

## DAFTAR PUSTAKA

- Jasson.** (2009). *Role Playing Game (RPG) Maker (software penampung kreatifitas, inovasi dan imajinasi bagi game designer)*. Yogyakarta : CV ANDI OFFSET.
- Mulyono, K. M., & Al Fatta, H.** (2012). PEMBUATAN GAME LABIRIN DENGAN MENGGUNAKAN BLENDER 3D. DASI, 13(2), 27.
- Sibero, I. C.** (2009). *Langkah Mudah membuat game 3D*. Penerbit Mediakom.
- Tohari, Hamim.** (2013). Analisis Serta perancangan Sistem Informasi Melalui pendekatan UML. Madiun : Andi.
- Van Den Bergen, G.** (2001). Proximity queries and penetration depth computation on 3d game objects. In Game developers conference (Vol. 170).
- Wartmann, Carsten.** (1999). Panduan Lengkap Menggunakan Blender. PT Elex Media Komputindo, Jakarta.
- Wulandari Dwi A.** (2013). *Game Eukatif Sejarah Komputer menggunakan Role Playing Game (RPG) Sebagai Media Pembelajaran di Smp Negeri 2Kaliborang*.
- Zaki Ali, dkk.** (2016). Animasi Karakter dengan Blender dan Unity. PT Elex Media Komputindo, Jakarta.