

DAFTAR PUSTAKA

A. Internet

- Andina, Y. (2020, Juni 11). *Mengenal Apa Itu Cyberpunk: Low Life vs High Technology*. Diakses Juni 9, 2021, dari kreativv: <https://kreativv.com/apa-itu-cyberpunk/>
- Antelope, S. (2021, Juni 11). *50 Istilah Dalam Instagram Yang Perlu Kalian Ketahui*. Diakses Juni 11, 2021, dari Studio Antelope: <https://studioantelope.com/istilah-dalam-instagram/>
- Blaszczak, M. (2021). *Marcin Blaszczak*. Diakses Juni 10, 2021, dari Artstation: <https://www.artstation.com/mblaszczak>
- Burton, M. (2019, Agustus 1). *3D Modeler Career Profile*. Diakses Juni 10, 2021, dari animation career review: <https://www.animationcareerreview.com/articles/3d-modeler-career-profile>
- dribbble. (2021). *3D Illustration*. Diakses Oktober 21, 2021, dari dribbble: https://dribbble.com/tags/3d_illustration
- Gallagher, L. (2016). *Laura Gallagher*. Diakses Juni 10, 2021, dari Artstation: <https://www.artstation.com/lipstick>
- red, c. p. (2020, November 20). *Cyberpunk 2077 — Official Gameplay Trailer*. Diakses Juni 10, 2021, dari Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=BO8IX3hDU30>
- spectrum, c. (2021). *3D Character Artist Job Description*. Diakses Juni 10, 2021, dari cg spectrum: <https://www.cgspectrum.com/career-pathways/character-artist>
- Supercell. (2018, September 8). *Clash Royale: How We Made Goblin Giant*. Diakses Juni 10, 2021, dari Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=tUQhqC14sj8>

Voica, O. (2020). *Ovidiu Voica*. Diakses Juni 10, 2021, dari Artstation:

<https://www.artstation.com/ovidiutiberiu>

wikipedia. (2020, Juni 29). *Stiker*. Diakses Juni 11, 2021, dari wikipedia:

<https://id.wikipedia.org/wiki/Stiker>

Wikipedia. (2021, Maret 15). *Bionika*. Diakses Juni 18, 2021, dari Wikipedia:

<https://id.wikipedia.org/wiki/Bionika>

Wikipedia. (2021, Juni 10). *Cyberpunk*. Diakses Juni 10, 2021, dari Wikipedia:

<https://en.wikipedia.org/wiki/Cyberpunk>

zymepunk. (2015, Januari 14). *What is Cyberpunk ?* Diakses Juni 10, 2021, dari

neon dystopia: <https://www.neondystopia.com/what-is-cyberpunk/>

B. Majalah ilmiah

Utami D. Animasi dalam pembelajaran. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*. 2011 May 10;7(1).

C. Jurnal

Maiyena S. Pengembangan Media Poster Berbasis Pendidikan Karakter untuk Materi Global Warming. *Jurnal Materi dan Pembelajaran Fisika*. 2013 Jan 1;3(1).

Janottama, I. P. A., & Putraka, A. N. A. (2017). Gaya dan teknik perancangan ilustrasi tokoh pada cerita rakyat Bali. *Segara Widya: Jurnal Penelitian Seni*, 5.

Utomo AY, Ratnawati D. Pengembangan Video tutorial dalam pembelajaran sistem pengapian di SMK. *Jurnal Taman Vokasi Vol*. 2018 Jun;6(1).

Soedarso, N. (2014). Perancangan Buku Ilustrasi Perjalanan Mahapatih Gajah Mada. *Humaniora*, 5(2), 561-570.

Hidayat, R. (2019). Pemodelan Karakter 3-Dimensi Menggunakan Geometri Shape Polygon Dengan Teknik Extrude Face. *Arsitekno*, 6(6), 1-11.

Terävä, T. (2017). *Workflows for Creating 3D Game Characters*.

- Crisnapati PN. Perancangan Cerita Dan Karakter 3D Sebagai Pendukung Film Animasi Rongrang. *Jurnal Sistem dan Informatika (JSI)*. 2016;11(1):59-66.
- Saputro F, Sofyan AF. Perancangan Karakter Dan Animasi Bertarung Pada Film Animasi 3d" Khamp". *Data Manajemen dan Teknologi Informasi*. 2012;13(2):90561.
- Hidayat R. Pemodelan Karakter 3-Dimensi Menggunakan Geometri Shape Polygon Dengan Tehnik Extrude Face. *Arsitekno*. 2019 Feb 21;6(6):1-1.
- Satriawan A, Apriyani ME. Analisis Dan Pembuatan Rigging Karakter 3d Pada Animasi 3d "Jangan Bohong Dong". *Jurnal Teknik Informatika*. 2016;9(1).
- Febrianti KA. Perancangan Poster Digital Pada Objek Wisata Taman Edelweis Dimasa Pandemi Covid-19. In *SANDI: Seminar Nasional Desain 2021 Feb 14 (Vol. 1, pp. 173-179)*.
- Sari M, Asmendri A. Penelitian Kepustakaan (Library Research) dalam Penelitian Pendidikan IPA. *Natural Science: Jurnal Penelitian Bidang IPA Dan Pendidikan IPA*. 2020 Jun 10;6(1):41-53.
- Desriani, Z., & Franzia, E. (2017, October). Peranan Desain Komunikasi Visual dalam Perancangan Buku Motivasi "DIBESARKAN OLEH SATU". In *PROSIDING SEMINAR NASIONAL CENDEKIAWAN* (pp. 285-290).

D. Buku

- Hardani, Hardani. 2020. *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta : CV. Pustaka Ilmu Group Yogyakarta
- Maharsi, I. (2016). *Ilustrasi*. Dwi-Quantum.