

DAFTAR PUSTAKA

- [1] PT. Bank Negara Indonesia. (2021) Sejarah. [Online]. " <https://www.bni.co.id/id/id/perseroan/tentang-bni/sejarah> "
- [2] Philipp Batura (2023). "3D Content Interoperability with Topology-Free Modeling. Nvidia Developer Blog". Diakses pada 17 juli 2023, dari <https://developer.nvidia.com/blog/3d-content-interoperability-with-topology-free-modeling/>
- [3] Riyanto, U. N., & Persada, F. (2023). Perancangan Asset Game Carborundum. *VISUALIDEAS*, 3(1), 1-8.
- [4] Helva Sivianta (2022). "Pengertian Game". Diakses pada 19 juli 2022, dari <https://www.nesabamedia.com/pengertian-game/>
- [5] Justin Slick (2020). "The Definition of Topology and Its Purpose in 3D Animation. Lifewire.com" diakses pada 2 juli 2023, dari <https://www.lifewire.com/topology-in-3d-animation-2181>
- [6] Zebua, T., Nadeak, B., & Sinaga, S. B. (2020). Pengenalan Dasar Aplikasi Blender 3D dalam Pembuatan Animasi 3D. *Jurnal ABDIMAS Budi Darma*, 1(1), 18-21.
- [7] Nugroho, B. A. (2022). *LKP: Pembuatan Game Asset Ghost War: Nusantara* (Doctoral dissertation, Universitas Dinamika).
- [8] Setiawan, M. I., Trisnadoli, A., & Nugroho, E. S. (2019). Penerapan Teknik UV Mapping dan Texture Painting Dalam Pembuatan Film Animasi 3D Bujang Buta.