

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Pahrizal, P. (2020). Pembuatan Video 3D Kampus IV Universitas Muhammadiyah Bengkulu Menggunakan Blender dan Adobe Premier. *JUSIBI (Jurnal Sistem Informasi dan E-Bisnis)*, 2(1).
- [2] Prasetyo, E. D. (2012). *Pemodelan Animasi Teknik Gerakan Lempar Pada Olahraga Atletik Menggunakan Software Blender* (Doctoral dissertation, Univesitas Muhammadiyah Surakarta).
- [3] Andi Muhammad Fauzi El-Shirazy. 2018. Rancang Bangun Website Profil Universitas Sains Dan Teknologi Jayapura Dengan Virtual E-Panorama. *Jurnal Teknologi Informasi*, 6(2).
- [4] Alhafid, D., & Silmi, H. Analisis Virtual Reality pada Game VR Escape Room: The Last Breakout.
- [5] Skills2learn.com. (2017). What is Virtual Reality Simulation? – Skills2Learn ELearning. [online] Available at: <http://www.skills2learn.com/what-isvirtual-reality.html>.
- [6] P. Hafner, V. Hafner, and J. Ovtcharova, “Teaching methodology for Virtual Reality Practical Course in Engineering Education,” in Proc. Of the 2013 Int. Conf. on Virtual and Augmented Reality in Education, vol. 25, pp. 251-260, 2013.
- [7] C. E. Jenson, D. M. Forsyth, “Virtual Reality Simulation: Using Threedimensional Technology to Teach Nursing Students, “ *CIN: Comp, Informatics, Nursing*, vol. 30, no. 6, pp. 312-318, June, 2012.
- [8] Perdana, G. (2019). *APLIKASI JELAJAH PARIWISATA KOTA BATAM BERBASIS VIRTUAL REALITY MENGGUNAKAN PERANGKAT MOBILE ANDROID* (Doctoral dissertation, University of Technology Yogyakarta).
- [9] Ega, dkk. 2014. *Rancang Bangun Video Animasi 3 Dimensi Untuk Mekanisme Pengujian Kendaraan Bermotor di Dinas Perhubungan, Kebudayaan Pariwisata, Komunikasi dan Informasi*. s.l.: E-journal Teknik Informatika.

- [10] Deslianti, Dwita, Pahrizal, Roriansa Anugrah. 2020. *Pembuatan Video 3d Kampus Iv Universitas Muhammadiyah Bengkulu Menggunakan Blender Dan Adobe Premier*. Sistem Informasi Dan E-Bisnis, 2(1), 290.
- [11] Hofstetter, Fred T. Definisi Multimedia. *Multimedia Literacy*. Third Edition. McGraw-Hill International Edition, New York, 2001.
- [12] Sadiman, A.S. et al. (1993). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- [13] Soenarto, (2006). *Sistem Evaluasi Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*. Bandung: SPs UPI.
- [14] Rudiawan, D., Hamidah, I., & Komaro, M. (2015). Pengaruh Multimedia Model Tutorial terhadap Hasil Belajar Gambar 3 Dimensi Siswa SMK. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 2(1), 23-33.
- [15] T. Vaughan, *Multimedia: Making It Work* Eighth Edition. 2006.
- [16] Ardianto, E., Hadikurniawati, W., & Winarno, E. (2012). Augmented Reality Objek 3 Dimensi dengan Perangkat Artoolkit dan Blender. *Dinamik*, 17(2).
- [17] Nugroho, A., & Pramono, B. A. (2017). Aplikasi mobile Augmented Reality berbasis Vuforia dan Unity pada pengenalan objek 3D dengan studi kasus gedung m Universitas Semarang. *Jurnal Transformatika*, 14(2), 86-91.
- [18] Eridani, D., & Arfan, M. (2016). Pengembangan Multimedia 3 Dimensi Sebagai Sarana Pembelajaran. *Jurnal Sistem Komputer*, 6(2).
- [19] R. Mazza, "Introduction to Information Visualization," Springer, 2009. L. Flavell, *Beginning Blender*. United States of America, 2010.
- [20] Pratiwi, N. M., Syarif, M. I., & Syahrir, S. (2020, October). Rancang Bangun Virtual Reality Untuk Media Pemasaran Perumahan (Studi Kasus: Perumahan PT. Butta Gowa Propertindo). In *Seminar Nasional Teknik Elektro dan Informatika (SNTEI)* (pp. 123-127).
- [21] IT-Jurnal. (2015). Pengertian Virtual Reality. Tersedia : <http://www.itjurnal.com/2015/06/pengertian-virtual-reality.html>, diakses pada 30 Januari 2021.

- [22] Sihite, B. 2013. Pembuatan Aplikasi 3D Viewer Mobile dengan Menggunakan Teknologi Virtual Reality. *Jurnal Teknik Pomits* 2(2) A397-A400.
- [23] Lacrama, D. 2007. Virtual Reality. *Journal Anale Seria Informatica*, 5(1) 137-144.
- [24] Mauro, D. 2009. Virtual Reality Based Rehabilitation and Game Technology. *eHealth & Biomedical Applications*. Mikeletegi Pasealekua 57 Spain.
- [25] Anonim. 2020. *Mengenal Virtual Reality : Definisi, Cara Kerja, Contohnya*. <https://idcloudhost.com/mengenal-virtual-reality-definisi-cara-kerja-contohnya/>, diakses pada 30 Mei 2021.
- [26] Elausta, Andre. *Mengenal Komponen di dalam Headset Virtual Reality*. <https://howieandbelle.com/mengenal-komponen-di-dalam-headset-virtual-reality/> , diakses pada 30 Januari 2021.
- [27] Sari, Azani Cempaka. Virtual Reality. <https://socs.binus.ac.id/2018/11/29/virtual-reality/>, diakses pada 30 Mei 2021.
- [28] Anonim. 2020. *Mengenal Virtual Reality : Definisi, Cara Kerja, Contohnya*. <https://idcloudhost.com/mengenal-virtual-reality-definisi-cara-kerja-contohnya/> , Diakses pada 30 Januari 2021.
- [29] Logo Blender. (n.d). *Blender Logo*. Diakses melalui <https://www.blender.org/about/logo/>, 7 Juni 2021
- [30] L. Flavell, *Beginning Blender*. United States of America, 2010.
- [31] Caesaria, C. A. (2020). *Video Pembelajaran Animasi 3D Berbasis Software Blender pada Materi Medan Magnet* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh).
- [32] Bentelu, A. S., Sentinuwo, S., & Lantang, O. (2016). Animasi 3 Dimensi Pencegahan Cyber Crime (Studi Kasus: Kota Manado). *Jurnal Teknik Informatika*, 8(1).
- [33] Omjacknews. 2018. *Pengenalan Tools Yang Digunakan Pada Aplikasi Blender*. <https://steemit.com/utopian-io/@omjacknews/pengenalan-tools-yang-digunakan-pada-aplikasi-blender>, diakses pada 07 Juni 2021.

- [34] Admin. 2017. *Blender*. <https://yesternight.id/tips-trick/blender/>, diakses pada 07 Juni 2021.
- [35] "Konten Web 3D Interaktif Hadir hingga 3ds Max". engineering.com. Diakses pada 30 Mei 2021.
- [36] "Soft8Soft merilis Verge3D". Saluran CG. Diakses pada 30 Mei 2021.
- [37] Anonim. 2017. *Verge3D*. <https://www.soft8soft.com/verge3d/>, diakses pada 07 Juni 2021.
- [38] "Soft8Soft Merilis Verge3D v2.3 untuk Blender". CAD/CAM harian. Diarsipkan dari versi asli tanggal 07-05-2018 . Diakses pada 30 Mei 2021.
- [39] Susanti, Eka, Rapiko Duri, Sangkut Irwani. 2020. *Praktek Pengolahan Sinyal*. Palembang : Politeknik Negeri Sriwijaya.