

DAFTAR PUSTAKA

- Adobe. (n.d.). *Cara membuat model arsitektur 3D: panduan*. Diakses pada 18 Mei 2025, dari https://www.adobe.com/id_id/products/substance3d/discover/3d-architectural-models.html
- Adobe. (n.d.). *Apa itu pemodelan 3D & apa kegunaannya?* Diakses pada 18 Mei 2025, dari https://www.adobe.com/id_id/products/substance3d/discover/what-is-3d-modeling.html
- Adobe Substance 3D. (n.d.). *Fotografi virtual: panduan*. Diakses pada 19 Mei 2025, dari https://www.adobe.com/id_id/products/substance3d/discover/virtual-photography.html
- Betancourt, M. (2012). *The origins of motion graphics*. Cinegraphic.
- Egghead® Branding Agency. (n.d.). *Where brand makes a difference*. Diakses pada 14 Maret 2025, dari <https://thinkegghead.com/>
- Hidayat, K. S. (2025, May 23). *Pentingnya peran psikologi warna dalam bisnis kuliner*. Diakses pada 20 Mei 2025, dari <https://www.jurnal.id/id/blog/peran-psikologi-warna-dalam-bisnis-kuliner/>
- Herwani. (2022). Penilaian keterampilan portofolio dalam pembelajaran di sekolah. *Cross-Border*, 5(1), 13.
- Nata Cake and Cookies. (n.d.). *About*. Diakses pada 19 Mei 2025, dari <https://natacake.com/about>
- Priyono, L. A., Purwacandra, P. P., Gunanto, S. G., & Widhiyanti, K. (2020). Penerapan prinsip animasi dalam penciptaan animasi 3D “Kepiting.” *Journal of animation and games studies*, 6(1), 51–66. <https://doi.org/10.24821/jags.v6i1.3854>
- Simamora, Bilson. *Panduan riset perilaku konsumen*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2008.
- Similar Web. (n.d.). *Bybit.com competitors - top sites like bybit.com*. Diakses pada 22 Mei 2025, dari <https://www.similarweb.com/website/bybit.com/competitors/>
- Sumardiono. (2014). *Apa itu homeschooling*. Jakarta: PT. Gramedia.