

DAFTAR PUSTAKA

- Almira Ghina Heldina, 2021. “**Penggunaan Teknologi *Virtual Reality* pada Media Pembelajaran Mata Kuliah Fotografi Dasar**”. <http://jurnal.polsri.ac.id/index.php/JLATAK/article/view/4617>. Diakses Tanggal 9 Agustus 2022.
- Ardiyansah, 2010. “12 Prinsip Animasi” <https://dkv.binus.ac.id/2010/04/14/12-prinsip-animasi/#:~:text=Ada%20berbagai%20macam%20teori%20dan,sekaligus%20teknis%20pembuatan%20sebuah%20animasi>. Diakses tanggal 8 Agustus 2022.
- Ariesto Hadi Sutopo. 2003. *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Becker Alan.2014. "*This Animated Short Film Makes A Stick Figure Come To Life, And It's Utterly Brilliant*". *The Huffington Post UK*. October 3, 2014. Diakses tanggal April 12, 2022
- Binanto, Iwan. 2010. Perbandingan Metode Pengembangan Perangkat Lunak Multimedia, 259
- Budiyanta Nova Eka , Harlianto Tanudjaja dan Melisa Mulyadi. 2018. “Rancang Bangun Robot Line Follower Portable Sebagai Upaya Minimalisasi Sampah Elektronik di Ranah Robotika”. *T E S L A* Vol. 20. No. 2 .Oktober 2018
- Createcg. 2015. *Twelve Principles of Animation With Disney Studios Examples* (<https://createcg.net/twelve-principles-of-animation/>.) Diakses tanggal 10 Februari 2022
- Dewiyana Himma. 2010. “Karya Ilmiah Aplikasi Tiga Dimensi (3D) : *GoogleSketchUp*” Fakultas Sastra Program Studi Ilmu Perpustakaan Universitas Sumatera Utara, Medan.
- Diyati Fahmi. 2016. “Rancang Bangun Robot *Line Follower* Berbasis Cahaya Tampak. Tugas Akhir Mahasiswa Prodi Otomatisasi Sistem Instrumenasi Departemen Teknik Fakultas Fakultas Vokasi Universitas AirLangga. Surabaya.
- ElectroPeak. 2022. “*TCRT5000 Infrared Reflective Line Track Sensor Module*” <https://electropeak.com/tcrt5000-infrared-sensor>. Diakses tanggal 21 Februari 2022
- Foundation*, Blender. 2018. “*The Blender Foundation*” <https://www.blender.org/foundation/>. Diakses tanggal 21 Februari 2022

M. S. Islam & M. A. Rahman, 2013. “***Design and Fabrication of Line Follower Robot***” https://www.academia.edu/download/48898349/52_2_Template.pdf
Diakses tanggal 9 Agustus 2022.

MT Marrara, CM Moore, 2003. “***Object-Based Selection in The Two-Rectangles Method is Not an Artifact of The Three-Sided Directional Cue***”.
<https://link.springer.com/article/10.3758/BF03194837>. Diakses Tanggal 9 Agustus 2022.

Niem Wolfgang, Broszio Hellward, 1995. “***Mapping Texture From Multiple Camera Views Onto 3d-Object Models For Computer Animation***”
<https://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.47.7827&rep=rep1&type=pdf>. Diakses tanggal 9 Agustus 2022.

OSC.medcom.id. 2019. “Robot *line follower*”
<https://osc.medcom.id/community/robot-line-follower-25>. Diakses Tanggal 24 Maret 2022

Pelajarindo.com. 2021. “Metode Pengembangan Multimedia Menurut Luther-Sutopo”
<https://pelajarindo.com/metode-pengembangan-multimedia-menurut-luther-sutopo/>.
Diakses tanggal 24 Maret 2022

Robotika, Jogja. 2016. “Membuat Robot *Line Follower* Sederhana Dengan *Arduino*” <http://www.jogjarobotika.com/blog/membuat-robot-line-follower-sederhana-dengan-arduino-b105.html>. Diakses pada 5 Februari 2022

Sugiyono, 2017. *Metode Penelitian Administrasi*. Bandung : Alfabeta