

7. DAFTAR PUSTAKA

- Cooper, J. (2019). Game anim: video game animation explained. In *Game Anim Video Game Animation Explained* (1st ed.). A K Peters/CRC Press.
<https://doi.org/10.1201/b22299>
- Pratama, J. E., Ampar, B., Utara, B., Balikpapan, K., & Timur, K. (2019). Analisis kepuasan pengguna game multiplayer online battle arena Mobile Legends dan Arena of Valor. *Jurnal Sistem Informasi*, 2(2), 79–85.
<http://ojs.stmik-borneo.ac.id/index.php/J-SIm/article/view/49>
- Rahman, A., & Nuzuli, M. (2019). Evaluasi manajemen pengprov Muay Thai Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Jasmani, Kesehatan Dan Rekreasi*, 5(2), 62–75.
<http://www.jim.unsyiah.ac.id/penjaskesrek/article/view/13280>
- Salmon, S. F., Tulenan, V., & A. Sugiarto, B. (2017). Penggunaan metode pose to pose dalam pembuatan animasi 3d tari Minahasa maengket. *Jurnal Teknik Informatika*, 12(1), 1–9. <https://doi.org/10.35793/jti.12.1.2017.17867>
- Satria, D. A. (2018). Analisis perbedaan genre game pada google playstore menggunakan parameter tracy fullerton. *Angkasa: Jurnal Ilmiah Bidang Teknologi*, 10(1), 97. <https://doi.org/10.28989/angkasa.v10i1.234>
- Stevani, S., & Santoso, F. (2019). Studi gerak animasi cartoony sebagai perancangan animasi pendek bertema tradisi dan budaya tionghoa. *Visual Heritage: Jurnal Kreasi Seni Dan Budaya*, 1(03), 259–274.
<https://doi.org/10.30998/vh.v1i03.41>
- Waeo, V., Lumenta, A. S. M., & A. Sugiarto, B. A. (2016). Implementasi gerakan manusia pada animasi 3d dengan menggunakan menggunakan metode pose to pose. *Jurnal Teknik Informatika*, 9(1), 1–8.
<https://doi.org/10.35793/jti.9.1.2016.14641>