

DAFTAR PUSTAKA

- Apriliyanti, D., Fadila J., & Nugroho F. (2023). "3d Animation Design "Science, Lanterns To Heaven" Using The Pose-To-Pose Method". *JITK (Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Komputer)*, 8(1), 46–55.
- Aryana, I. G. A., Dewi L. J. E., & Pasek Nugraha I. N. (2014). "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), 245-256.
- Bagus, Pascima N., Gusti I., Agung L., & Putra R. (2021). "Model 3 Dimensi Ukiran Bali Bentuk Karang Gajah Menggunakan Fotogrametri Jarak Dekat". *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 10(3), 455-470
- Candra, Pratama, et.al. (2021). "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),1-10.
- Caniago, A., & Hero E. (2022). "Fenomena Mengunggah Film Pendek di Media Sosial pada Mahasiswa Komunikasi Universitas Islam Riau". *Journal of Social Media and Message Juni*, 2022(1), 24–35.
- Cendekia, Alim D.,et.al. (2022). "The Fusion of 3D Animation Film and Macapat Song Increases the Curiosity of Junior High School Students to Learn Traditional Music". *KnE Social Sciences*, 3(2),342–347.
- Ciptahadi, Gus Oka, et.al. (2021). "Ilustrasi Animasi 3d Sejarah Hari Raya Galungan di Pulau Bali". *Jurnal Informatika*, 9(2), 498-511.
- Dapoer Animasi.(2018). *12 Prinsip Animasi*. Dapoeranimasi.Com. <https://dapoeranimasi.com/12-prinsip-animasi/>
- Hasanah, U., Lukman Nulhakim. (2015). "Pengembangan Media Pembelajaran Film Animasi Sebagai Media Pembelajaran Konsep Fotosintesis". *JPPI*, 1(1), 91–106.

- Imaji, Titik J., & Purnama Sari Y. (2019). “Analisis Visual Penerapan 12 Prinsip Animasi dalam Film Grey & Jingga: The Twilight Animated Series Episode 1”. *JURNAL TITIK IMAJI*, 2(2), 80–86.
- Lubis, Aulia Rahmah. (2020). “Perangkat Lunak Komputer.” *Skripsi*. UIN Sumatera Utara.
- Mustika, N., Kamaruddin, & Wahyuningsih P. (2021). “Sistem Informasi Edukasi Pencegahan Covid-19 Pada Anak Usia Dini Menggunakan Metode *Multimedia Development Life Cycle* Berbasis Android”. *Jurnal Elektro Lucea*, 7(2), 90-112.
- Novayani, W., & Eka Budiansyah G. (2022). “Implementasi MDLC dan Pose to Pose dalam Film Animasi 3D Sejarah Kerajaan Melayu Siak”. In *Journal of Applied Informatics and Computing (JAIC)*, 6(1), 51-65.
- Nyoman, I., Wardiana A., Nyoman Piarsa I., Made G., & Sasmita A. (2015). “Rancang Bangun Film Animasi 3 Dimensisejarah Pura Tanah Lot”. *E-Journal SPEKTRUM*, 2(4), 30-45.
- P3DB (Para Peduli Pembangunan Desa Berangbang). (2004). *Kerajaan Berangbang Kejayaan Desa Berangbang Dimasa Silam* (Drs. I. N. Sarwa, S. I. K. Wirawan, I. K. Suarma, I. M. Saha Arimbawa, I. N. Sudama, I. W. Relasa, I. N. Tastra, & I. K. Nirartha, Eds.; 8th ed.). P3DB (PARA PEDULI PEMBANGUNAN DESA BERANGBANG).
- Priyono, L. A., et.al. (2020). “Penerapan Prinsip Animasi dalam Penciptaan Animasi 3d Kepiting.” *Journal of Animation & Games Studies*, 6(2), 51–66.
- Purwaningrat, K., Antara P., & Suarjana I. M. (2021). Instrumen Penilaian Perseptual Motorik Siswa pada Mata Pelajaran SBdP SD. *Jurnal Pendidikan*, 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).
- Rahmadani, et.al. (2022). “Perancangan Storyboard Video Dokumentasi Visual Kkn Tematik Budaya Keraton Sumedang Larang”. *Jurnal Karya Tulis, Rupa, Eksperimental Dan Inovatif*, 4(2), 77-90.

- Ramadhani, Rizky Kusuma, Dyah Ayu, & Haryanti M. A. Y. (2018). "Emosi Dasar dalam Film (Studi Analisa Semiotika Dalam Film Animasi *Inside Out*". *Karya Ilmiah (Diploma)*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Robert. (2014). *Psychological Testing : History, Principles, and Applications* (A. Dodge, S. Hartman, L. Dent, V. Malik, P. Banerjee, A. Guadalupe, S. Stewart, & D. Forlow, Eds.; 7th ed.). Pearson Education Limited.
- Sriasih, Komang, Mahendra D.G., Windu M., Kesiman A. (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), 125-141.
- Subagiarta, W., Gede I., Sindu P., Gede D., & Divayana H. (2022). "Sistem Peredaran Darah Manusia pKelas VIII di SMP". *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 11(4).
- Utami, Dina. (2011). "Animasi dalam Pembelajaran". *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 7(3), 44–52.
- Wati, M., Hartini S., Hikmah N., & Mahtari S. (2018). "Developing physics learning media using 3D cartoon". *Journal of Physics: Conference Series*, 997(1).
- Zakariah, M. A., et.al. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Action Research Research And Development (R And D)*. Yayasan Pondok Pesantren Al-Mawaddah Warrahmah.
- Zebua, T., Nadeak B., & Bahagia Sinaga S. (2020). "Pengenalan Dasar Aplikasi Blender 3D dalam Pembuatan Animasi 3D". *Jurnal ABDIMAS Budi Darma*, 1(1), 18–21.
- Zega, Artaty S., et.al. (2022). "Penerapan Prinsip-Prinsip Animasi pada Film Pendek Animasi Nohoax". *Journal of Applied Multimedia and Networking (JAMN)*, 6(1), 1–11.