

## DAFTAR PUSTAKA

Andriyanto, S. (2017a) 'Implementasi Metode Reynolds menggunakan Simulasi Kerumunan Bebek', *Intensif*, 1(2), p. 75. doi: 10.29407/intensif.v1i2.788.

Andriyanto, S. (2017b) *SIMULASI KERUMUNAN BEBEK MENGGUNAKAN METODE REYNOLDS*, THESIS. UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.

Bhatti, Z. *et al.* (2013) 'Forward and Inverse Kinematics Seamless Matching Using Jacobian', *Sindh University Research Journal (Science Series) arXiv preprint arXiv:1401.1488.*, 45(2), pp. 387–392.

Famukhit, M. L. (2016) 'Simulasi Gerak Kepiting Menggunakan Metode Inverse Kinematics Muga Linggar Famukhit, M. Suyanto, Sukoco', *Speed, Journal Engineering, Sentra Penelitian*, 8(2).

Hawkeswood, T. J. (2003) *SPIDERS of Australia: An Introduction to their Classification, Biology and Distribution*. 1st edn. Bulgaria: Pensoft Publishers.

Muslim, M. A. and Alifantio, F. W. (2019) 'Perancangan Sistem Gerak Kamera Laba-laba dengan Metode Kinematika Balik', *Jurnal Nasional Teknik Elektro dan Teknologi Informasi (JNTETI)*, 8(2), p. 183. doi: 10.22146/jnteti.v8i2.508.

Nilsson, R. (2009) *MASTER ' S THESIS Inverse Kinematics*.

Nurlaela (2017) *KERAGAMAN JENIS Laba-laba (Artropoda : Araneae) DI KELURAHAN SAMATA KABUPATEN GOWA*, Skripsi.

Pamujianto, S. (2018) 'Teknik Hand Tracking Menggunakan Metode Inverse Kinematics Pada Pembuatan Animasi 3D', *Journal of Information Technology and Computer Science (JOINTECS)*, 3(1), pp. 159–166.

Pramono, W. (2017) 'Perbandingan Metode Frame By Frame Dan Expression Dalam Pembuatan Animasi Dua Dimensi', *Seminar Nasional Sains dan Teknologi 2017*, (November), pp. 1–2.

Rahman, A. Z. (2019) 'Implementasi Metode Inverse Kinematics Pada Gerakan Animasi 3D Karakter Manusia', XIV(November), pp. 25–32.

Saputro, A. D. (2018) 'Simulasi Gerak Ular Menggunakan Metode Inverse

Kinematics’, *Jurnal Informasi Interaktif*, 4(1), p. (halaman 2).

Satriawan, A. (2016) ‘Analisis Dan Pembuatan Rigging Karakter 3d Pada Animasi 3d “Jangan Bohong Dong”’, *JURNAL TEKNIK INFORMATIKA*, 9(1), pp. 72–77.

Syaifullah, M. B. (2019) ‘Simulasi Gerak Hewan Gajah Menggunakan Metode Inverse Kinematics Dalam Pembuatan Animasi 3D Asbabun Nuzul Al-Fiil’.

Bhatti, Z., 2013, Forward and *Inverse Kinematics* Seamless Matching Using Jacobian, *Sindh University Research Journal*, Vol. 45 (2) 387-392 2013

Bhatti, Z.; Waqas, A. ; Karbasi, M.; Mahesar, A. W., 2015, A Wire Parameter And Reaction Manager Based Biped Character Setup And Rigging Technique In 3ds Max For Animation, *International Journal of Computer Graphics & Animation (IJCGA)* Vol.5, No.2, April 2015

Diniyati, Fithria; Dahelmi; Herwina, H., 2018, Laba-laba Famili Araneidae pada Kawasan Cagar Alam Lembah Anai Kabupaten Tanah Datar, Sumatera Barat, *Jurnal Biologi Universitas Andalas (J. Bio. UA.): Vol 6, No.1 – Februari 2018*

Kurniawan C; Setyawati S.R; Yanti A.H., 2014, Eksplorasi Laba-laba (*Araneae*) di Hutan Sebelah Darat Desa Lingga Kecamatan Sungai Ambawang , *Jurnal Protobiont* Vol 3 (2): 218 - 224 , 2014

Hendratman, Hendi. 2015. *The Magic Of Blender 3D Modelling*. Bandung: Informatika.

Roedavan, Rickman, 2016, UNITY : Tutorial Game Engine. Informatika, Bandung.

Rozi, Muhammad,. 2017, Laba-laba Kemlandingan, (<https://www.biodiversitywarriors.org/Laba-laba-kemlandingan-2.html>), (di akses 24 Juni 2019)