

Daftar Pustaka

- Amalia, Anisa, and Adil Mubarak. 2024. "Pengelolaan Pengembangan Objek Wisata Sejarah Benteng Marlborough Di Kota Bengkulu." *PUBLICNESS: Journal of Public Administration Studies* 3 (1): 48–54. <https://doi.org/10.24036/publicness.v3i1.174>.
- Amanda, T, H Deviana, and I Mekongga. 2022. "Penerapan Animasi 3D Pada Media Pembelajaran Blender Dasar." *Jurnal Laporan Akhir Teknik ...* 1 (3): 11–19. <https://jurnal.polsri.ac.id/index.php/JLATAK/article/view/4626><https://jurnal.polsri.ac.id/index.php/JLATAK/article/download/4626/1872>.
- Aslah, Taufan Yusuf, Hans F. Wowor, and Virginia Tulenan. 2017. "Perancangan Animasi 3D Objek Wisata Museum Budaya Watu Pinawetengan." *Jurnal Teknik Informatika* 11 (1). <https://doi.org/10.35793/jti.11.1.2017.16922>.
- Baihaqi, Baihaqi, Maulinda Maulinda, and Maghfiratul Ulfa. 2019. "Perancangan Animasi 3D Gedung Fakultas Teknik Universitas Serambi Mekkah Sebagai Media Informasi." *Jurnal Nasional Komputasi Dan Teknologi Informasi (JNKTI)* 2 (1): 79. <https://doi.org/10.32672/jnkti.v2i1.1420>.
- bidin A. 2017. "Опыт Аудита Обеспечения Качества и Безопасности Медицинской Деятельности в Медицинской Организации По Разделу «Эпидемиологическая Безопасность»." *Вестник Росздравнадзора* 4 (1): 9–15.
- Cahyani, Inna Rizky. 2020. "PEMANFAATAN MEDIA ANIMASI 3D Di SMA." *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran* 5 (1): 57. <https://doi.org/10.33394/jtp.v5i1.2854>.
- Jumardi, Jumardi, and Suswandari Suswandari. 2018. "Situs Benteng Fort Rotterdam Sebagai Sumber Belajar Dan Destinasi Pariwisata Kota Makasar : Tinjauan Fisik Arsitektur Dan Kesejarahan." *Jurnal Candrasangkala Pendidikan Sejarah* 4 (2): 134.

<https://doi.org/10.30870/candrasangkala.v4i2.4529>.

Lisana, Lisana. 2022. “Analisis Pemanfaatan Animasi 3D Interaktif Pada Pembelajaran Tulang Manusia.” *Journal of Intelligent System and Computation* 4 (1): 55–60. <https://doi.org/10.52985/insyst.v4i1.235>.

Muhammad Yuliansyah, and Kasypul Anwar. 2022. “Strategi Masyarakat Maju Dalam Teknologi Pendidikan Moderen Didesa Kiram Martapura.” *J-ABDI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 1 (12): 3333–38. <https://doi.org/10.53625/jabdi.v1i12.2058>.

Muktiana, Adhi Latief, and Yusmedi Nurfaizal. 2022. “Animasi 3D Arsitektural Mix Dengan Motion Grafik Sebagai Media Promosi Perumahan Bhumi Nirwana.” *Technomedia Journal* 7 (1): 40–52. <https://doi.org/10.33050/tmj.v7i1.1800>.

Novayani, Wenda, and Galih Eka Budiansyah. 2022. “Implementasi MDLC Dan Pose to Pose Dalam Film Animasi 3D Sejarah Kerajaan Melayu Siak.” *Journal of Applied Informatics and Computing* 6 (1): 98–103. <https://doi.org/10.30871/jaic.v6i1.3367>.

Pratama, Yogi, Haida Dafitri, and Sumi Khairani. 2023. “Animasi 3D Pembuatan Sistem Akuaponik.” *Djtechno: Jurnal Teknologi Informasi* 4 (1): 25–35. <https://doi.org/10.46576/djtechno.v4i1.2985>.

Syahputra, Rahman Batdrian, and Dwita Deslianti. 2021. “Pembuatan Video Animasi 3D Kantor Gubernur Provinsi Bengkulu.” *Rekursif: Jurnal Informatika* 9 (2): 128–36. <https://doi.org/10.33369/rekursif.v9i2.17353>.

Wulantari, and Sukardi. 2020. “Jurnal Sejarah Dan Pembelajaran Sejarah.” *Kalpataru Jurnal Sejarah Dan Pembelajaran Sejarah Terbit* 4 (1): 69–75.

Yudistira, Vashania, Rismayanti Rismayanti, and Sarudin Sarudin. 2023. “Perancangan Video Iklan Kewirausahaan Bisnis Multi Level Marketing (MLM) Produk Leafhea Berbasis Animasi 3D.” *COSMIC Jurnal Teknik* 1 (1): 1–7. <https://journal.aira.or.id/index.php/cosmic/article/view/619>.

L

A

M

P

I

R

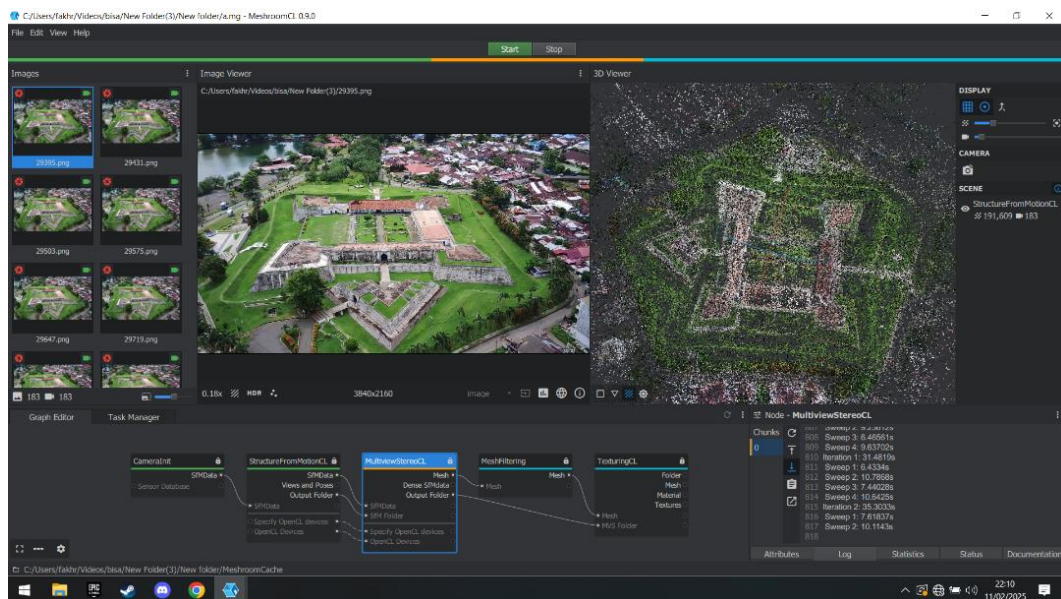
A

N

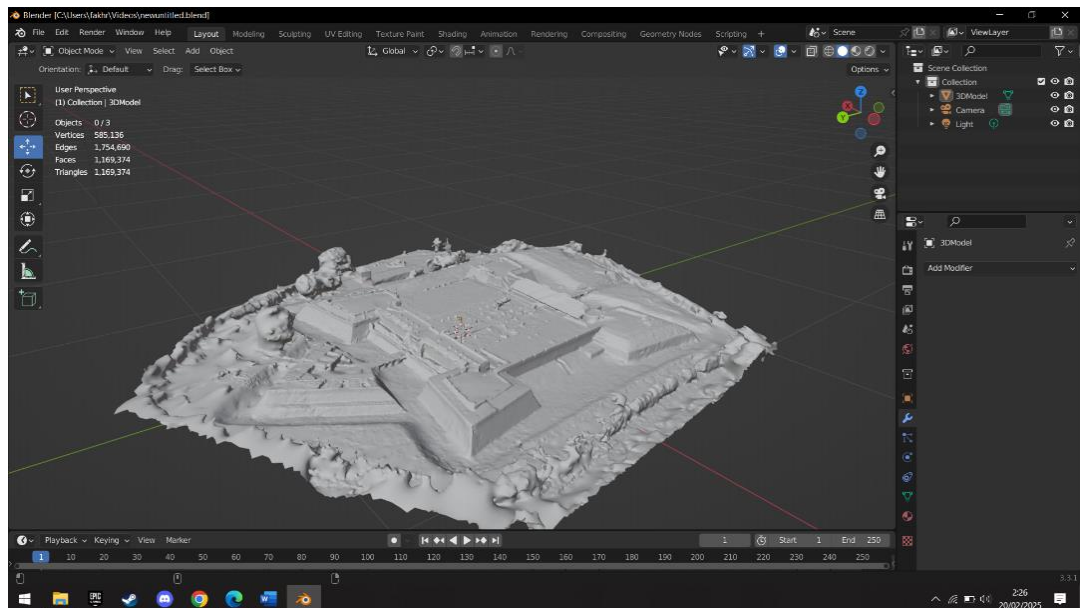
Gambar yang digunakan dalam proses photogrammetry



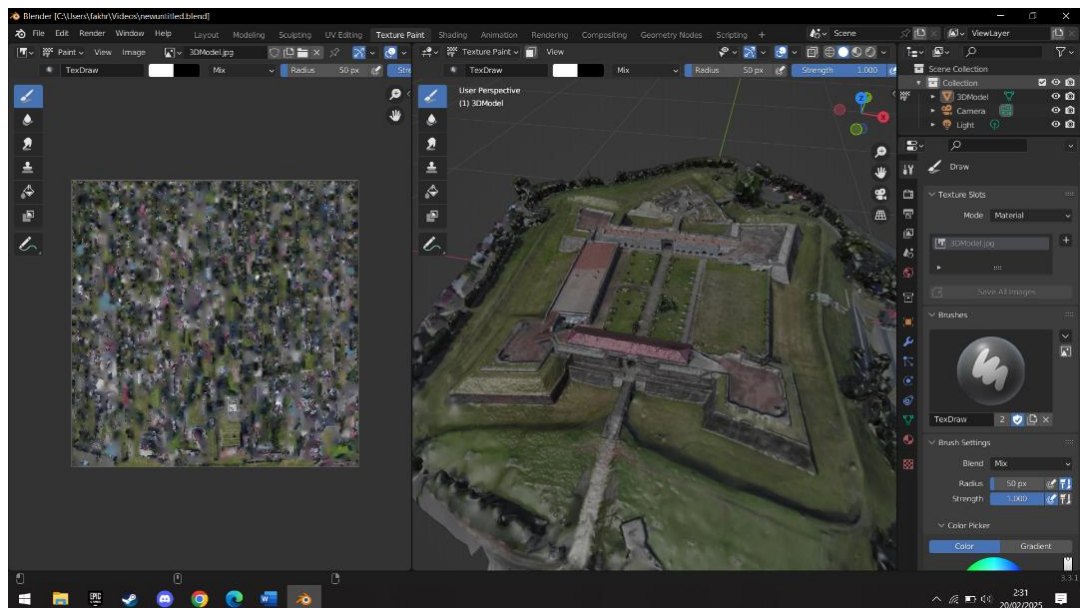
Pemrosesan mesh dengan menggunakan software meshroom



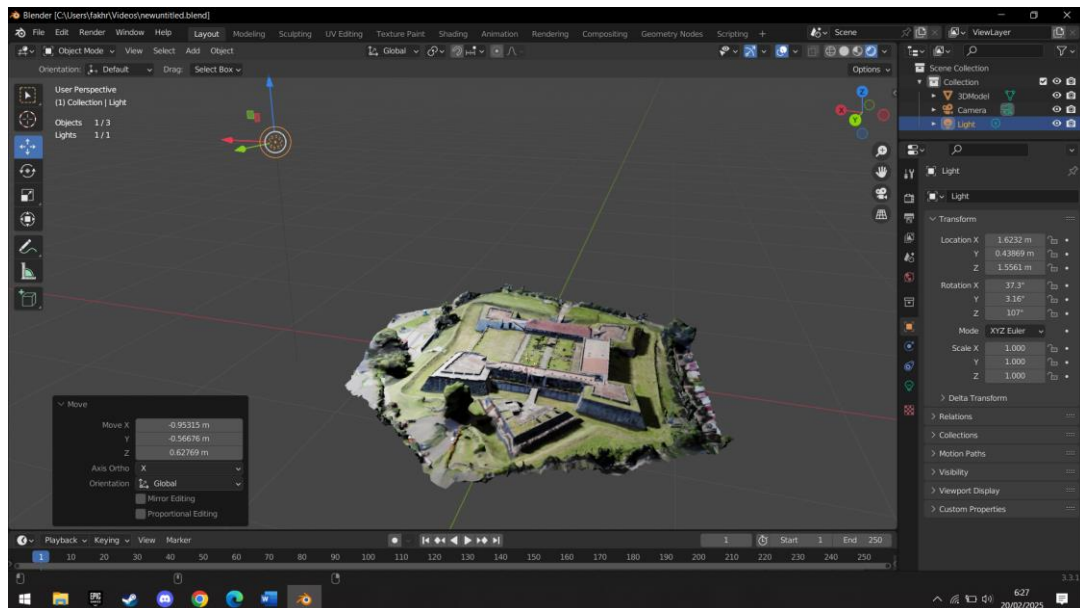
Pemodelan Benteng Marlborough menjadi 3D



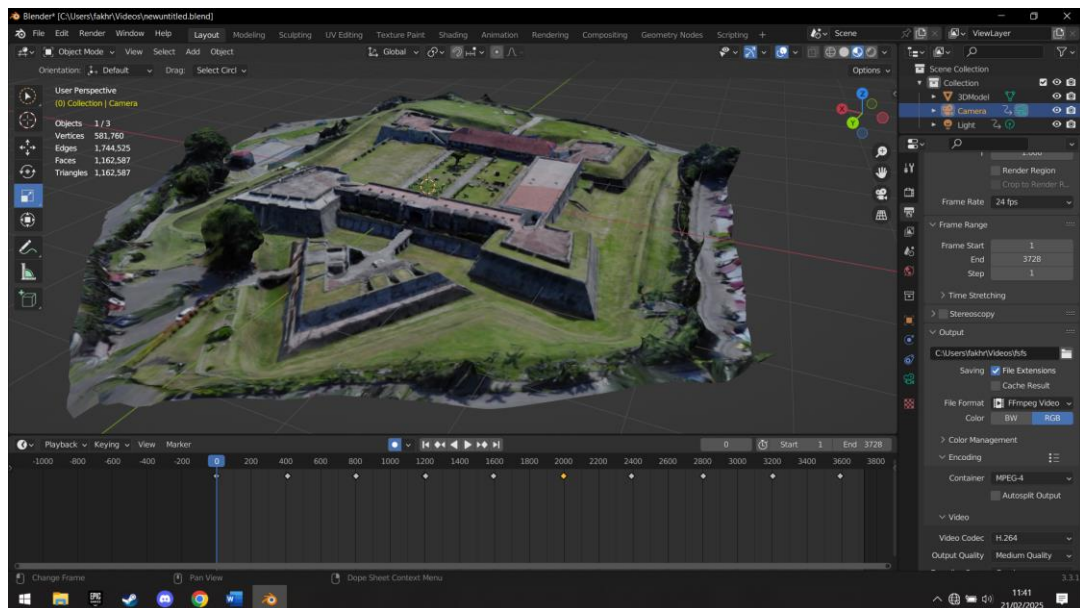
Pemberian tekstur menggunakan Blender



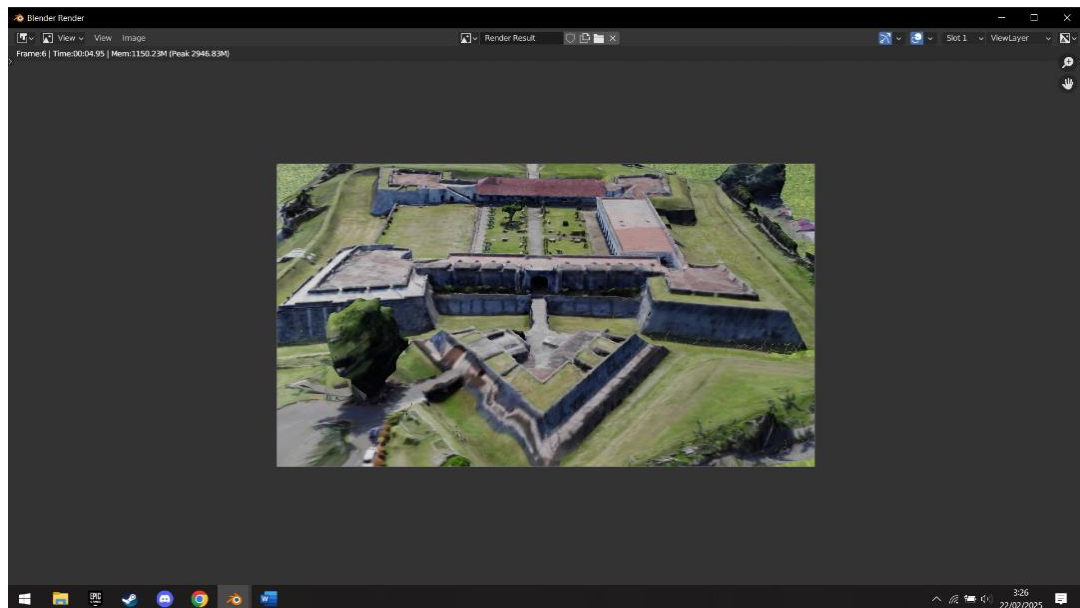
Pemberian efek lighting atau pencahayaan



Penambahan key frame pada animasi



Tahap rendering



Tahap final rendering

