

DAFTAR PUSTAKA

- Adinda, A. &. (2011). Pembuatan Film Animasi 3D Berbasis 2D Menggunakan Teknik Cell Shading Berjudul "The Postman Story". 6.
- Agung, G., Pradita, M., Made, I., Sunarya, G., Gede, I., & Sindu, P. (2021). PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 3 DIMENSI TUDE THE MOVIE-SEJARAH
- Anak Agung Putu Arsana, & I Gusti Agung Putri Wirastuti. (2019). ANALISIS IMPLEMENTASI PENDIDIKAN KARAKTER BERBASIS TRI HITTA KARANA DI JENJANG PENDIDIKAN ANAK USIA DINI. *Seminar Nasional INOBALI 2019 Inovasi Baru Dalam Penelitian Sains, Teknologi Dan*
- Bramantya Kusuma, A., Crisnapati, P. N., Gede, I., Darmawiguna, M., Made, I., & Wirawan, A. (2015). *PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 3 DIMENSI "Tude The Movie – Petualangan Si Rina (Gebug Ende)"* (Vol. 4, Issue 4).
- Bhatti, Z., Abro, A., Gillal, A. R., & Karbasi, M. (2017). Be-Educated: Multimedia Learning Through 3D Animation. *INTERNATIONAL JOURNAL OF COMPUTER SCIENCE AND EMERGING TECHNOLOGIES (IJCET)*, 1(1). [Www.Ijcet.Salu.Edu.Pk](http://www.ijcet.salu.edu.pk).
- Caesaria, C. A., Jannah, M., & Nasir, M. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran Animasi 3D Berbasis Software Blender Pada Materi Medan Magnet. *Southeast Asian Journal Of Islamic Education*, 3(1), 41–57. <https://journal.uinsi.ac.id/index.php/SAJIE/article/view/2918/pdf>
- Derya Kahraman, A. (2015). Animation Use As An Educational Material And Animation Techniques. In *Online Journal Of Art And Design* (Vol. 3). http://www.princeton.edu/~achaney/tmve/wiki100k/docs/limited_animation.html
- Dinar Ayu Mirunggan Sari, Murtono, & Irfai Fathurohman. (2021). Pengembangan Media Video Animasi 3D Dalam Permainan Tradisional Petak Benteng Untuk Keterampilan Motorik. *Risenologi*, 6(1), 8–12.

https://www.researchgate.net/publication/353197753_Pengembangan_Media_Video_Animasi_3D_Dalam_Permainan_Tradisional_Petak_Benteng_Untuk_Keterampilan_Motorik

Dewa Nyoman Wastika. (2005). PENERAPAN KONSEP TRI HITTA KARANA DALAM PERENCANAAN PERUMAHAN DI BALI. *JURNAL PERMUKIMAN NATAH*. Retrieved April 16, 2024, From <https://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=1341473&val=928&title=PENERAPAN%20KONSEP%20TRI%20HITA%20KARANA%20DALAM%20PERENCANAAN%20PERUMAHAN%20DI%20BALI>

Eodytha, P., Purnomo, A., Gede, I., Sindu, P., Wayan, P., & Suyasa, A. (2024). *PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 3 DIMENSI PENGENALAN TRADISI MENGARAK SOKOK DI DESA PEGAYAMAN*. 13(1). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/KP/article/view/71144/28420>

Effendy. (1986). Teori Film. *Pengertian Komunikasi Massa*, 53(9), 1689–1699.

E.Awulle, M., R.Sentinuwo, S., & S.M.Lumenta, A. (2016). Pembuatan Film Animasi 3D Menggunakan Metode Dynamic Simulation. *Jurnal Teknik Elektro Dan Komputer*, 5(4), 70–79.

Fikri Haikal, Made Windu Antara Kesiman, S. T. , M. Sc. , Ph. D., & P Wayan Arta Suyasa, S. Pd. , M. P. (2022). *PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 3 DIMENSI TUDE THE SERIES “BULLYING.” Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 11(2).

Handani, S. W., & Nafianti, D. R. (2017). Perancangan Film Pendek Animasi 3 Dimensi Legenda Desa Penyarang. *JURNAL INFOTEL*, 9(2), 204. https://www.researchgate.net/publication/319323528_Perancangan_Film_Pendek_Animasi_3_Dimensi_Legenda_Desa_Penyarang/Link/63a0b196024dc52c8a323911/download?_tp=Eyjjb250zxh0ijp7imzpcnn0ugfnzsi6inb1ymxpy2f0aw9uiiwicgfnzsi6inb1ymxpy2f0aw9uin19

Humaniora.

<https://Eproceeding.Undwi.Ac.Id/Index.Php/Inobali/Article/Download/57/3>

9

Kridalaksana, N. Hardita Larasati. (2020). Pengertian Film Dan Jenisnya Menurut Para Ahli. Diadona.

Kumar, S., Jayanthiladevi, D. A., Sathiamoorthy, R., & Kumar, A. P. (2023). *EFFECTIVENESS OF 3D ANIMATION IN EDUCATION* (Vol. 11). [Www.Ijert.Org](http://www.ijert.org)

Lasseter, J. (1987). Principles Of Traditional Animation Applied To 3d Computer Animation. *Computer Graphics (ACM)*, 21(4). <https://doi.org/10.1145/37402.37407>

LAGU MERAH PUTIH. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 10(3).

Lestari, W. A., Sugiarto, B. A., & Sompie, S. R. U. . (2019). Aplikasi Mobile Learning Interaktif Bacaan Doa Sehari-Hari Dan Dzikir Pagi & Petang. *Jurnal Teknik Informatika*, 14(1), 99–108. <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/informatika/article/view/23982>

Miftania, A. (2015). Pembuatan Film Animasi 2D Berbasis 3D Menggunakan Teknik Cell Shading Berjudul "The Postman Story". *Stikom Surabaya*, 6.

Made, I., Hermawan, S., & Susilo, H. (2018). KONSEP LITERASI LINGKUNGAN DALAM PERSPEKTIF BUDAYA TRI HITA KARANA MASYARAKAT BALI: SEBUAH KAJIAN LITERATUR.

Nelwan, C. K., Mamahit, D. J., Sugiarto, B. A., & Yusupa, A. (2020). Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Interaktif Untuk Anak Sekolah Dasar Kelas 1. *Jurnal Teknik Informatika*, 15(1), 45–54.

Putu, I., Widiyantara, A., Crisnapati, P. N., Made, I., Sunarya, G., Gede, I., & Darmawiguna, M. (2015). *PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 3 DIMENSI-Tude The Movie-Petualangan Si Rina (Festival Layang-Layang)* (Vol. 4).

- 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).
- Putu, N., Diantari, M., Agung, A., & Agung, G. (2021). Video Animasi Bertema Tri Hita Karana Pada Aspek Afektif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 176–185.
<https://Ejournal.Undiksha.Ac.Id/Index.Php/JJPAUD/Index>
- Pradinasari, & Made Windi. (2022). *PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI 3D BAHASA BALI SOR SINGGIH TEMA KELUARGAKU UNTUK SD KELAS 1 (Studi Kasus Di SD Negeri 1 Sinabun Semester Genap)*.
https://Repo.Undiksha.Ac.Id/12442/10/1515051045_COVER.Pdf
- Sumarno, M. (1996). *Dasar-Dasar Apresiasi Film*. 127.
https://Books.Google.Com/Books/About/Dasar_Dasar_Apresiasi_Film.Htm?Id=Cdo3oqeacaaj
- Stephen R. Covey. (1989). *The 7 Habits of Highly Effective People*. United States of America: Free Press.
- Teplá, M., Teplý, P., & Šmejkal, P. (2022). Influence Of 3D Models And Animations On Students In Natural Subjects. *International Journal Of STEM Education*, 9(1). <https://Doi.Org/10.1186/S40594-022-00382-8>
- Tesalonika Kondoy, D. S., Mourits Rumagit, A., & Tangkawarouw Godion Kaunang, S. (2023). 3D Animation Of Making Palm Sugar. *Jurnal Teknik Informatika*, 18(03), 111–122.
<https://Ejournal.Unsrat.Ac.Id/V3/Index.Php/Informatika/Article/Download/50658/44780/125888>
- Yücelyiğit, S., & Aral, N. (2016). The Effects Of Three Dimensional (3D) Animated Movies And Interactive Applications On Development Of Visual Perception Of Preschoolers. *Egitim Ve Bilim*, 41(188), 255–271.
<https://Doi.Org/10.15390/EB.2016.6743>