

Daftar Pustaka

- Atmojo, B. D. 2018. Making Of Helicopter Models With *Polygonal Modeling Techniques In Mabur Motor Game With 3D Blender*. *Compiler*, 7(2), 99-106.
- Dermawan, T. A., Khairani, S., & Budiman, A. 2020. Simulasi Lalu Lintas Berkendara Berbasis 3d Di Perempatan Jalan. In *Seminar Nasional Teknologi Informasi & Komunikasi Ke-7* (Vol. 1, No. 1, Pp. 41-48).
- Eiva, S., & Iqbal, M. 2020. Design For *Android*-Based Virtual Tour Application Using *Polygonal Modeling And Extrude Face*. *JAlA-Journal Of Artificial Intelligence And Applications*, 1(1), 19-27.
- Hadi, S. W., Setyawan, G. E., & Maulana, R. 2017. Sistem Kendali Navigasi Ar. *Drone Quadcopter Dengan Prinsip Natural User Interface Menggunakan Microsoft Kinect*. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer E-ISSN, 2548, 964X*.
- Hendratman, H. 2008. *The Magic Of 3d Studio Max*. Bandung.: Informatika Bandung.
- Henry, S. 2013. *Cerdas Dengan Games*. Gramedia Pustaka Utama.
- Indrajani. 2011. *Perancangan Basis Data Dalam All In 1*, PT. Elex Media Komputindo, Jakarta.
- Juang, W. K., & Tung, L. L. U. 2016. Pembuatan Model Quadcopter Yang Dapat Mempertahankan Ketinggian Tertentu. *Jurnal Teknik Elektro*, 9(2), 49-55.
- Kusrini, K., & Sofyan, A. F. 2021. Pengaruh Konversi Nurbs Ke *Polygonal* Pada Desain Mobil 3d Terhadap Penilaian Kualitas 3d Model. *Creative Information Technology Journal*, 6(2), 119-131.
- Lestari, Y. D., & Asih, M. S. 2020. Animasi Masjid Menggunakan Software 3DS MAX. *ALGORITMA: Jurnal Ilmu Komputer Dan Informatika*, 4(2).
- Martyastiadi, Y. S., Theodosia, R., & Prestasi, S. 2015. *Low-Poly Modeling Tokoh Dan Environment Dalam Desain Game 3D*. *Ultimart: Jurnal Komunikasi Visual*, 8(1), 50-57.
- Munir, 2013. *Multimedia Dan Konsep Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Penerbit Alfabeta.

- Rohmawati, I., Sudargo, S., & Menarianti, I. 2019. Pengembangan *Game* Edukasi Tentang Budaya Nusantara “Tanara” Menggunakan Unity 3D Berbasis *Android*. *Jurnal SITECH: Sistem Informasi Dan Teknologi*, 2(2), 173-184.
- Setiawan, D., Suyanto, M., & Al Fatta, H. 2017. Analisa Dan Perancangan 3D Candi Cetho Menggunakan Metode *Polygonal Modeling*. *Jurnal Ekonomi Dan Teknik Informatika*, 4(2), 22-32.
- Sirumapea, A., Setiawan, B., & Sujana, R. 2015. Desain Interior Rumah Dengan 3DS Max Untuk Keperluan Pembuatan Video Image Di Masterpiece Studio. *Jurnal Sisfotek Global*, 5(2).
- Sjaf, 2015. Menjawab Kekhawatiran Dana Desa. *Kompas*. Rubrik Opini: 5 (Kol 1-4).
- Sonjaya, I., & Zahra, A. 2017. *Low Poly Modelling* Interior Restoran Pada Film Animasi 3D “Perjalanan Rempah-Rempah”. *Multinetics*, 3(2), 38-44.
- Sutabri, T. 2012. *Konsep Sistem Informasi*. Penerbit Andi. Yogyakarta.
- Utami, D. 2011. Animasi Dalam Pembelajaran. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 7(1).
- Utomo, B. 2017. *Drone* Untuk Percepatan Pemetaan Bidang Tanah. *Media Komunikasi Geografi*, 18(2), 146-155.
- Yuwono, B. D., Sabri, L. M., Lesatri, E. S. 2014. Pembuatan Program Perataan Parameter Jaring Poligon Dengan Menggunakan Visual Basic For Application (VBA) Microsoft Excel. *Jurnal Geodesi Undip*, 3 (1), 332-346.