

DAFTAR PUSTAKA

Jurnal:

- Ahearn, L. (2017). 3D game environments : create professional 3D game worlds. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9).
- Putra, G. A., Kridalukmana, R., & Martono, K. T. (2017). Pembuatan Simulasi 3D Virtual Reality Berbasis Android Sebagai Alat Bantu Terapi Acrophobia. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Komputer*, 5(1), 29. <https://doi.org/10.14710/jtsiskom.5.1.2017.29-36>
- W-Gulo. (2002). Buku Metodologi Penelitian. *Gramedia Widiasarana Indonesia*, 1, 262.
- Kristanto, V. H. (2018). *Metodologi Penelitian Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah (KTI)*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Yusuf, A. M. (2014). *Kuantitatif, Kualitatif, & Penelitian Gabungan*. Jakarta: Kencana.

Internet:

- Avinriyan. (2021, 7 agustus). Apa itu modelling?. Diakses 15 juli 2023, dari <https://berqas.com/apa-itu-3d-modeling/>
- Tysara, L. (2021). Tekstur adalah Nilai Rabaan Suatu Permukaan, Pahami dari Contohnya. Diakses 19 August 2023, dari <https://www.liputan6.com/hot/read/4789678/tekstur-adalah-nilai-rabaan-suatu-permukaan-pahami-dari-contohnya>
- Studio, E. (2023). Texturing dengan Shading/Node Editor | Berita | Gamelab Indonesia. Retrieved 20 August 2023, from <https://www.gamelab.id/news/514-texturing-dengan-shading-node-editor>
- Krjogja.com. (2021, 30 Oktober). Virtual Cycling , Trend Bersepeda di Tengah Pandemi. Diakses 15 juli 2023, dari <https://www.krjogja.com/gaya-hidup/1242484478/virtual-cycling-trend-bersepeda-di-tengah-pandemi>
- WHO: Mayoritas Remaja Jarang Olahraga | Databoks. (2023). Retrieved 20 August 2023, from <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/10/20/who-mayoritas-remaja-jarang-olahraga>

Studio, E. (2023). Texturing dengan Shading/Node Editor | Berita | Gamelab Indonesia. Retrieved 20 August 2023, from <https://www.gamelab.id/news/514-texturing-dengan-shading-node-editor>

Kutipan Dosen Pembimbing:

(Haekal et al., 2023)Haekal, M. H., Kusuma, P. D., & Nugrahaeni, R. A. (2023). Pembuatan Game Map Simulasi Tur Kampus Virtual Menggunakan Unity3D. *E-Proceeding of Engineering*, 10(1), 544–551.

Raton, R. (2013). Pengaruh Latihan Aerobik Terhadap Forced Expiratory Volume in One Second (Fev1) Pada Mahasiswa Pria Dengan Kelebihan Berat Badan (Overweight). *Jurnal E-Biomedik*, 1(2), 884–889. <https://doi.org/10.35790/ebm.1.2.2013.5474>

Roedavan, R., Pratondo, A., Utoro, R. K., & Sujana, A. P. (2020). Zetcil: Game Mechanic Framework for Unity Game Engine. *IJAIT (International Journal of Applied Information Technology)*, 03(02), 96. <https://doi.org/10.25124/ijait.v3i02.2779>