

DAFTAR PUSTAKA

- Annisa, C. (2024). Blender: Solusi Open-Source untuk Pembuatan dan Pengembangan 3D [PDF]. ResearchGate. Retrieved from*
https://www.researchgate.net/publication/385101345_Blender_Solusi_Open-Source_untuk_Pembuatan_dan_Pengembangan_3D
- Author, A. (2019). Modelling 3D dan Animating Karakter pada Game Edukasi “World ... Berbasis Android” [PDF]. ResearchGate. Retrieved from*
https://www.researchgate.net/publication/334481611_Modelling_3D_dan_Animating_Karakter_pada_Game_Edukasi_World_War_D_Berbasis_Android
- Universitas Islam Indonesia. (n.d.). Penggunaan Blender dalam Pengembangan Game Balap Mobil 3D [PDF]. Repository UII. Retrieved from*
<https://dspace.uui.ac.id/bitstream/handle/123456789/13163/15110503.pdf?sequence=1>
- Madjid, I., Priosambodo, D., et al. (2024). Kelimpahan dan keanekaragaman plankton pada ekosistem berbeda di Perairan Pulau Barrang Lompo. Bioma, 10(1). Retrieved from*
<https://journal.unhas.ac.id/index.php/bioma/article/view/36485>
- Author, A. (2021). Biodiversitas zooplankton di perairan pesisir Pulau Keffing. Jurnal Kelautan Tropis. Retrieved from*
<https://ejournal2.undip.ac.id/index.php/jkt/article/download/4956/3710>
- McMillan, D. (2020). Unity 2020 Virtual Reality Projects. Packt Publishing.*
- Setiawan, Y., & Lestari, D. (2020). Pemanfaatan teknologi VR untuk simulasi lingkungan bawah laut sebagai media edukasi. Jurnal Media Informatika Budidarma, 4(1), 66–72.*
<https://doi.org/10.30865/mib.v4i1.1902>