

DAFTAR PUSTAKA

- Amadhani, D. A. R. K. and, Y. H. M. A. (2018). *Emosi Dasar Dalam Film (Studi Analisa Semiotika dalam Film Animasi "Inside Out")* [Karya ilmiah (Diploma)]. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Aryana, I. G. A., Dewi, L. J. E., & Pasek Nugraha, I. N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Software Solidworks 2014 Dan Adobe Flash Cs3 Pada Mata Pelajaran Teknologi Dasar Otomotif (Tdo) Materi Motor Bakar. *JJTM*, 7(3).
- Aulia Rahmah. (2020). Perangkat Lunak Komputer. *OSFPREPRINTS*. <https://doi.org/https://doi.org/10.31219/osf.io/4qnst>
- Betty Simanjuntak, E., & Sintia Lubis, R. (2019). Improving Student's Vocabulary Skill By Using Animation Film On English Lesson In Class V Primary School Medan Estate. *Journal Handayani*, 10.
- Binanto, I. (2015a). Tinjauan Metode Pengembangan Perangkat Lunak Multimedia Yang Sesuai Untuk Mahasiswa Tugas Akhir. *Seminar Nasional Rekayasa Komputer Dan Aplikasinya*, 978–602.
- Binanto, I. (2015b). Tinjauan Metode Pengembangan Perangkat Lunak Multimedia yang Sesuai Untuk Mahasiswa Tugas Akhir. *Seminar Nasional Rekayasa Komputer Dan Aplikasinya*, 978–602.
- Buchari, M. Z., Sentinuwo, S. R., & Lantang, O. A. (2015). Rancang Bangun Video Animasi 3 Dimensi Untuk Mekanisme Pengujian Kendaraan Bermotor di Dinas Perhubungan, Kebudayaan, Pariwisata, Komunikasi dan Informasi. *Jurnal Teknik Informatika*, 6(1). <https://doi.org/10.35793/jti.6.1.2015.9964>
- Crisnapati, P. N., Wijaya, K., Stmik,), Bali, S., Raya, J., & Renon, P. (2017). Pengumpulan Gambar Digital Tampak Sebagai Referensi Model 3D Pura Besakih. *Konferensi Nasional Sistem & Informatika 2017*.
- Dapoer animasi. (2018, January 3). *12 Prinsip Animasi*.
- Gregory, R. J. (2000). Psychological testing: History, principles, and applications. In *Psychological testing: History, principles, and applications*. Allyn & Bacon.
- Gus Oka Ciptahadi, K., Agung Ngurah Mayun Candra Drawa Waisaka, A., & Wayan Arya Budhayana, I. (2021). Ilustrasi Animasi 3D Sejarah Hari Raya Galungan Di Pulau Bali. *Jurnal Informatika*, 9(2). <https://www.ejournal.lembahdempo.ac.id/index.php/AMIK-JI>
- Haikal, F., Windu, M., Kesiman, A., Wayan, P., Suyasa, A., Pd, S., & Pd, M. (2022). Pengembangan Film Aanimasi 3 Dimensi Tude The Series "Bullying." *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 11(2).

- Hidayah, N., Putri Damayanti, F., Nuril Hidayah, I., Ainiyah, K., Nur Fadila, J., & Nugroho, F. (2020). Rancang Bangun Film Animasi 3D Sejarah Terbentuknya Kerajaan Samudra Pasai Menggunakan Software Blender. *JISKa*, 5(3), 164–176.
- 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).
- Limbong, E., Tulenan, V., & Rindengan, Y. D. Y. (2017). Rancang Bangun Animasi 3 Dimensi Budaya Passiliran. *Journal Teknik Informatika*, 10(1).
- Lukman Hakim. (2019). *Representasi Poligami Dalam Film Dokumenter Heaven And Hell: Indonesia's Battle Overpolygamy*. UNPAS.
- Miranda, D. (2019). Pengembangan Video Animasi Berbasis Karakter Cinta Tanah Air Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, 11(2), 12. <https://doi.org/10.26418/jvip.v11i2.32565>
- Muhammad Ali Mursid Alfathoni, D. M. (2020). *Pengantar Teori Film*. Deepublish. https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=_G4PEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=film+merupakan&ots=eHSTBUoinx&sig=N9eKmpgnBzWDMXZHhjtA3ZEDkg&redir_esc=y#v=onepage&q=film%20merupakan&f=false
- 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), 121. <https://doi.org/10.15575/join.v2i2.139>
- Nadya, & Purnama Sari, Y. (2019). Analisis Visual Penerapan 12 Prinsip Animasi Dalam Film Grey & Jingga: The Twilight Animated Series Episode 1. *JURNAL TITIK IMAJ*, 2, 80–86. <http://journal.ubm.ac.id/index.php/titik-imaji/>
- Novayani, W., & Eka Budiansyah, G. (2022). Implementasi MDLC dan Pose to Pose dalam Film Animasi 3D Sejarah Kerajaan Melayu Siak. *Journal of Applied Informatics and Computing*, 6(1), 98–103. <https://doi.org/10.30871/jaic.v6i1.3367>
- Nyoman, I., Wardiana, A., Nyoman Piarsa, I., Made, G., & Sasmita, A. (2015). Rancang Bangun Film Animasi 3 Dimensi Sejarah Pura Tanah Lot. *E-Journal SPEKTRUM*, 2(4).
- Pintero, Z. R. (2018). Pengaplikasian 12 Prinsip Animasi Disney Dan Motion Capture Dalam Animasi gob and Friends. *Jurnal Seni Rupa*, 6(02).
- Pratama, A. C. R., Darmawiguna, I. G. M., & Subawa, I. G. B. (2021a). Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Peran Kapten Ida Bagus Putu Japa dalam Serangan Umum Kota Denpasar. *Kumpulan Artikel Mahasiswa*

Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI), 10(3), 271.
<https://doi.org/10.23887/karmapati.v10i3.37566>

- Pratama, A. C. R., Darmawiguna, I. G. M., & Subawa, I. G. B. (2021b). Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Peran Kapten Ida Bagus Putu Japa dalam Serangan Umum Kota Denpasar. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 10(3), 271.
<https://doi.org/10.23887/karmapati.v10i3.37566>
- Purwaningrat, K., Antara, P., & Suarjana, I. M. (2021). *Instrumen Penilaian Perseptual Motorik Siswa Pada Mata Pelajaran SBdP SD*. 9(1), 128–138.
- 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).
- Sofyan Sauri, F. (2019). “Sons Of Pandawa” Storyboard Design In 3D Animation Film “Sons Of Pandawa.” *E-Proceeding of Art & Design*, 6, 1672–1680.
- Sugianto, G. E., Mingkid, E., & Kalesaran, E. R. (2017). Persepsi Mahasiswa Pada Film “Senjakala Di Manado” (Studi Pada Mahasiswa Jurusan Ilmu Komunikasi Fispol Unsrat). *Acta Diurna*, VI(1).
- Tim Penelusuran dan Penyusunan Purana Pura. (2022). *Purana Pura Dang Khayangan Jati Jembrana*. Dinas Provinsi Bali Dinas Kebudayaan.
- Tri, W., Sekolah, W., Rupa, T. S., Desain, D., & Indonesia, V. (2017). 2 Prinsip Animasi Dalam Serial “Adit & Sopo Jarwo.” *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 1(1), 70–85.
- Ultra Gusteti, M., Rifandi, R., Gustya Manda, T., & Putri, M. (2021). The development of 3D animated video for mathematics learning in elementary schools. *Journal of Physics: Conference Series*, 1940(1).
<https://doi.org/10.1088/1742-6596/1940/1/012098>
- Wati, M., Hartini, S., Hikmah, N., & Mahtari, S. (2018). Developing physics learning media using 3D cartoon. *Journal of Physics: Conference Series*, 997(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/997/1/012044>
- Wu, Y. (2021). A New Exploration based on Unreal Engine4 Particle Effects of Unreal Engine in 3D Animation Scenes. *International Journal of Innovative Science and Research Technology*, 6(11). www.ijisrt.com
- Yoga Antara, I. M., Crisnapati, P. N., Agus Wirawan, I. M., & Gede Sunarya, I. M. (2019). Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi “Tude The Movie – Petualangan Si Rina (Tertangkapnya Burung Jalak Bali).” *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 7(3), 214.
<https://doi.org/10.23887/karmapati.v7i3.19788>
- Yulius, A., & Adipianto, C. (2020). Pemanfaatan Library FFMPEG Untuk Perancangan Aplikasi Konversi File Video ke Format GIF Berbasis Android. *Jurnal InTekSis*, 7(2), 72.