

## DAFTAR PUSTAKA

- Adam, Steffi dan Muhammad Taufik Syastra. 2015. Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam. *Jurnal CBIS*. 3(2): 78-90.
- Aditya. 2009. *Trik Dahsyat Menjadi Animator 3D Handal*. Yogyakarta: Andi.
- Adityo, Agung. 2017. Pembuatan Virtual Reality Tour dengan Metode Gambar Panorama untuk Kampus Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin. *Tugas Akhir*. Jurusan Teknik Informatika Universitas Hasanuddin, Makassar.
- Antoni, Hari. M., Jasmintie, X., Hurrahman, M. 2020. Implementasi Teknologi Virtual Reality Pada Media Pembelajaran Perakitan Komputer. *Jurnal Janapati*. 9(1): 83–95.
- Apriyani, Meyti. E., Setyoko, I., Animasi, K., & Ray, M. 2016. Analisis Perbandingan Teknik Rendering V-Ray Dan Mental Ray Pada Film Animasi 3d Robocube. *Jurnal Teknik Informatika*. 9(1): 54-61.
- Ardiyan. 2011. Alur Kerja Tahap Produksi Karakter Animasi Serial 3d Menggunakan Perangkat Lunak Maxon Cinema 4d. *Jurnal Humaniora*. 2(1): 511–517.
- Arikunto, Suharmisi. 2006. *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktek)*. PT. Gramedia.
- Aziz, Abdul. 2020. Penerapan Texturing 3D Dengan UV Mapping Pada Project Animasi Berjudul Isyarat. *Tugas Akhir*. Jurusan Produksi Film dan Televisi, Universitas Dinamika Surabaya, Surabaya.
- Babbie, E. 2004. *The practice of social research*. Belmont, CA: Wadsworth.
- Dale, Edgar. 1969. *Audio Visual Methods in Teaching*. New York: Holt, Rinehart and Winston Inc. The Dryden Press.

- Daulay, Melwin Syafrizal. 2007. *Mengenal Hardware-Software dan Pengelolaan Instalasi Komputer*. Yogyakarta : Andi.
- Gede, dkk. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Pengenalan Jenis-Jenis Ikan Berbasis Virtual Reality. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika*. 6(3): 294–304.
- Furqon, A. H. 2017. Pengembangan Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Alat-Alat Pembayaran Internasional Pada Materi Perekonomian Terbuka. *Skripsi*. Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Fernandes, Ibiz. 2002. *Macromedia Flash Animation & Cartooning: A Creative*. California : Guide and Hill/Osborn.
- Hendriyani & Karmila. 2020. *Pemrograman Android Teori Dan Aplikasi*. Pasuruan: Qiara Media.
- Herlangga, K. 2016. Virtual Reality dan Perkembangannya. Diakses dari <https://www.codepolitan.com/virtual-reality-dan-perkembangannya>.
- Hermawan, Stephanus. 2011. *Mudah Membuat Aplikasi Android*. Yogyakarta: Andi.
- Indraprastha, A. 2009. The Investigation on Using 3D Game Engine in Urban Design Study. *ITB Jurnal ICT*. 3(1): 1-18.
- Ivan, C. Sibero. 2009. *Langkah Mudah membuat Game 3D*. Yogyakarta: Mediakom.
- Johan. 2011. Pembuatan Film Dengan Penggabungan Unsur Live Shoot Dan 3d Animasi Dalam Aspek Produksi Berjudul “Dark Daylight”. *Tugas Akhir*. Jurusan Komputer Multimedia, STIKOM Surabaya, Surabaya.
- Leshin, C.B.J. Pollock, dan C.M. Reigeluth. 1992. *Instruction Design Strategies And Tactics*. Englewood Cliffs, New Jersey: Educational Technology Publisher.

- Lautfer, Ruth. 1993. *Pedoman Pelayanan Anak*. Malang Indonesia : Yayasan Persekutuan Pekabaran Injil Indonesia.
- Nadiro, Hurin. 2014. Pengaruh Etos Kerja Islam Terhadap Peningkatan Kualitas Kerja Melalui Kinerja. *Skripsi*. Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Islam Maulana Malik Ibrahim, Malang.
- Nazaruddin. 2012. *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC berbasis Android*. Bandung : Informatika.
- Nurfajry, Nury. 2019. Penerapan Media Pembelajaran Audio-Visual tentang Peningkatan Sesamol sebagai Zat Penghambat Pertumbuhan Sel Kanker menggunakan Teknik Motion Graphic. *Jurnal Multimedia Networking Informatics*. 5(2): 85-93.
- Prayudha, I. P. A., Agung, A. A. K., Wiranatha, C., & Raharja, I. M. S. 2017. Aplikasi Virtual Reality Media Pembelajaran Sistem Tata Surya. *Jurnal Merpati*. 5(2): 72–80.
- Prayudi, Y., & Aprizal, I. 2004. Pemodelan Wajah 3D Bebas Foto Diri Menggunakan Maya Embedded Language (MEL) Script. *Jurnal Media Informatika*. 2(2): 33-45.
- Purwono, Joni, dkk. 2014. Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri1 Pacitan. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*. 2(2): 127-144.
- Rahmi, Dzikri, A., Gustin, O., & Ray, M. 2017. Analisis Perbedaan Teknik Rendering Menggunakan Mental Ray dan Arnold Pada Film Animasi 3D “Gara-gara HOAX”. *Tugas Akhir*. Teknik Multimedia Jaringan, Politeknik Negeri Batam, Batam
- Ridhona, Rizqi. 2020. Desain Dan Uji Coba Video Pembelajaran Dengan Bantuan Software Wondershare Filmora Pada Materi Asam Basa. *Skripsi*. Fakultas

Tarbiyah Dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Pekanbaru.

Risanty, Rita Dewi. 2017. Pembuatan Aplikasi Kuesioner Evaluasi Belajar Mengajar Menggunakan Bot Telegram Pada Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Jakarta (FT-UMJ) Dengan Metode Polling. *Seminar Nasional Sains Dan Teknologi*. Jurusan Teknik, Universitas Jakarta, Jakarta.

Roger, Pressman. 2002. *Rekayasa Perangkat Lunak*. Yogyakarta: Andi.

Saurina, Nia. 2017. Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Untuk Kelas IV SDN Banjarsugihan II Menggunakan Blender 3D. *Jurnal Sistem & Teknologi Informasi Indonesia*. 2(2): 128–134.

Sihite, B., Samopa, F., & Sani, N. A. 2013. Pembuatan Aplikasi 3D Viewer Mobile dengan Menggunakan Teknologi Virtual Reality (Studi Kasus: Perobekan Bendera Belanda di Hotel Majapahit). *Jurnal Teknik Pomits*. 2(2): 397-400

Suryani, Ratih. 2019. Implementasi Animasi 2d Pada Iklan Layanan Masyarakat Sebagai Sosialisasi Penyakit DBD. *Jurnal Rekam*. 15(2): 153-165.

Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sutopo, A. H. 2003. *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Jakarta: Graha Ilmu.

Tambunan, Victoria. 2018. Virtual Reality Tour Bangunan Bersejarah Masjid Raya Menggunakan Oculu Rifts. *Tugas Akhir*. Fakultas Ilmu Komputer Dan Teknologi Informasi, Universitas Sumatera Utara, Medan.

Thuan, Herman, Saurik, T., Purwanto, D. D., Hadikusuma, J. I. 2019. Virtual Reality Technology for Campus Media Information. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*. 6(1): 71–76.

Usman Husaini, Purnomo Setiady. 2006. *Pengantar Statistika Edisi Kedua*. Jakarta: PT. Bumi Aksara

Vaughan, Tay. 2008. *Multimedia: Making it Work*. 7th Edition: McGraw-Hill.

Yulianto. 2012. Pembuatan Game 3 Dimensi Lost In The Jungle Dengan Menggunakan Unity 3D game Engine. *Tugas Akhir*. Teknik Informatika, AMIKOM Yogyakarta, Yogyakarta.