

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah., Karim., Taufik., Rusti. (1989). *Metodologi Penelitian Agama Sebuah/Suatu Pengantar*. Yogyakarta : Tiara Wacana.
- Ando & Ueno. (2008). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif. *Universitas Internasional Batam*.
- Atmojo, Saka Setyo;. (2015). Pembuatan Film Pendek - Sayap untuk Pendidikan Karakter Anak Berbasis Animasi 3D. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*,.
- Binanto, Iwan;. (2010). *Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Andi.
- Candiasa, Im. (2010). *Pengujian Instrument Disertai Aplikasi ITEMAN dan BIGSTEPS*. Singaraja: Unit Penerbitan Universitas Pendidikan Ganesha.
- Chen, K. (2019). Discussion on the Principles of Animation Design of Intelligent.
- Dewi, Eka Hidayah Meliana;. (2016). Membantu Orangtua.
- Ho, L. H., Sun, H., & Tsai, T. H. (2019). *Research on 3D painting in virtual reality to improve students motivation of 3D animation learning*. Sustainability (Switzerland): <https://doi.org/10.3390/su11061605> .
- Kusuma, M. F. (2015). Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi - 'Tude The series - Petualangan si Rina (Gebug Ende)'. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*,.
- McGraw, I. F. (2002). *Macromedia Flash Animation & Cartooning*. Hill/Osborn, California: A Creative Guide.
- Mustika, M., Sugara, E. P. A., & Pratiwi, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle. *Jurnal Online Informatika*, 121.
- Oka, Ketut Tri Sutrisna;. (2013). 3 Dimensi Tude Movie Series - Video Game. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*,.
- Pura, I Putu Andika Subagya;. (2017). Film Seri Animasi 3 Dimensi - Belajar Bahasa Indonesia Bersama Made. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*,.
- Rendy Syahrial. (2015). Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Tude The Movie - Petualangan si Rina. *Hilangnya Jalak Bali di Arena Mekepong*.
- Salim, P. (1989). *The Contemporary English – Indonesia Dictionary*. Modern Englis Press.

- Setiawan, Alfani;. (2014). Model Alternatif Film Pendek Bagi Anak - Anak.
- Shelly, B. Gary, dan Misty E. Vermaat. (2012). *Menjelajah Dunia Komputer-Hidup Dalam Era Digital*. Jakarta: Salemba Infotek.
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Syahrial, L. R. (2015). Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi "Tude The Movie" - Petualangan si Rina (Hilangnya Jalak Bali di Arena Mekepong. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*.
- Wibawa, I. W. (2013). 3 DIMensi Tude The Series - Belajar Matematika Bersama Tude. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*,.

