

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Rustaman, N, *et al.* (2005). *Strategi Belajar Mengajar Biologi*, Penerbit Universitas Negeri Malang.
- [2] Rizman, Nataša. (2015). *Virtual Laboratory in Chemistry – Experimental Study of Understanding, Reproduction and Application of Acquired Knowledge of Subject’s Chemical Content* Organizacija, Volume 45.
- [3] Yulianto, Dimas Agung. 2012. *Pemodelan Virtual Reality Sebagai Media Promosi Digital Pada Perum Japunan Asri*. Agustus 25, 2014. Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Magelang.
- [4] Abidin, Riswan. 2016. Pengertian Virtual Reality. <https://teknojurnal.com>.
- [5] Sucipto, 2010. Penulisan Naskah Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbantuan Komputer (Multimedia). Makalah. Yogyakarta: Balai Teknologi Komunikasi Pendidikan (BTKP)
- [6] Suyanto, M. 2003. *Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: Andi Yogyakarta.
- [7] Phillips, Rob. *The developer’s handbook to interactive multimedia: a practical guide for educational applications*. London: Kogan Page Ltd,1997.
- [8] Sadiman, A.S. dkk., *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2002.
- [9] Amin, A. 2016. PEMBUATAN FILM ANIMASI CARA UMRAH SESUAI SOFTWARE BLENDER SKRIPSI Oleh : AINUL AMIN. *Teknologi Pendidikan*, 134.
- [10] Ibiz Fernandes. Definisi Animasi “Macromedia Flash Animation & Cartooning: A creative Guide”, McGraw- Hill/Osborn, California, 2002
- [11] Binanto, Iwan. 2010. *Multimedia Dasar-Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Deepublish.
- [12] Sukma, Widha Putra. 2013. "Perancangan Film Animasi 3D Sisi dan Cangkangnya, Studi Teknik Camera Mapping". http://repository.amikom.ac.id/files/Publikasi_09.12.3575.pdf

- [13] Sihite, B. 2013. *Pembuatan Aplikasi 3D Viewer Mobile dengan Menggunakan Teknologi Virtual Reality*. Jurnal Teknik Pomits 2(2) A397-A400.
- [14] Lacrama, D. 2007. *Virtual Reality*. Journal Anale Seria Informatica, 5(1) 137-144.
- [15] M. Mihelj, D. Novak and S. Begus, *Virtual Reality Technology and Applications*, Vol. 68, London Springer, 2014.
- [16] Ausburn, L J. 2009. *A Cross-case Analysis of Gender Issues In Dekstop Virtual Reality Learning Environments*. Journal of Industrial Teacher Education, 46(3) 51-89.
- [17] Ausburn, L J. 2004. *Dekstop Virtual Reality: A Powerful New Technology for Teaching and Research in Industrial Teacher Education*. Journal of Industrial Teacher Education.41(4). <http://scholar.lib.vt.edu/ejournals/JITE/v41n4/ausburn.html>.
- [18] Hendratman, Hendi. 2015. *The Magic of Blender 3D Modelling*. Bandung : Informatika.
- [19] Moeleong, L. 2013. *Implementasi Cluster Computing Untuk Render Animasi*. E-Jurnal Teknik Elektro dan Komputer Universitas Sam Ratulangi Manado.
- [20] CG Channel. 2017. Soft8Soft releases Verge3D.
- [21] Sarjana, Rapiko D., dan Sangkut I. 2019. "Bahan Ajar Praktek Digital Jurusan Teknik Elektro Politeknik Negeri Sriwijaya". 2019. Palembang.