

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Ahearn, L. (2007). *3D Game Environments: Create Professional 3D Game Worlds*. Oxford: Routledge. (Dibaca pada 23 Juli 2020)

Cantrell, B., & Yates, N. (2012). *Modelling the Environment: Techniques and Tools for the 3D Illustration of Dynamic Landscapes*. Canada: Simultaneously. (Dibaca pada 24 Juli 2020)

Fisher, G. (2012). *Blender 3D Basics*. Birmingham, England: Packt Publishing. (Dibaca pada 7 Oktober 2020)

Harris, L. R., & Jenkin, M. R. M. (2011). *Vision in 3D Environments*. New York: Cambridge University Press (Dibaca pada 24 Juli 2020)

Jurnal

Yusup S. M., Raissa T., & Sera P. (2015). Low-poly modeling tokoh dan environment dalam desain *game* 3D. *Journal of Communication visual*, 8(1), 53-55. (Dibaca pada 22 September 2020)

Website

.blend file format of Blender format spec for Kaitai Struct. (n.d.). Diakses pada Oktober 12, 2020, dari Kaitai.io website:
https://formats.kaitai.io/blender_blend/index.html

- Amalia, E. I. (2020, Agustus 5). *Survei Twitter: Gamer Indonesia Punya Karakteristik Unik*. Diambil pada 27 September 2020, dari website Dailysocial: <https://hybrid.co.id/post/tren-game-indonesia-twitter>
- Autodesk FBX Interchange File [Data set]. (n.d.). [Data set].
- Blender,Laskar.(2015, Juni 1). *Apa itu Blender 3D?*. Diambil pada 26 September 2020, dari website Wordpress.com: <https://laskarblender.wordpress.com/apa-itu-blender-3d/>
- Budi,K. (2019, Agustus 12).*Melirik Potensi Industri Gaming di Indonesia*. Diambil pada 21 September 2020, dari website Kompas.com: <https://edukasi.kompas.com/read/2019/08/12/07520061/melirik-potensi-industri-gaming-di-indonesia>
- Dikdik, M. (2020, January 25). 8 Jenis Genre Video Game Populer yang Perlu Diketahui. Retrieved November 2, 2020, from Carisinyal.com website: <https://carisinyal.com/jenis-jenis-genre-game/>
- Handayani, M. S., & Utama, A. P. (2017, Januari 5). *Industri Game Indonesia Terus Tumbuh*. Diambil pada 21 September 2020 dari website Tirto.id: <https://tirto.id/industri-game-indonesia-terus-tumbuh-ceBM>
- Hartono,T.(2019, April 12).*Perkembangan Game Online di Indonesia*. Diambil pada 20 September 2020, dari website Pulsagram.com : <http://www.pulsagram.com/blog/perkembangan-game-online-di-indonesia/>
<https://fileinfo.com/extension/fbx>
- Kusumapradja,A. (2020, Juli 15). *Ini Dia 8 Perbedaan Antara Generasi Millennial dengan Gen Z*. Diambil dari 22 September 2020, dari Cosmopolitan.co.id website :<https://www.cosmopolitan.co.id/article/read/7/2020/21101/ini-dia-8-perbedaan-antara-generasi-millennial-dengan-gen-z>
- Media,S. (2019, Agustus 10). *10 Perusahaan Game Asal Indonesia yang Unjuk Gigi di Gamescom 2019*. Diambil pada 21 September 2020 dari website Kumparan:

<https://kumparan.com/skyegrid-id/10-perusahaan-game-asal-indonesia-yang-unjuk-gigi-di-gamescom-2019-1rhbSXhJ3v6/full>

Sutter,B. (2017, May 11). *Generation Z: born to stream and influence*. Diambil dari pada 25 September 2020 dari website Lادن.eu
: <https://www.lادن.eu/influencers/generation-z-born-to-stream-and-influence/>

Youtube

Blender. (2019, Juli 12). First Steps - Blender 2.80 Fundamentals. Diambil dari https://www.youtube.com/watch?v=MF1qEhBSfq4&list=PLa1F2ddGya_-UvuAqHAksYnB0qL9yWDO6

Wawancara

Muhammad,Mirza. (2020, September 19). Personal interview.