

DAFTAR PUSTAKA

- “Reducing Polygons in 3D Models.” *iconics.com*, Desember 2019, https://docs.iconics.com/V10.97/GENESIS64/Help/Apps/GWX/GW_3D/Polygon_Reduction.htm. (diakses 6 Juni 2023).
- Agung, Deni, Wahyudi. Penerapan Media Promosi Produk *E-Marketplace* Menggunakan Pendekatan AIDA Model dan 3D Objek, 2021, <https://www.academia.edu/download/85020557/2304-8932-1-PB.pdf>. (diakses 31 Mei 2023).
- David S. Ebert “*Texturing and Modelling A Procedural Approach.*” *Elsevier Science*, 26 September 2019, https://www.researchgate.net/publication/311272393_Texturing_and_Modeling_A_Procedural_Approach_Third_Edition. (diakses 25 Juni 2023).
- Mifta, Fadya. *Modelling 3D dan Animating Karakter pada Game Edukasi “World War D” Berbasis Android*, 2018, <https://pdfs.semanticscholar.org/e9e2/eaad768953e37d5ddfc67c149a3ab2ec8e5f.pdf>. (diakses 31 Mei 2023).
- Perdinan, R, Simamora. Perancangan 3D Modeling Kapal dan *VFX Water Simulation* dalam Animasi 3D Berjudul “*Blue & Flash*”, 2019, <https://jurnal.polibatam.ac.id/index.php/JAMN/article/view/1429>. (diakses 27 Juni 2023).
- Ricky, Marciano, Putra, Tahir. Gamifikasi Penataan Produk Mebel dengan Pembuatan Aplikasi *Augmented Reality* Berbasis Android, 2021, <http://strategi.itmaranatha.org/index.php/strategi/article/view/277>. (diakses 30 Juni 2023).
- Stan, Melax “*A Simple, Fast, and Effective Polygon Reduction Algorithm.*” *Game Developer*, November 1988, <https://mino-git.github.io/rtcw-wet-blender-model-tools/publications/PolygonReduction.pdf>. (diakses 16 Juni 2023).
- Taufik, Hidayat. Program MBKM Kampus Merdeka Re-Topology Aset 3D Model untuk Game VR (*Virtual Reality*) Nusa Dana, 2023, <https://eprints.utdi.ac.id/9825/>. (diakses 31 Mei 2023).
- Tsara, Nurhanifah, Ahmad. *Ghibli dan Karya Grafisku*, 2017, http://digilib.isi.ac.id/2245/5/TSARA%20NURHANIFAH_JURNAL.pdf. (diakses 3 Juni 2023).

- Yuri, Rahmanto. Digitalisasi Artefak pada Museum Lampung Menggunakan Teknik Fotogrametri Jarak Dekat untuk Pemodelan Artefak 3D, 2021, <http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/coreit/article/view/10501>. (diakses 2 Juni 2023).
- “Apa itu Gamification, Elemen dan Manfaatnya bagi Bisnis”, *dewaweb.com*, 19 Juli 2022, <https://www.dewaweb.com/blog/penjelasan-gamification/>, (diakses 24 Juni 2023).
- “Mengenal 3D Modelling.” *Gamelab.ID*, 9 September 2020, <https://www.gamelab.id/news/259-mengenal-3d-modelling>. (diakses 31 Mei 2023).
- “Pengertian dan Penjelasan Modeling, *Texturing, Rigging, Lighting*, dan Animasi.” *Master Andro*, 20 November 2014, <http://master-andro.blogspot.com/2014/11/pengertian-dan-penjelasan-modeling.html>. (diakses 3 Juni 2023).
- “Pengertian Gamification dan Manfaatnya bagi Perusahaan Anda”, *hashmicro.com*, 24 Oktober 2022, <https://www.hashmicro.com/id/blog/pengertian-gamification-dan-manfaat-penerapannya-pada-perusahaan/>. (diakses 24 Juni 2023).
- “*Reducing Polygons in 3D Models*.” *iconics.com*, Desember 2019, https://docs.iconics.com/V10.97/GENESIS64/Help/Apps/GWX/GW_3D/Polygon_Reduction.htm. (diakses 6 Juni 2023).