

DAFTAR PUSTAKA

- Al-salam, M. F., & Manesah, D. (2023). Penerapan Teknik Color Grading Dalam Menampilkan Kesan Horor Pada Film “Kejepit Mayat.” *Journal of Art, Film, Television, Animation, Games and Technology*, Vol 2(No 1), Hal 39-50. <https://journal-profesi.or.id/index.php/framing/article/view/14>
- Alfatra, F. F., Suminto, M., & Purwacandra, P. P. (2019). Penciptaan Film Animasi “Chase!” Dengan Teknik “Digital Drawing.” *Journal of Animation and Games Studies*, 5(1), 033–056. <https://doi.org/10.24821/jags.v5i1.2799>
- Ashshiddiqie, M. F., Janottama, I. P. A., & Nuriarta, I. W. (2022). Perancangan Animasi 3 Dimensi Sebagai Upaya Penedukasian Masyarakat Mengenai Pentingnya Mencintai Rupiah Sebagai Mata Uang Negara Indonesia. *Amarasi: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 3(02), 159–172. <https://doi.org/10.59997/amarasi.v3i02.1689>
- Bani, E. A. S. (2021). Kebudayaan dalam Konsep Pedagogik Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5, 1605–1612. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1146>
- Ferry, D., Jepriadi, & Kamil, D. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Biologi Siswa Melalui Penerapan Media Video Animasi Tiga Dimensi (3D). *Pedagogi Hayati*, 3(2), 1–11. <https://doi.org/10.31629/ph.v3i2.1641>
- Hutagaol, F. O., & P. Prayitno, I. S. (2020). Perkembangan Ritual Adat Mangongkal Holi Batak Toba dalam Kekristenan di Tanah Batak. *Anthropos: Jurnal Antropologi Sosial Dan Budaya (Journal of Social and Cultural Anthropology)*, 6(1), 84. <https://doi.org/10.24114/antro.v6i1.16822>
- Joang, H. R. (2017). *Animasi 3 Dimensi (Pertama)*. Pusat Pengembangan Perfilman Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Khafidz, L. Al. (2019). Pergeseran Tradisi Manganan Perahu. *Jurnal Agama, Sosial, Dan Budaya*, 2(2), 76–91. <https://doi.org/10.31538/almada.v2i2.352>
- Majidah, H. R. (2022). Analisis Naskah Narasi Tema Lingkungan Bermain Melalui Film Animasi di SD Kelas V. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(02), 228–238. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v2i02.1607>
- Octavian, M. W., & Ramdhan, Z. (2019). Perancangan Enviroment Dalam Animasi

- 3d" sons Of Pandawa". *E-Proceeding of Art & Design*, 6(3), 3690–3704.
<https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/viewFile/11021/10889>
- Pardede, S. F. E. (2019). Studi Sosial Budaya Makna Simbol Kekristenan Dalam Tradisi Mangongkal Holi Di Jemaat HKBP Karang Bangun, Pematang Siantar. *Program Studi Teologi FTEO-UKSW*, 1(1).
- Pratiwi, N. P. B. (2020). Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Sejarah Pembangunan. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 9(Vol 9, No 3 (2020)), 193–203.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/KP/article/view/29357/16995>
- Putra, A. D., Bramundita, A. P. C., & Sitorus, J. (2022). Analisis Semiotika Roland Barthes Dalam Film Pendek “HAR” Alviandhika. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 14580–14588.
<https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/4735/4008>
- Ramadhan, P. D., Triayudi, A., & Aldisa, R. T. (2023). Animasi Sinematik Dinosaurus Secara 3D Menggunakan Blender dengan Metode Pose to Pose. *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika Dan Komputer*, 3(6), 1100–1107.
<https://doi.org/10.30865/klik.v3i6.881>
- Saputra, M. R., Mursyidah, & Husaini. (2020). Pembuatan Film Animasi 3 Dimensi Tokoh Pahlawan Aceh Teuku Umar. *Jurnal Teknologi Rekayasa Informasi dan Komputer*, 1(2), 25–30. <https://ejournal.pnl.ac.id/TRIK/article/view/1870>
- Sari, I. P., Permana, F. C., Firmansyah, F. H., & Hernawan, A. H. (2021). Computer-based learning: 3D visualization and animation as content development for digital learning materials for traditional Indonesian cloth (Songket Palembang). *Journal of Physics: Conference Series*, 1987(1).
<https://doi.org/10.1088/1742-6596/1987/1/012003>
- Sihombing, A. A. (2018). Mengenal Budaya Batak Toba Melalui Falsafah “Dalihan Na Tolu” (Perspektif Kohesi dan Kerukunan). *Jurnal Lektur Keagamaan*, 16(2), 347–371. <https://doi.org/10.31291/jlk.v16i2.553>
- Simatupang, D. (2006). Sangkhakala. In *Departemen Kebudayaan Dan Pariwisata Balai Arkeologi Medan* (Vol. 17).

<http://repositori.kemdikbud.go.id/id/eprint/7506>

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

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

Ujung, V. (2022). Interiority of caring relations in the mangokal holi ritual. *Interstices Journal of Architecture and Related Arts*, 21(26), 45–52. <https://doi.org/10.24135/ijara.vi.688>

Wijaya, D. E. (2022). Analisis Semiotika Kecanduan Merokok di Film Dokumenter “Darurat! Sekolah Dikepung Iklan Rokok.” *Journal of Discourse and Media Research*, 1(1), 13–27. <https://journal.rc-communication.com/index.php/JDMR/article/view/13>

