

## DAFTAR PUSTAKA

- Amitha M Hegde, Prachi Suman, Muhammad Unais, C. J. (2020). Journal of Advanced Medical and Dental Sciences Research |Vol. 8|Issue 1|. J Adv Med Dent Scie Res, 8(1), 184–186. <https://doi.org/10.21276/jamdsr>
- Amitha M Hegde, Prachi Suman, Muhammad Unais, C. J. (2020). Journal of Advanced Medical and Dental Sciences Research |Vol. 8|Issue 1|. J Adv Med Dent Scie Res, 8(1), 184–186. <https://doi.org/10.21276/jamdsr>
- Asih, N. K. S., Darmawiguna, I. G. M., & Kesiman, I. M. W. A. (2020). Penggunaan Prinsip Staging Dalam Proses Pembuatan Film Animasi 3D Profil I Gusti Ketut Jelantik Sang. Karmapati, 9
- Bali, Discova. 2022. “Museum Geopark Batur – Pelajari Sejarah Gunung Berapi Di Bali.” 2022. <https://www.discovabali.com/id/museum-geopark-batur-id/>.
- Binanto, Iwan. 2015. Tinjau Metode pengembangan Perangkat Lunak Multimedia Yang Sesuai Untuk Mahasiswa Tugas Akhir. Seminar Nasional Rekayasa Komputer Dan Aplikasinya.
- Dewi, Ni Putu Sri Indra Padma. 2020. “Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Sejarah Hukum Tawang Karang.” Jurnal Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (Karmapati) 59: 5–6.
- Hanafi. 2017. “Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan.” Jurnal Kajian Keislaman 4, no. 2: 129–50. <http://www.aftanalisis.com>.
- Hardiningtyas, Puji Retno. 2016. “Bau Wangi Taru Menyan” Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa ISBN 978-602-437-10801.
- Haryati, S. (2012). Research and Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian dalam Bidang Pendidikan. Research And Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan, 37(1), 11– 26.
- Nurajizah, S. (2016). Implementasi Multimedia Development Life Cycle Pada Aplikasi Pengenalan Lagu Anak-Anak. Jurnal PROSISKO, 3(2), 14–19.
- Pratiwi, Ni Putu Bali. 2020. “Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Sejarah Pembangunan Pelabuhan Buleleng.” *E-ISSN: 2685-7006 / p-ISSN: 2252-9063* Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (Karmapati) 9, no. 3: 193–203.
- Pratiwi, Putu Yudia, Darmawiguna I Gede Mahendra, and I Made Gede Sunarya. 2016. “Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Kehidupan Pada Zaman Prasejarah.” Jurnal Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (Karmapati) 5, no. 1.
- Priyoatmoko, W., & Arifah, F. N. (2020). Using 3D animation combined with augmented reality for promotion media: Case study of STMIK Bina Patria. Journal of Physics: Conference Series, 1517(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1517/1/012069>

- Rahayu, Ni Kadek Dwi Trisna. 2021. "Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Tude The Movie-Pentingnya Mencuci Tangan Yang Benar." Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (Karmapati) 10.
- Sadouw, Josten V.H., Arie S.M. Lumenta, and Benefit Narasiang. 2018. "Film Pendek Animasi 3 Dimensi Sejarah Masuknya Injil Di Galela." Jurnal Teknik Informatika 13, no. 1: 1–9. <https://doi.org/10.35793/jti.13.1.2018.20194>.
- Siswati, S.Kom, MT., Endah Damayanti, ST, MT. 2019. "Animasi 2D Dan 3D."
- Sriasih, Ni Komang. 2020. "Sejarah Igusti Ngurah Jelantik.Pdf." Jurnal Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (Karmapati).
- Sumendep. (2019). Pembuatan Animasi 3 Dimensi Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle (Studi Kasus : Tarian Dana Dana Daerah Gorontalo). Pembuatan Animasi 3 Dimensi Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle (Studi Kasus : Tarian Dana Dana Daerah Gorontalo), 14(2), 227–234. <https://doi.org/10.35793/jti.14.2.2019.23998>
- Wardiana. (2015). Rancang Bangun Film Animasi 3 Dimensi Sejarah Pura Tanah Lot. *E-Journal SPEKTRUM*, 2(4), 20–25.
- Wardiana I Nyoman Adi. 2015. "Rancang Bangun Film Animasi 3 Dimensi Sejarah Pura Tanah Lot." *E-Journal SPEKTRUM* 2, no. 4: 20–25.
- Zaki, A., Winarno, Edy ST, M. E., & Community, S. (2016). Animasi Karakter dengan Blender dan Unity. PT Gramedia.

