

DAFTAR PUSTAKA

- Ainiyah, K., Hidayah, N., Damayanti, F. P., Hidayah, I. N., Fadila, J. N., & Nugroho, F. (2020). Rancang Bangun Film Animasi 3D Sejarah Terbentuknya Kerajaan Samudra Pasai Menggunakan Software Blender. *Jiska (Jurnal Informatika Sunan Kalijaga)*, 5(3). <https://doi.org/10.14421/jiska.2020.53-04>
- Andriani, R., Brahmanto, E., & Purba, B. C. C. S. (2019). Value Tari Sigale-Gale Dalam Meningkatkan Wisata Budaya Di Desa Tomok Kabupaten Samosir. *Journal of Indonesian Tourism, Hospitality and Recreation*, 2(1). <https://doi.org/10.17509/jithor.v2i1.16429>
- Anwar, F., & Haq, I. (2019). Religious Moderation Campaign Through Social Media at Multicultural Communities. *Kuriositas: Media Komunikasi Sosial Dan Keagamaan*, 12(2). <https://doi.org/10.35905/kur.v12i2.1392>
- Arta Ada, N., Made Ardwi Pradnyana, I., & Bagus Nyoman Pascima, I. (2022). Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Tude The Series: Dampak Penggunaan Gadget. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (Karmapati)*, 11(1).
- Asril, A. (2022). Menumbuhkan Kesadaran Sejarah Generasi Muda Melalui Kearifan Lokal Budaya Melayu Riau. *Sindang: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Kajian Sejarah*, 4(1).
- Baidawi, A., & Dewi, R. (2019). Sosialisasi Pelestarian Budaya Daerah Untuk Generasi Muda Di Sman 5 Kota Jambi. *Rambideun: Jurnal Pengabdian Kepada ...*, 2(2).
- Candiasa, Im. (2010). Pengujian instrumen penelitian disertai aplikasi Iteaman dan Bigsteps. Singaraja: Unit Penerbitan Universitas Pendidikan Ganesha.
- Desy Mariah, N. (2009). Persepsi Siswa Sma Negeri 1 Sukaesmi Terhadap Film "Doa Yang Mengancam." In UIN Syarif Hidayatullah Jakarta: Fakultas Dakwah Dan Komunikasi, 2009.
- E.B. Hurlock. (1999). Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan. In Edisi Kelima. Jakarta: Erlangga (Vol. 5, Issue 2).
- Herawati, T. (2018). Mitos Legenda Pulau Simardan Refleksi Petuah Masyarakat Tanjung Balai. *Jurnal Dialog*, 6(2).

- Josua Kristio Damanik, J. (2021). Peran Punguan Marga Damanik Sebagai Sistem Kekerabatan Masyarakat Suku Batak Perantau Dalam Mempertahankan Eksistensi Adat Perkawinan Batak Simalungun Di Kota Palembang. In Sriwijaya University Repository.
- Komang Sriasih, N., Mahendra Darmawiguna, G., Windu, M., Kesiman, A., Teknik, F., & Kejuruan, D. (2020). Penggunaan Prinsip Staging Dalam Proses Pembuatan Film Animasi 3d Profil I Gusti Ketut Jelantik Sang Pahlawan Nasional. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (Karmapati)*, 9(2).
- Lestari, G. (2015). Bhinneka Tunggal Ika: Khasanah Multikultural Indonesia di Tengah Kehidupan Sara. *Jurnal Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 28(1).
- Mahendra, R., Trisnadoli, A., & Nugroho, E. S. (2018). Implementasi Teknik Sinematografi dalam Pembuatan Film Animasi 3D Cerita Rakyat “Batu Belah Batu Betangkap.” *Jurnal Resti (Rekayasa Sistem Dan Teknologi Informasi)*, 2(2). <https://doi.org/10.29207/resti.v2i2.483>
- Mulyani, N. (2019). Perancangan Proses Pra Produksi Film Animasi 3d Legenda Putri Merak Jingga. *Jurteks (Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi)*, 5(2). <https://doi.org/10.33330/jurteks.v5i2.361>
- Nugroho, R. H. (2018). Peranan Pancasila Dan Bhineka Tunggal Ika Dalam Menanggulangi Politik Identitas. *Prosiding Senaspolhi*, 1(1).
- Pradita, I. G. A. M., Sunarya, I. M. G., & Sindu, I. G. P. (2021). Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Tude The Movie-Sejarah Lagu Merah Putih. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (Karmapati)*, 10(3). <https://doi.org/10.23887/karmapati.v10i3.36539>
- Putu, N., Pratiwi, B., Mahendra Darmawiguna, G., Windu, M., & Kesiman, A. (2020). Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Sejarah Pembangunan Pelabuhan Buleleng. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (Karmapati)*, 9(3).
- Rahayu, N. K. D. T., Sunarya, I. M. G., & Subawa, I. G. B. (2021). Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Tude The Movie Pentingnya Mencuci Tangan Yang Benar. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (Karmapati)*, 10(2). <https://doi.org/10.23887/karmapati.v10i2.36017>
- Riyanto, S. S. (2015). Pemanfaatan Augmented Reality pada Media Pembelajaran Interaktif Peredaran Planet. *Juita*, 3(2086–9398).
- Satrianingrum, A. P., & Setyawati, F. A. (2021). Perbedaan Pola Pengasuhan Orang Tua Pada Anak Usia Dini Ditinjau Dari Berbagai Suku Di Indonesia: Kajian Literatur. *JIV-Jurnal Ilmiah Visi*, 16(1). <https://doi.org/10.21009/jiv.1601.3>

- Sinaga, R. H. (2016). Rekonstruksi Folklor Batak Toba dalam Bentuk Pertunjukan Tortor Sigale-Gale. *Gesture: Jurnal Seni Tari*, 5(1). <https://doi.org/10.24114/senitari.v5i1.3610>
- Situmorang, T. S., & Perkasa, A. (2016). Misteri Patung Sigale-gale.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*.
- Sumantri, M. M., & Sumadewa, N. Y. (2020). Animasi 3 Dimensi Proses Mimikri Bunglon. *Jurnal Sasak: Desain Visual Dan Komunikasi*, 2(1). <https://doi.org/10.30812/sasak.v2i1.754>
- Wardiana, I. N. A., Piarsa, I. N., & Sasmita, G. M. A. (2015). Rancang Bangun Film Animasi 3 Dimensi Sejarah Pura Tanah Lot. *E-Journal Spektrum*, 2(4), 20–25.
- Widiani, L. S., Darmawan, W., & Ma'mur, T. (2018). Penerapan Media Film Sebagai Sumber Belajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengolah Informasi Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah. *Factum: Jurnal Sejarah Dan Pendidikan Sejarah*, 7(1). <https://doi.org/10.17509/factum.v7i1.11932>
- Yasa, P. A. D., Sunarya, I. M. G., & ... (2015). Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi “Ayo Kita Mengenal Binatang” untuk Anak-Anak di TK Laksamana Singaraja. *Karmapati ...*, 4.
- Yelly, P. (2019). Analisis Makhluk Superior (Naga) Dalam Legenda Danau Kembar (Kajian Semiotika Roland Barthes; Dua Pertandaan Jadi Mitos). *Jurnal Serunai Bahasa Indonesia*, 16(2). <https://doi.org/10.37755/jsbi.v16i2.200>

RIWAYAT HIDUP



Lora Elfira Br Sembiring lahir di Medan pada tanggal 24 Januari 2001. Penulis lahir dari pasangan Bapak Terima Sembiring dan Ibu Janawati Br Sinukaban. Penulis merupakan anak kedua dari tiga bersaudara. Penulis berkebangsaan Indonesia dan menganut agama Kristen. Alamat asal Penulis ialah Desa Tanjung Anom, Kec. Pancur Batu, Kab. Deli Serdang, Provinsi Sumatera Utara. Penulis memulai pendidikannya di TK SWASTA AGIA SOPHIA, setelah itu lanjut pendidikan dasar di SD SWASTA AGIA SOPHIA sejak tahun 2007 dan lulus pada tahun 2013, dilanjutkan ke jenjang pendidikan menengah pertama di SMP SANTO YOSEPH MEDAN sejak tahun 2013 dan lulus pada tahun 2016, kemudian dilanjutkan dengan sekolah menengah atas di SMA NEGERI 15 MEDAN sejak tahun 2016 dan lulus pada tahun 2019. Pada tahun 2019 penulis melanjutkan pendidikan ke jenjang perguruan tinggi di Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja dengan mengambil program studi S1 Pendidikan Teknik Informatika.