.at/hMP23> Diakses pada 22 Desember 2023.
- P2PTM Kemenkes RI. 2018. “Data ponsel dunia: Orang Indonesia paling malas jalan kaki”. <https://rb.gy/97gor>. Diakses pada 23 Desember 2023.