

DAFTAR PUSTAKA

- CAESARIA, C. A. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran Animasi 3D Berbasis Software Blender Pada Materi Medan Magnet. *Southeast Asian Journal of Islamic Education*, 3(1), 41–57.
- Hidayah, D. U., & Subarkah, P. (2019). Media Pembelajaran Tentang Klasifikasi Binatang Berbasis Video Animasi 3 Dimensi di SMP Negeri 2 Wangon. *MATRIK : Jurnal Manajemen, Teknik Informatika Dan Rekayasa Komputer*, 19(1), 45–52. <https://doi.org/10.30812/matrik.v19i1.492>
- Joang, H. R. (2017). *No Title*. Pusat Pengembangan Perfilman Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. <https://www.ptonline.com/articles/how-to-get-better-mfi-results>
- Kahfi, A. (2022). Implementasi Profil Pelajar Pancasila dan Implikasinya terhadap Karakter Siswa di Sekolah. *DIRASAH: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Dasar Islam*, 5 (2), 138-151.
- Novayani, W., & Budiansyah, G. E. (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>
- Noviar, A. (2022). Pembuatan Animasi 3D Pengolahan Kelapa Sawit menjadi Minyak Mentah Kelapa Sawit menggunakan Metode MDLC. *Jurnal CoSciTech (Computer Science and Information Technology)*, 3(2), 114–120. <https://doi.org/10.37859/coscitech.v3i2.3773>
- Pratama, A. C. R., Darmawiguna, I. G. M., & Subawa, I. G. B. (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), 271. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v10i3.37566>
- Pratiwi, N. P. B., Darmawiguna, I. G. M., & Kesiman, I. M. W. A. (2020). *Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Sejarah Pembangunan Pelabuhan Buleleng*. 9, 193–203.
- Satria, R., Adiprima, P., Wulan, K. S., & Harjatanaya, T. Y. (2022). Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila. In *PANDUAN PENGEMBANGAN Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila*. BADAN STANDAR, KURIKULUM, DAN ASESMEN PENDIDIKAN KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI REPUBLIK INDONESIA.
- Siti, A., Nur, G., Furnamasari, Y. F., & Dewi, D. A. (2021). *Pengaruh Kemajuan Teknologi terhadap Pembentukan Karakter Siswa*. 5, 1–5.
- Sulistiyati, D. M., Wahyaningsih, S., & Wijania, I. W. (2021). *Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Jalan Gunung Sahari Raya No. 4 Jakarta Pusat.

- Wigena, N. R., Dzar Alghifari, M., Rosiana Kamilah, N., Nurhalimah, H., & Gustian Nugraha, R. (2022). Pengaruh Era Society 5.0 Terhadap Nilai-Nilai Pancasila Yang Menjadi Tantangan Masyarakat Indonesia. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), 1982–1986.
- 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>
- 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>
- Zahrudin, M., Ismail, S., & Hasanah, A. (2020). Penanaman Nilai Inti Pendidikan Karakter Berlandaskan Pancasila Pada Peserta Didik Di Sekolah. *Jpa*, 21, 161.
- Zuchron, D. (n.d.). *TUNAS*. Direktorat Sekolah Dasar Direktorat Jenderal PAUD, Dikdas dan Dikmen Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknolog.

