

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, D. (2017). *Pembuatan 3d Virtual Reality: Pengenalan Kebudayaan Sekaten Kota Surakarta Menggunakan Unity 3D Berbasis Android*.
- Aslah, T. Y., Wowor, H. F., & Tulenan, V. (2017). Perancangan Animasi 3D Objek Wisata Museum Budaya Watu Pinawetengan. *Jurnal Teknik Informatika*, 11(1). <https://doi.org/10.35793/jti.11.1.2017.16922>
- Bahtiar, H., Djamaludin, M., & Supriandi, M. R. (2020). Pengenalan Arsitektur Rumah Tradisional Desa Belek Sembalun Lawang Lombok Dengan Menggunakan Animasi 3d Menggunakan Blender Sebagai Media Pembelajaran. *Infotek J. Inform. Dan Teknol*, 3(1).
- Budiarsini, K., Dewa Gede Hendra Divayana, & I Gede Partha Sindu. (2020). PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI 3 DIMENSI TEMA DIRI SENDIRI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA BALI KELAS 1 SEMESTER GANJIL (Studi kasus di: SD Negeri 2 Tukadmungga). *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 9(1).
- Budiarta, WI 2013. Pengembangan Multimedia Interaktif Model Addie Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Sejarah Siswa Kelas X-1 Semester Genap Di Sman 1 Sukasada, Buleleng, Bali. *Jurnal Pendidikan Sejarah, Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja*, 2(1):1-12.
- Hasan, J. (2017). *Perancangan video infografis berbasis animasi 3D sebagai media promosi topeng Malang*. Universitas Negeri Malang.
- Hurlock, E. B. (1999). *Child Development Volume II*, translation Tjandrasa. Erland: Jakarta.
- Karim, F. A., Marfuah, J., & others. (2022). The Local Wisdom of ‘Malabot Tumbé’: A Community Ritual in Banggai District. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(2), 5140–5145.
- Mahaputra, I. M. W. P. (2017). *Pembuatan Animasi dan Model 3D Pura Luhur Tanah Lot Sebagai Peleatarian Warisan Budaya Bali*.

- Marina, L. (2019). KEPASTIAN PERLINDUNGAN HUKUM KESENIAN TRADISIONAL SEBAGAI EKSPRESI BUDAYA TRADISIONAL DALAM MENUNJANG KEPARIWISATAAN INDONESIA. *Jurnal Industri Pariwisata*, 2(1). <https://doi.org/10.36441/pariwisata.v2i1.28>
- Nurkencana, W., & Sunartana, P. P. N. (1990). Evaluasi hasil belajar. *Surabaya: Usaha Nasional*.
- Pranaya, M. (2016). *Perancangan Video Animasi 3D Pengenalan Rumah Adat Jawa Joglo dengan Menggunakan Teknik Highpoly*. Program Studi Desain Komunikasi Visual FTI-UKSW.
- Purwaningrat, K., Antara, P., & Suarjana, I. M. (2021). Instrumen Penilaian Perseptual Motorik Siswa Pada Mata Pelajaran SBdP SD. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(1). <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v9i2.33225>
- 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). <https://doi.org/10.23887/karmapati.v10i2.36017>
- Sholikhudin, M. (2016). *Analisis Tradisi Sedekah Bumi Di Watu Gajah Dan Selo Gawang Dusun Sumber Bahagia Desa Gadungan Kecamatan Puncu Kabupaten Kediri Menurut Hukum Islam*. IAIN Kediri.
- Sugiyono, D. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*.
- Tri Widadijo, W. (2020). 12 Prinsip Animasi Dalam Serial “Adit & Sopo Jarwo.” *AKSA: JURNAL DESAIN KOMUNIKASI VISUAL*, 1(1). <https://doi.org/10.37505/aksa.v1i1.7>