

## DAFTAR PUSTAKA

- Bridger, R. S. (1995). Some Fundamental Aspects of Posture Related to Ergonomics. *International Journal of Industrial Ergonomics*, 8(1), 3–15.
- Chaffin, D. B., Andersson, G. B. J., & Martin, B. J. (2006). *Occupational Biomechanics*. John Wiley & Sons.
- Chater, N., & Vitányi, P. (2003). Simplicity: A Unifying Principle in Cognitive Science? In *Trends in cognitive sciences* (Vol. 7, Issue 1). Elsevier.
- Clark, R., Bower, K., Mentiplay, B., Paterson, K., & Pua, Y.-H. (2014). Concurrent Validity of the Microsoft Kinect for Assessment of Spatiotemporal Gait Variables. *Journal of Biomechanics*, 46. <https://doi.org/10.1016/j.jbiomech.2013.08.011>
- Derivative. (2023). *Platform Touchdesigner*. <https://derivative.ca/>
- Finahari, N., & Rubiono, G. (2018). Analisis Biomekanika Pengaruh Sudut Pijakan Telapak Kaki terhadap Gaya Reaksi Tumpuan. *Prosiding Seminar Nasional IPTEK Olahraga (SENALOG)*, 1(1).
- Fuad, M. (2013). Estimasi Jarak Menggunakan Sensor Kinect. *Jurnal Mikrotek*, 1(1), 5–10.
- Gifari, F., Ansori, A. S. R., & Hasibuan, F. C. (2021). Pengembangan Motion Capture Lima Jari dengan Algoritma Complementary Filter. *EProceedings of Engineering*, 8(6).
- Hantoro, A. D. T. (2016). *Integrasi Kinect Sensor pada Pembuatan Aplikasi Virtual Dressing Model Pakaian dan Aksesoris*. [Universitas Negeri Semarang]. <http://lib.unnes.ac.id/28025/1/5302411170.pdf>
- Hensel, C., Kuntjara, A. P., Erandaru, E., & Gunawan, T. (2021). Potensi Penggunaan Kinect sebagai Alat Motion Capture untuk Animasi Karakter Digital. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana*, 21(1), 1–7.
- Pattiasina, N. H., Markus, P., & Pattiselanno, S. R. R. (2021). Kajian Antropometri Pengrajin Tenun Ikat Khas Maluku. *Jurnal Simetrik*, 11(2), 495–503.
- Perkovic, L. (2012). *Introduction to Computing Using Python: An Application Development Focus*. John Wiley & Sons.

- Pragmantya, S., Tjahjadi M. Edwin, & Jasmani. (2019). *Analisa Akurasi Kinect XBOX 360 untuk Pemodelan Objek 3 Dimensi*. Institut Teknologi Nasional Malang.
- Pratama, J., & Frenky, F. (2022). Perancangan dan Penerapan Motion Capture pada Karakter 3D dalam Video. *Jurnal Ilmiah Informatika*, 10(01), 35–43.
- Purnomo, H. (2012). *Antropometri dan Aplikasinya*. Graha Ilmu.
- Putri, D. K. (2017). *Bahan Ajar : Analisis Perancangan Kerja dan Ergonomi*. Universitas Gunadarma.
- Rifai, A. I. (2021). Analisis Text Clustering Masyarakat di Twitter Mengenai Omnibus Law Menggunakan Orange Data Mining. *Journal of Information Systems and Informatics*, 3(1), 1–12.
- Stevenson, M. G. (1989). *Principles of Ergonomics*. Center for Safety Science-University Of NSW.
- Szabo, F. (2015). *The Linear Algebra Survival Guide: Illustrated with Mathematica*. Academic Press.
- Wignjosoebroto. (2000). Prinsip-prinsip Perancangan Berbasiskan Dimensi Tubuh (Antropometri) dan Perancangan Stasiun Kerja. *Lokakarya IV "Methods Engineering: Adaptasi ISO/TC159 (Ergonomic) Dalam Standar Nasional Indonesia,"* 17–19.
- Wignjosoebroto, S. (2010). Analisa Human Error dalam Kasus Kecelakaan di Persilangan Kereta Api. *Jurnal Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS) Surabaya*.
- Zeng, W. (2012). *Microsoft Kinect Sensor and its Effect*. IEEE.