

## DAFTAR PUSTAKA

- Ada, N. A., Pradnyana, I. M. A., & Pascima, I. B. N. (2022). *Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Tude The Series : Dampak Penggunaan Gadget*. Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (Karmapati). <https://doi.org/10.23887/karmapati.v1i1i.39396>
- Adnyana (2018). *Animasi Sebagai Inspirasi Pelestarian Budaya Berkelanjutan*. Sekolah Tinggi Desain Bali (SENADA)
- Alim Irhamna, S. (2018). *Dampak Pengembangan Pariwisata Terhadap Perekonomian Masyarakat Sekitar Objek Wisata Di Dieng Kabupaten Wonosobo*. *Economics Development Analysis Journal*, <https://doi.org/10.15294/edaj.v6i3.22277>
- Anissi, R. A., & Fitria, Y. (2021). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Model Discovery Learning Pada Tema 4 Berbagai Pekerjaan Untuk Siswa Kelas IV SD*.
- Armini, N. W. Y., & Darsana, I. N. (2021). *Upacara Ngerebeg di Pura Kahyangan Kedaton Desa has, Kecamatan Marga, Kabupaten Tabanan*. *Sphatika: Jurnal Teologi*. <https://doi.org/10.25078/sp.v12i2.3019>
- Ayu Putu Sari, I., Ni Made Surawati, D., Agung Ketut Raka, A., & Bagus Purwa Sidemen (2022). *Tradisi Ngerebeg Dalam Upacara Agama Hindu Di Desa Tegalalang Kabupaten Gianyar*.
- Budijaji, W. (2018). *Skala Pengukuran dan Jumlah Respon Skala Likert* [Preprint]. INA-Rxiv. <https://doi.org/10.31227/osf.io/k7bgy>
- Cahyani, N. P. R. (2023). *Kain Tenun Endek Dobby Dengan Menggunakan Atbm Sistem Dobby Di Industri Pertenunan Putri Ayu Gianyar*. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*.
- Hadi, E. K. (2021). *Perancangan Animasi 3D "Remember" Dengan Metode Pose To Pose*. *Nuansa Informatika*. <https://doi.org/10.25134/nuansa.v15i2.4260>
- Haikal, F. (2022). *Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Tude The Series "Bullying."* Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (Karmapati)

- Harahap, K. S. (2020). *Kajian Pengendalian Mutu Produk Tuna Loin Precooked Frozen Menggunakan Metode Skala Likert Di Perusahaan Pembekuan Tuna X*.
- Hasanah, U., & Nulhakim, L. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Film Animasi Sebagai Media Pembelajaran Konsep Fotosintesis*. Jurnal Penelitian dan Pembelajaran IPA. <https://doi.org/10.30870/jppi.v1i1.283>
- Joang, H. R. (2019). *Animasi 3 dimensi* (Cetakan kedua). Pusat Pengembangan Perfilman, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan atas kerjasama dengan Fakultas Film dan Televisi, Institut Kesenian Jakarta.
- Miranthi E.Awulle, Steven R.Sentinuwo, Arie S.M.Lumenta. (2016). *Pembuatan Film Animasi 3d Menggunakan Metode Dynamic Simulation*. E-Journal Teknik Elektro Dan Komputer Vol. 5 No.4.
- Mustika. (2018). *Rancang Bangun Aplikasi ssi Museum Berbasis Mobile Menggunakan Metode Pengembangan Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*. Jurnal Mikrotik Vol. 8/No. 1.
- Okpatrioka. (2023). *Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan*. Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya Vol.1, No.1. <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>
- Parwanta, D. N., Santiyadnya, N., & Arsa, I. P. S. (2021). *Pengembangan Media Video Pembelajaran Green Screen Berbasis Adobe Premiere Pro Pada Mata Kuliah Audio Video Editing Di Program Studi Pendidikan Teknik Elektro*.
- Pebriyanti, I., Divayana, D. G. H., & Kesiman, M. W. A. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VII Di SMP Negeri 1 Seririt*. Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI). <https://doi.org/10.23887/karmapati.v10i1.31110>
- Pradita, I. G. A. M., Sunarya, I. M. G., & Sindu, I. G. P. (2021). *Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Tude The Movie-Sejarah Lagu Merah Putih*. Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI). <https://doi.org/10.23887/karmapati.v10i3.36539>

- Pramesti, T. I., & Retnawati, D. H. (2016). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Dengan Model Inquiry Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII Smp.*
- 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). <https://doi.org/10.23887/karmapati.v10i3.37566>
- Rabiah, S. (2018). *Penggunaan Metode Research and Development dalam Penelitian Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi* [Preprint]. INA-Rxiv. <https://doi.org/10.31227/osf.io/bzfsj>
- Rochman, M. F. (2012). BLENDER 3D UNTUK PENDIDIKAN ANIMASI. *DeKaVe*. <https://doi.org/10.24821/dkv.v1i3.859>
- Sari, V., Pritandhari, M., & Ratnawuri, T. (2022). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbantu Adobe Premiere Pro Sebagai Media Pembelajaran Ips Terpadu Materi Kebutuhan Manusia.*
- Siregar, L. H., & Putri, W. P. (2021). *Perancangan Media Berbasis 3 Dimensi Menggunakan Blender 3d Di Smk Swasta Teruna.*
- Subroto, I. M. I., & Haviana, S. F. C. (2016). *Sistem Informasi Angket Pengukuran Skala Kebutuhan Materi Pembelajaran Tambahan Sebagai Pendukung Pengambilan Keputusan Di Sekolah Menengah Atas Menggunakan Skala Likert.*
- Sugiharni, G. A. D., & Setiasih, N. W. (2018). Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Evaluasi Blended Learning Matakuliah Matematika Diskrit Di STIKOM Bali Berbasis Model Alkin. *IndoMath: Indonesia Mathematics Education*. <https://doi.org/10.30738/indomath.v1i2.2626>
- Syakhriani, A. W., & Kamil, M. L. (2022). *Budaya Dan Kebudayaan: Tinjauan Dari Berbagai Pakar, Wujud-Wujud Kebudayaan, 7 Unsur Kebudayaan Yang Bersifat Universal*. Vol. 5 No. 1
- Wibowo, T. (2020). *Proses Pengembangan Video Game*. Dalam *Journal Of Information System And Technology* (Vol. 01, Nomor 02).

Wayan, N., & Suantari, E. P. (2016). *Dunia Animasi*.  
Www.Putrimia.Wordpress.Com

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).  
<https://doi.org/10.23887/karmapati.v7i3.19788>

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 (JPAP). <https://Journal.Unesa.Ac.Id/Index.Php/Jpap>

