# DAFTAR PUSTAKA

[1] Hendi Hendratman. 2015. *The magic of belnder 3D modeling*. Bandung: Informatika Bandung.

[2] Rickman Roedavan. 2016. *Unity tutorial game engine edisi revisi*. Bandung: Informatika Bandung.

[3] Wahana Komputer. 2014. *Mudah membuat game 3 dimensi menggunakan Unity 3D*. Semarang: Wahana Komputer Semarang.

[4] R. H. Sianipar. 2017. *100 Kasus pemrograman visual c#.* Yogyakarta: Penerbit ANDI.

[5] Rickman Roedavan. 2014. *Unity tutorial game engine.* Bandung: Informatika Bandung.

[6] Anonim. 2014. *Pengertian struktur navigasi dan story board.* http://arkay20.blogspot.co.id/2013/03/pengertian-struktur-navigasi.html, Tanggal Akses : 02 Agustus 2017.

[7] Anonim. 2016. *Pengertian dan sejarah Blender(3D software)*. http://www.hog-pictures.com/2016/05/pengertian-sejarah-blender-3d-history-definition.html, Tanggal Akses : 02 Agustus 2017.

[8] Ricky Kurniawan. 2012*. Apa itu game engine*. https://rickykurn.wordpress.com/2012/03/08/apa-itu-game-engine/, Tanggal Akses : 01 Agustus 2017.

[9] Qiqi Kandida. 2012*. Microsoft Visual Studio.* http://qiqikandida.blogspot.co.id/2012/11/microsoft-visual-studio.html, Tanggal Akses : 02 Agustus 2017.

[10] Teo Filus. 2017. *Pengenalan bahasa pemrograman c#.* https://www.codepolitan.com/pengenalan-bahasa-pemrograman-c-587effa1cb95b, Akses : 01 Agustus 2017.