

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Adinata, Barnas Danu. (2010). *Virtualisasi Legenda Roro Jonggrang Menggunakan Blender*. Depok: Universitas Indonesia.
- [2] Amir F. Sofyan dan Agus Purwanto. (2008). *Digital Multimedia : Animasi, Sound Editing, dan Video Editing*. Yogyakarta : Penerbit Andi.
- [3] Effendhy, Asep. (2013). *Photoshop Untuk Semua Kalangan*. Jakarta: Kubus Media.
- [4] Hendratman, Hendi. (2015). *The Magic of Blender 3D Modelling*. Bandung : Informatika Bandung.
- [5] Paramitha, Apriliana Indah. (2014). *Animasi 3D Kisah Ayu Intan Permani*. Purwokerto: STMIK AMIKOM.
- [6] Prabowo, Abdulloh Adi. (2014). *Perancangan Film Animasi 3D Danbo*. Yogyakarta : Sekolah Tinggi Manajemen Informasi dan Komputer.
- [7] Siswati, Yovita. (2014). *Ras Ras Si Gembul Rakus*. Solo: Tiga Serangkai.
- [8] Suyanto, M.. (2003). *Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: Andi Offset.
- [9] Suyanto, M. dan Yuniawan, Aryanto. (2006). *Merancang Film Kartun Kelas Dunia*. Yogyakarta: Andi Offset.