

DAFTAR PUSTAKA

- Ānandajoti, B. (2019). *Avadana: Tradisi sang Bodhisattwa*.
- Ānandajoti, B. (2020). *Karmavibhanga: An Analysis of Deeds and Their Result (Telaah Perbuatan dan Akibatnya)*.
- Ānandajoti, B. (2021). Jataka the Buddha'S Past Birth Stories |. In *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952.
- Baskorowati, L., Subagya, S., Mahmud, M., & Susanto, M. (2018). FENOLOGI PEMBUNGAAN *Rhizophora mucronata* Lamk. DI HUTAN MANGROVE PASURUAN, JAWA TIMUR. *Jurnal Penelitian Hutan Tanaman*, 15(2), 113–123. <https://doi.org/10.20886/jpht.2018.15.2.113-123>
- Batubara, A. M. (2013). Museum Kapal Samudraraksa Sebagai Ruang Konservasi Kreatif Budaya Maritim. *Jurnal Konservasi Cagar Budaya Borobudur*, 7(2), 82.
- Beane, A. (2012). *3D Animation Essentials*. John Wiley & Sons.
- Christabel, T. (2024). *Perancangan Media Interaktif Mengenai Pengenalan Kisah Relief Candi Borobudur Kepada Pelajar SMA*. Universitas Multimedia Nusantara.
- Fauziah, Yukistyarini, T., Lestari, D. A., Ariyanti, E. E., Metusala, D., Damaiyani, J., Patmiati, & Matriani. (2018). *Buku Panduan Wisata Edukasi Relief Flora Candi Borobudur*. March, 1–43.
- Febrianto, R., & Idris, M. (2018). *Kisah Relief Fauna Pada Candi Borobudur*. 44–56.
- Inglis, D. A. (2014). *the Borobudur Vessels in Context*. August.
- Irawan, B. A., & Budiman, A. (2018). Perancangan Concept Art Environment Situs Istana Ratu Boko Designing Environment Concept Art for Sites of Queen Boko Palace. *E-Proceeding of Art & Design*, 5(1), 166–173.

<https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/view/6059%0Ahttps://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/download/6059/6037>

Leksono, B. (2019). BUAH NYAMPLUNG (*Calophyllum inophyllum*) UNTUK KETAHANAN ENERGI, PAKAN DAN OBAT-OBATAN: PELUANG DAN TANTANGAN. In G. Lukmandaru, R. Pujiarti, R. Widyorini, W. D. Nugroho, D. Irawati, & T. Listyanto (Eds.), *SEMINAR NASIONAL PERANAN DAN STRATEGI KEBIJAKAN PEMANFAATAN HASIL HUTAN BUKAN KAYU (HHBK) DALAM MENINGKATKAN DAYA GUNA KAWASAN (HUTAN)* (Vol. 1, Issue November 2014, pp. 302–314). Fakultas Kehutanan Universitas Gadjah Mada.

https://www.researchgate.net/publication/330845524_BUAH_NYAMPLUNG_Calophyllum_inophyllum_UNTUK_KETAHANAN_ENERGI_PAKAN_DAN_OBAT-OBATAN_PELUANG_DAN_TANTANGAN

Lelono, H. (2009). Perahu-Perahu Masa Klasik, Bukti Kejayaan Negeri Bahari Indonesia. *Berkala Arkeologi*, 29(2), 28–42.

<https://doi.org/10.30883/jba.v29i2.377>

Li, J., Arevalo, K., & Tovar, M. (2021). *Creating Games with Unreal Engine, Substance Painter, Maya Models, Textures, Animation, & Blueprint*.

Martyastiadi, Y. S., Akyuwen, A., Casande, S., & Setiyawan, C. F. (2023). *Virtualisasi relief candi Borobudur dalam perspektif trimatra*.

Maziyah, S. (2022). *Kain di Jawa: Dari Era Mataram Kuno hingga Majapahit* (Rukardi (ed.)). Sinar Hidoep.

Murdianto, G. (2022). Perancangan Motif Batik Dengan Sumber Ide Pohon. *Hastagina : Jurnal Kriya Dan Industri Kreatif*, 2(April), 80–107.

Nurmalitasari, D. A., & Andina, R. K. (2023). Eksplorasi Candi Ratu Boko Terkait Aktivitas Fundamental dalam Etnomatematika. *SEMANTIK: Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika, November*, 516–527.

- Paramaesti, C. (2014). *Perhiasan Sebagai Penanda Stratifikasi Masyarakat pada Relief Lalitavistara Candi Borobudur*. 14–98.
- Pareanom, Y. A. (2005). *Ekspedisi Kapal Samudraraksa Borobudur Jalur Kayu Manis*. Yayasan Lontar.
- Peng, M., Xing, J., & Wei, L. Y. (2018). Autocomplete 3D sculpting. *ACM Transactions on Graphics*, 37(4). <https://doi.org/10.1145/3197517.3201297>
- Prasti, D., Novriansyah Yasir, F., & Taslam, Y. (2023). *Perancangan Aplikasi Android 3D Modelling Ekowisata Tandung Billa*. 1(1), 1–5.
- Prengki. (2017). Seni Pakaian Pada Kebudayaan Mataram Kuno Sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah. *Kalpataru: Jurnal Sejarah Dan Pembelajaran Sejarah*, 3(2), 94–103.
- Puspitasari, D. E. (2021). Klasifikasi Dan Jenis Tanaman Pada Halaman Bangunan Suci Dalam Relief Candi Borobudur. *Jurnal Konservasi Cagar Budaya*, 15(2), 59–78.
<https://doi.org/10.33374/jurnalkonservasicagarbudaya.v15i2.263>
- Rahayu, N., & Syafrizal, A. (2022). Animasi 3D Gerakan Sholat Menggunakan Teknik Rigging. *Journal of Science and Social Research*, 5(1), 50.
<https://doi.org/10.54314/jssr.v5i1.816>
- Rangkuti, N. (2003). Bibliografi Beranotasi Tentang Situs Keraton Ratu Boko. *Berkala Arkeologi*, 23(1), 121–131. <https://doi.org/10.30883/jba.v23i1.867>
- Setyawan, H., & Kasatriyanto, B. (2019). Kajian Penataan Tanaman Kawasan Borobudur Study on the Vegetation Planning for Borobudur Area. *Borobudur*, 13(2), 3–31.
<https://borobudur.kemdikbud.go.id/index.php/jurnalkonservasicagarbudaya/article/view/214>
- Setyawan, H. (2007). pakaian dan kain (jenis bahan pembuat, dan pewarna pada kerajaan mataram kuna) Pada Kerajaan Mataram Kuna Periode Jawa Tengah

Abad IX-X M. *Naditira Widya*, 1(2), 138–154.

Spencer, S. (2011). *ZBrush Character Creation: Advanced Digital Sculpting* (2nd ed.).

Suhartono, Y., Swastikawati, A., Cahyandaru, N., Wahyuningsih, I., Brahmantara, Puspitasari, D. E., Rini, F. D. E., Setyawan, H., Rini, W. D. P., Kasatriyanto, B., Haldoko, L. A., Sularsih, S., Kurniawan, J., Adhidhuto, L. S., & Wahyuni, S. (2017). *Borobudurpedia*. Balai Konservasi Borobudur.

Suripto, B. A., & Pranowo, L. (2001). Relief Jenis-Jenis Fauna Setting Lingkungannya pada Pahatan Dinding Candi Borobudur (Fauna and Environmental Setting Reliefs on Sculptured Wall of the Borobudur Temple). *Manusia Dan Lingkungan*, VIII(1), 37–48.

The Drawing Database-Northern Kentucky University. (2017). *FORMAL LINEAR PERSPECTIVE: SECTION ONE Exercise #12*. Northern Kentucky University. <https://youtu.be/sDk3hXixRSw?si=M8Tp2Xf7Y5X43pYa>

UNAIR, P. (2021). *Estimasi Tinggi Badan Berdasarkan Rumus Karl Pearson dan Formulasi Trotter-Glessler*. UNAIR. <https://unair.ac.id/estimasi-tinggi-badan-berdasarkan-rumus-karl-pearson-dan-formulasi-trotter-glessler/#:~:text=Tinggi rata-rata orang Indonesia,wanita adalah 153%2C7 cm.>

Wiratirta, A. C. (2018). Pembuatan 3D Model Denah Panggung Menggunakan Teknik Subdivison Modeling. *KOPERTIP : Jurnal Ilmiah Manajemen Informatika Dan Komputer*, 2(1), 9–14. <https://doi.org/10.32485/kopertip.v2i1.13>

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A