

## DAFTAR PUSTAKA

- Agung, G., Pradita, M., Made, I., Sunarya, G., Gede, I., & Sindu, P. (2021). Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Tude The Movie-Sejarah Lagu Merah Putih. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, *10*(3). <http://repo.undiksha.ac.id/id/eprint/7910>
- Bagus, A. S. P., Gede, D. M., & Gede, S. B. (2023). Film Animasi 3D Sejarah Tradisi Mepasah di Desa Trunyan Bangli. *Penelitian Mahasiswa Indonesia*, *3*(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.36663/jpmi.v3i2.558>
- Borman, R. I., & Erma, I. (2018). Pengembangan Game Edukasi Untuk Anak Taman Kanak-Kanak (Tk) Dengan Implementasi Model Pembelajaran Visualitation Auditory Kinestethic (Vak). *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, *3*(1), 8–16. <https://doi.org/10.29100/jipi.v3i1.586>
- Chickness, J. P., Trautman-Buckley, K. M., Evey, K., & Labranche, L. (2022). Novel development of a 3D digital mediastinum model for anatomy education. *Translational Research in Anatomy*, *26*, 100158. <https://doi.org/10.1016/j.tria.2021.100158>
- Kadek Dwi Trisna Rahayu, N., Made Gede Sunarya, I., Gede Bendesa Subawa, I., & Teknik dan Kejuruan, F. (2021). Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Tude The Movie-Pentingnya Mencuci Tangan Yang Benar. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, *10*(2), 173–181. <http://repo.undiksha.ac.id/id/eprint/7831>
- Kusuma, N. K. P., & Nurhayati, K. L. (2017). Analisis Semiotika Roland Barthes pada Ritual Otonan di Bali. *Jurnal Manajemen Komunikasi*, *1*(2), 195–217. [https://web.archive.org/web/20200210042215id\\_/http://jurnal.unpad.ac.id/manajemen-komunikasi/article/download/10519/pdf](https://web.archive.org/web/20200210042215id_/http://jurnal.unpad.ac.id/manajemen-komunikasi/article/download/10519/pdf)
- Larasati, F., & Syamsurizal, S. (2022). Validitas Instrumen Tes Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas XII SMA/MA tentang Materi Mutasi. *Journal on Teacher Education*, *4*(1), 250–262. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jote.v4i1.6073>
- Limbong, E., Tulenan, V., & Rindengan, Y. D. Y. (2017). Rancang Bangun Animasi 3 Dimensi Budaya Passiliran. *Journal Teknik Informatika*, *10*(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.35793/jti.10.1.2017.15803>
- Lorents, A., & Zulkarnain, A. (2021). Animation Design in an Animated 3-

- Dimensional Film Adapted from a Children's Story by Monica Wihardja. *IMOVICCON Conference Proceeding*, 2(1), 177–181. <https://doi.org/10.37312/imoviccon.v2i1.83>
- Permata Septi Anis. (2022). Membuat Film Animasi Edukasi "Menjaga Lingkungan Sekolah Di SD Negeri 04 Oku Menggunakan Adobe Flash cs 6. *Jurnal Teknik Informatika Mahakarya (JTIM)*, 5(1), 70–78. <https://journal.unmaha.ac.id/index.php/jtim/article/view/125>
- Pramesti, I. T., & Retnawati, H. D. (2016). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Dengan Model Inquiry Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Materi bangun Ruang Sisi Datar Kelas VII SMP. *Pedagogi Matematika*, 5(7), 1–15. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jpm.v5i7.4562>
- Purwanto, R., Negeri, P., Jl, C., Soetomo, N., Cilacap, S., & Tengah, J. (2017). Membangun Media Pembelajaran Rambu Lalu Lintas Dengan Animasi Sebagai Metode Pembelajaran Sejak Usia Dini Studi Kasus TK Aisyah Brebes. *JURNAL INOVTEK POLBENG - SERI INFORMATIKA*, 2(2), 73–83. <https://doi.org/https://doi.org/10.35314/isi.v2i2.193>
- Putu, Jayendra, S., Tinggi, S., Bali, P., Stpbi, I. (, & Denpasar, ). (2018). Praktik Raja Yoga Dalam Rangkaian Pementasan Barong Brutuk di Desa Terunyan, Kintamani, Bangli: Studi Teologi Hindu Dalam Terminologi Kearifan Lokal. In *Yoga dan kesehatan* (Vol. 1, Issue 2). <https://doi.org/https://doi.org/10.25078/jyk.v1i2.1576>
- 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), 193–203. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/karmapati.v9i3.29357>
- Raihanah, S. (2018). Pembuatan Material dan Lighting Kota Annecy pada Film Animasi 3D —Perjalanan Rempah-Rempahl. *KOPERTIP: Jurnal Ilmiah Manajemen Informatika Dan Komputer*, 02(03), 130–136. <https://doi.org/https://doi.org/10.32485/kopertip.v2i03.48>
- Rakyat, C., Belah Batu Betangkup, B., Mahendra, R., Trisnadoli, A., Setyo Nugroho, E., Teknologi Informasi, J., Caltex Riau, P., Jurusan Teknologi Informasi, P., & Caltex Riau, P. (2018). Implementasi Teknik Sinematografi dalam Pembuatan Film Animasi 3D. *Rekayasa Sistem Dan Teknologi Informasi*, 2(2), 578–583.

<http://jurnal.iaii.or.id>

Sugiyono, (2008), *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta

Sugiyono, (2017), *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, Cv.

Gregory, R. J. (2015). *Psychological Testing: History, Principles, and Applications* (edisi ke-7). Pearson Education

Rashid, R. A., Syarizaini, N., & Mutalib, A. (2022). Development of 3D Animation on How to Fight Covid19. *International Journal of Business and Technology Management*, 4(3), 190–201. <https://doi.org/10.55057/ijbtm.2022.4.3.17>

Saleh, M. (2020). *Prosiding Seminar Nasional Hardiknas. 1*. <http://proceedings.ideaspublishing.co.id/index.php/hardiknas/article/download/8/8/>

Sanjaya, K. P. I., Dwikayana, K., & Ekasmara, C. D. (n.d.). *Iventarisasi Karya Budaya Barong Brutuk di Desa Trunyan Kabupaten Bangli*. 2022.

Syahputra, H., & Sahrin, A. (2020). Desain Animasi 3D Profil Fakultas Teknik Universitas Gajah Putih Takengon. *Pixel: Jurnal Ilmiah Komputer Grafis*, 13(2), 150–159. <https://doi.org/https://doi.org/10.51903/pixel.v13i2.926>

Utami, D. (2011). Efektifitas Animasi Dalam Pembelajaran. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 7(1), 44–52. <https://journal.uny.ac.id/index.php/mip/article/download/3212/2692>

Wayan, N., & Suantari, E. P. (2016). *DUNIA ANIMASI*. [www.putrimiaa.wordpress.com](http://www.putrimiaa.wordpress.com)

Widiyatmaka, W., Sulistyono, E. T., & Nugroho, S. (2019). Nilai Pendidikan Karakter Pada Film Sang Kiai. *Seni Budaya*, 34(1), 73–79. <https://digilib.uns.ac.id/dokumen/detail/79047/>

Zaini, M. S., & Nugraha, J. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Premiere Pro Pada Kompetensi Dasar Mengelola Kegiatan Humas Kelas XI Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 9(2), 349–361. <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p349-361>