

DAFTAR PUSTAKA

- Abang, S. (2014, Juni). *Animasi tradisional*. Retrieved from Sutahang Abang: <https://suthangabang.blogspot.com/2014/06/animasi-tradisional.html>
- Arviana, G. N. (2022, Januari 19). *Pengertian Animasi*. Retrieved from <https://glints.com/id/lowongan/animasi-adalah/#.ZGIcXZBzIU>
- Binanto, Iwan (2010). *Multimedia Digital – Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Andi.
- Bordwell, D. T. (2017). *Film art: An introduction*. New York: McGraw-hill education.
- Budiarta, I. W. (2013). Penerapan pendekatan belajar catur asrama melalui taxonomi tri kaya parisudha dalam PKN. [http://repository.upi.edu/556/6/T_PKN_110388_9_CHAPTER % 203.pdf](http://repository.upi.edu/556/6/T_PKN_110388_9_CHAPTER%203.pdf), 59-61.
- Candiasa, I. M. (2011). Pengujian Instrumen Disertai aplikasi ITEMAN dan BIGSTEPS. *Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha*.
- Candra, A., Pratama, R., Darmawiguna, I. G. M., & Subawa, I. G. B. (2021). *PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 3 DIMENSI PERAN KAPTEN IDA BAGUS UMUM KOTA DENPASAR*. 10.
- 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. Retrieved from <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/KP/article/view/52512%0Ahttps://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/KP/article/download/52512/23742>
- Furniss, M. (2008). *The Animation Bible: A Practical Guide to the Art of Animating from Flipbooks to Flash*. Harry N. Abrams.
- Gregory, R. J. (2000). Psychological testing: History, principles, and applications. Dalam *Psychological testing: History, principles, and applications*. Allyn & Bacon.
- Imanto, T. (2007). *FILM SEBAGAI PROSES KREATIF DALAM BAHASA*. 4(1).
- Lasseter, J. (1987). Principles of traditional animation applied to 3D computer animation. In *Proceedings of ACM SIGGRAPH on Computer Graphics, Volume 21*, Volume 21.
- Laili, A. N., Adikara, P. P., & Adinugroho, S. (2019). *Rekomendasi Film Berdasarkan Sinopsis Menggunakan Metode Word2Vec* (Vol. 3, Issue 6). <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Muhammad Ali Mursid Alfathoni, M. D. (2020). *Pengantar Teori Film*. Deepublish.

- Rosenthal, H. (2019). The Advantages of Using 3D Animation in Visual Storytelling. *Journal of Digital Media Management, Volume 7, Issue 2*.
- Mulyani, N. (2019). Perancangan Proses Pra Produksi Film Animasi 3D Legenda Putri Merak Jingga. *JURTEKSI (Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi)*, 5(2), 183–192. <https://doi.org/10.33330/jurteksi.v5i2.361>
- Pradita, I. G. A. M. (2021). *PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 3 DIMENSI TUDE THE MOVIE-SEJARAH LAGU MERAH*. 10, 329–339.
- Purwaningrat, K., Antara, P., & Suarjana, I. M. (2021). Instrumen Penilaian Perseptual Motorik Siswa Pada Mata Pelajaran SBdP SD. 9(1), 128–138.
- Rahayu, N. K. D. T., Sunarya, I. M. G., & Subawa, I. G. B. (2021). Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Tude The Movie Pentingnya Mencuci Tangan Yang Benar. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 10(2), 173. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v10i2.36017>.
- Sadouw, J. V. H., Lumenta, A. S. M., & Narasiang, B. (2018). *Film Pendek Animasi 3 Dimensi Sejarah Masuknya Injil di Galela*. 14(1), 1–9.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta
- Sumendap, I. Y., Tulenan, V., Diane, S., & Paturusi, E. (2019). *Pembuatan Animasi 3 Dimensi Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle (Studi Kasus : Tarian Dana Dana Daerah Gorontalo)*. 14(2), 227–234.
- Sundalangi, V. E., Mamahit, D. J., & Tuturoong, N. J. (2021). Short Film 3d Animation Bible Stories Of Two Cildren With Tonsea Regional Language. *Jurnal Teknik Elektro Dan Komputer*, 10(3), 187–198.
- Spangler, T. (2020, Mei 26). 'Wallace and Gromit' First Augmented-Reality Animated Experience to Launch This Fall. Retrieved from Variety: <https://variety.com/2020/digital/news/wallace-gromit-augmented-reality-free-app-1234614685/>
- Syahrizani, R. (2023, Maret 15). *Pengertian Animasi 3D, Konsep, Tahap Pembuatan, dan Jenis*. Retrieved from WanTek.ID: <https://wantek.id/pengertian-animasi-3d/>
- Syahrizani, R. (2023, Maret 14). *PENGERTIAN DAN TEKNIK ANIMASI 2D MEMBUAT GAMBAR MENJADI HIDUP*. Retrieved from International Design School: <https://idseducation.com/pengertian-dan-teknik-animasi-2d/>