

DAFTAR PUSTAKA

- Alfath, N. ., & Yufiarti, Y. (2025). Penguatan Kemampuan Desain 3 Dimensi (3 D) untuk Meningkatkan Kreatifitas pada Siswa Sekolah Menengah Kejuruan Di Bekasi. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 6(2), 1911-1916. <https://doi.org/10.55338/jpkmn.v6i2.5999>
- Iwai, D. (2024). Projection mapping technologies: A review of current trends and future directions. In *Proceedings of the Japan Academy Series B: Physical and Biological Sciences* (Vol. 100, Issue 3, pp. 234–251). Japan Academy. <https://doi.org/10.2183/PJAB.100.012>
- Mustari, A. M. K. (2021). Pengaruh pengalaman magang dan minat kerja terhadap kesiapan kerja (Studi pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Universitas Brawijaya). <https://paperity.org/p/340314332/pengaruh-pengalaman-magang-dan-minat-kerja-terhadap-kesiapan-kerja-studi-pada-mahasiswa>
- Saputro, P. (2022). Industri Game Indonesia Diperkirakan Raup Rp 35 triliun di 2022. <https://inet.detik.com/games-news/d-6366174/industri-game-indonesiadiperkirakan-raup-rp-35-triliun-di-2022>
- Sihombing, L. (2021). Peta Ekosistem Industri Game Indonesia 2021. Jakarta Pusat: Direktorat Ekonomi Digital, Direktorat Jenderal Aplikasi Informatika, Kementerian Komunikasi dan Informatika.