

DAFTAR PUSTAKA DAN REFERENSI

- [1] A. Satriawan dan M. E. Apriyani, "PENELITIAN TERKAIT", ANALISIS DAN PEMBUATAN RIGGING KARAKTER 3D PADA ANIMASI 3D "JANGAN BOHONG DONG", vol. 9, pp. 73-74, April. 2016.
- [2] MARRISA, T. SOBRI, dan D. MEILANTIKA, "KAJIAN TEORI", FILM ANIMASI DAMPAK PENGGUNAAN GADGET BERLEBIHAN SD N 57 OKU MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS6, vol. 5, pp. 54-55, Juni. 2022.
- [3] E. Ardianto, W. Hadikurniawati dan E. Winarno, "TINJAUAN PUSTAKA", Augmented Reality Objek 3 Dimensi dengan Perangkat Artoolkit dan Blender, vol. 17, pp. 108-109, Juli. 2022.
- [4] Blender. About Blender. [Online]. Available: <https://www.blender.org/about/> [Accessed 26 Juli 2023]
- [5] Y. Mulati, "Hasil dan Pembahasan", Analisis Penggunaan Teknologi Metaverse terhadap Pembentukan Memori pada Proses Belajar, vol. 8, pp. 122-123, Mei. 2023.