

DAFTAR PUSTAKA

- [1] H. Arowosegbe, “How to optimize your unity applications for mobile VR (Oculus quest/quest 2),” LinkedIn, <https://www.linkedin.com/pulse/how-optimize-your-unity-applications-mobile-vr-oculus-arowosegbe/> (diakses 27 Mei 2023).
- [2] E. Studio, “Mengenal 3D modelling: Berita: Gamelab Indonesia,” Gamelab.ID,. (diakses 27 Mei 2023).
- [3] “Metaverse menurut ahli - bq islamic boarding school,” BQ Islamic Boarding School - Center For Information Technology, <https://binaqurani.sch.id/metaverse-menurut-ahli/> (diakses 27 Mei 2023).
- [4] Y. Setiyaningsih, “Pengertian adobe illustrator Adalah : Sejarah, Fungsi, Tujuan, FITUR,” Dianisa.com, <https://dianisa.com/pengertian-adobe-illustrator/> (diakses 27 Mei 2023).
- [5] “Visi dan Misi BNI,” BNI, <https://www.bni.co.id/id-id/perseroan/tentang-bni/visi-misi> (diakses 27 Mei 2023).
- [6] “Sejarah BNI,” BNI, <https://www.bni.co.id/id-id/perseroan/tentang-bni/sejarah> (27 Mei 2023).
- [7] W. S. Bintara, “Pengertian Blender Adalah : Sejarah, FITUR, Kelebihan, Kekurangan,” Dianisa.com, <https://dianisa.com/pengertian-blender/> (diakses 27 Mei 2023).
- [8] Merdeka, Rizka Maria. “Menyelami Definisi Dan Cara Kerja Metaverse, Dunia Realitas Virtual.” GreatDay HR, May, <https://greatdayhr.com/id-id/blog/menyelami-definisi-dan-cara-kerja-metaverse-dunia-realitas-virtual/>. (diakses 27 Mei 2023).
- [9] “Belajar Membuat Game Dengan Blender: Mengenal Antarmuka Blender.” Codepolitan. <https://codepolitan.com/blog/belajar-membuat-game-dengan-blender-mengenal-antarmuka-blender-5a4dcf15c4e1b>. (diakses 27 Mei 2023).
- [10] Merdesa. “Pemodelan Di Blender (Bagian -1) • Merdesa.Id.” merdesa.id, <https://merdesa.id/pemodelan-di-blender-bagian-1/>. (diakses 27 Mei 2023).
- [11] S, Sinar. “Fungsi Dari Mirror Pada Blender.” Roboguru, https://roboguru.ruangguru.com/forum/fungsi-dari-mirror-pada-blender-adalah-a-pencerminan-objek-b-duplikasi-objek_FRM-LV7CNT06. (diakses 27 Mei 2023).
- [12] Indonesia, Blendmuns. “Tutorial UV Mapping Di Blender 3D.” Orbtana Indonesia, January 23, 2017. <http://orbitana.blogspot.com/2017/01/uv-mapping-blender-3d-cycles-internal.html>. (diakses 27 Mei 2023).
- [13] Valentino, Dion Eko. Penggunaan Modifier Subdivision Surface dan Shade Smooth pada Model Kursi 3d Di Aplikasi Blender 2.92, December 2, 2022, 1–11. (diakses 27 Mei 2023).
- [14] Hati, Mutiara. “Texturing Dan Rendering.” Texturing dan Rendering, January 1, 1970.<http://golekilmurekoso.blogspot.com/2016/12/texturing-dan-rendering.html>. (diakses 27 Mei 2023).