

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu pendekatan Praktik. Cet Ke-15*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Candiasa, I. M. (2010). *Pengujian Instrumen Penelitian Disertai Aplikasi ITEMAN Dan BIGSTEPS*. Undiksha Press.
- Dana, P. D. A., Sunarya, I. M. G., & ... (2022). Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Tude The Movie-Hilangnya Handphone Bayu Saat Bermain Deduplak. *Karmapati ...*, *11*, 302–312. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/KP/article/view/52512%0Ahttps://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/KP/article/download/52512/23742>
- Dunggio, R. C., Mamahit, D. J., & ... (2021). Making 3 Dimensional Animated Short Film The Book of Jonah for Children. *Jurnal Teknik ...*, *16*(1), 39–46. <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/informatika/article/view/31406%0Ahttps://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/informatika/article/viewFile/31406/31576>
- Firlando, R., Frima, A., & Sunardi, L. (2020). Aplikasi Pembelajaran Teknik Dasar Sepak Bola Berbasis Android. *Jurnal Teknologi Informasi Mura*, *12*(02), 166–172. <https://doi.org/10.32767/jti.v12i02.1097>
- Jimmy, P., & Christiansen. (2022). *Perancangan Video Tutorial Teknik Trickshot Bola Basket Berbasis Animasi 3D*. *10*(1).
- Kelvin, K., & Tjahyadi, S. (2022). Perancangan Video Tutorial Gerakan 3D Teknik Taekwondo. *Jurnal Ilmu Komputer Dan Bisnis*, *13*(1). <https://doi.org/10.47927/jikb.v13i1.281>
- Mustika, M., Sugara, E. P. A., & Pratiwi, M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle. *Jurnal Online Informatika*, *2*(2). <https://doi.org/10.15575/join.v2i2.139>
- Okilanda, A. (2018). REVITALISASI MASYARAKAT URBAN/PERKOTAAN MELALUI OLAHRAGA PETANQUE. *Halaman Olahraga Nusantara (Jurnal Ilmu Keolahragaan)*, *1*(1). <https://doi.org/10.31851/hon.v1i1.1505>
- Ramadhan, A., & Bulqini, A. (2018). Analisis Receive pada Pertandingan Final Sepak Takraw Pomda Jatim 2017. *JSES: Journal of Sport and Exercise Science*, *1*(1). <https://doi.org/10.26740/jses.v1n1.p13-19>
- Suryadi, S. (2019). Peranan Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Kegiatan Pembelajaran Dan Perkembangan Dunia Pendidikan. *Jurnal Informatika*, *3*(3), 9–19. <https://doi.org/10.36987/informatika.v3i3.219>
- Sutan Pane, A., & Kharisma Hidayah, A. (2022). Analisis Perbandingan Teknik Rendering Menggunakan Adobe Media Encoder Dan Software Adobe Premiere. *Jurnal Media Infotama*, *18*(2), 228–236.

- Syahputra, R. B., & Deslianti, D. (2021). Pembuatan Video Animasi 3D Kantor Gubernur Provinsi Bengkulu. *Rekursif: Jurnal Informatika*, 9(2), 128–136. <https://doi.org/10.33369/rekursif.v9i2.17353>
- Utomo, H. P., Nurhidayat, N., Syaukani, A. A., & ... (2022). Survey Minat Olahraga Petanque pada SMA & SMK. *Jurnal ...*, 5(2), 684–694. <https://doi.org/10.29408/porkes.v5i2>
- Yasa, G. W., Sindu, I. G. P., & Kesiman, M. W. A. (2021). Implementasi Modular Rigging Rigify Dalam Pengembangan Film Animasi 3D Tude Tge Series - Gotong Royong Membuat Kerajinan Tangan. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 10(2), 123. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v10i2.31880>
- Yulianjani, A., Martono, A., & Apriyani, D. (2019). APLIKASI MEDIA INTERAKTIF MENGGUNAKAN ANIMASI CERITA RAKYAT UNTUK ANAK USIA DINI (Studi Kasus Yayasan Bina Insan Kamil Kabupaten Tangerang). *ICIT Journal*, 5(1). <https://doi.org/10.33050/icit.v5i1.105>
- Zebua, T., Nadeak, B., & Sinaga, S. B. (2020). Pengenalan Dasar Aplikasi Blender 3D dalam Pembuatan Animasi 3D. *Jurnal ABDIMAS Budi Darma*, 1(1), 18–21.

