

DAFTAR PUSTAKA

- Ada, N. A., Pradnyana, I. M. A., & Pascima, I. B. N. (2022b). Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Tude the Series: Dampak Penggunaan Gadget. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 11(1).
- Adiwiyasa, I. B. P. S., Darmawiguna, I. G. M., & Subawa, I. G. B. (2023). Film Animasi 3D Sejarah Tradisi Mepasah di Desa Trunyan Bangli. *Jurnal Penelitian Mahasiswa Indonesia*, 3(2 SE-), 476–480. <https://jurnal.stkipahsingaraja.ac.id/index.php/jpmi/article/view/558>
- Alfathan, F.; Tri C. K. (2021). Perancangan Infografis Video Animasi 3 Dimensi Rumah Adat Banua Layuk. *Barik*, 2(2).
- Chandra Sari, L. P. D. U. (2019). EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN TUNTAS DALAM E-MODUL BERBASIS PROJECT BASED LEARNING. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 8(1). <https://doi.org/10.23887/janapati.v8i1.16962>
- Ciptahadi, K. G. O., Waisaka, A. A. N. M. C. D., & Budhayana, I. W. A. (2021). ILLUSTRASI ANIMASI 3D SEJARAH HARI RAYA GALUNGAN DI PULAU BALI. *Jurnal Informatika*, 9(2).
- Diana, Z. F. (2021). Domestikasi Media Sosial Dalam Aktivitas Dakwah Di Kalangan Millenial. *Dakwatuna: Jurnal Dakwah Dan Komunikasi ...*, 8(1).
- Eli, R. N., & Sari, S. (2018). PEMBELAJARAN SISTEM KOLOID MELALUI MEDIA ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA. *JTK (Jurnal Tadris Kimiya)*, 3(2). <https://doi.org/10.15575/jtk.v3i2.3713>
- Frans, M., 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).” *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 4(4).
- Gregory, R. J. (2014). The Origins of Psychological Testing. *The History of Psychological Testing*.
- Limbong, E., Tulenan, V., & Rindengan, Y. Deo. Y. (2017). Rancang Bangun Animasi 3 Dimensi Budaya Passiliran. *Jurnal Teknik Informatika*, 10(1). <https://doi.org/10.35793/jti.10.1.2017.15803>
- m. askari zakariah., vivi afriani., et al. (2020). *Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Action Research*. Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahmah Kolaka.

- Muhammad, R., & Sugara, E. P. A. (2019). SEJARAH PEMBANGUNAN MASJID AGUNG PALEMBANG DALAM VIDEO ANIMASI 3 DIMENSI. *GESTALT*, 1(2). <https://doi.org/10.33005/gestalt.v1i2.29>
- Mulyani, S., Santoso, A. B., & Listiyono, H. (2023). IMPLEMENTASI DESAIN INFORMASI VISUAL MELALUI INSTAGRAM MENGGUNAKAN METODE MDLC. *Rabit: Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Univrab*, 8(2 SE-Articles). <https://doi.org/10.36341/rabit.v8i2.3513>
- 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)*, 10(3). <https://doi.org/10.23887/karmapati.v10i3.36539>
- 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)*, 10(3). <https://doi.org/10.23887/karmapati.v10i3.37566>
- Pratiwi, Bali, N. P., Mahendra Darmawiguna, G., Windu, M., & Kesiman, A. (2020). Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Sejarah Pembangunan Pelabuhan Buleleng. *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 9(3).
- Rini Andriani, Salma Jasmine Kamal, Husna Afifah, & Syifa Fauziyah Rahma. (2024). Analisis Minat Baca Intensif Berbasis Cerita Rakyat Melalui Media Audiovisual pada Mahasiswa PBSI UIN Jakarta. *Jurnal Pendidikan Dan Sastra Inggris*, 4(1). <https://doi.org/10.55606/jupensi.v4i1.3355>
- Ronald Tanga Ili Watun, Gde Lingga Ananta Kusuma Putra, & Yasa, G. P. P. A. (2019). ANIMASI 3 DIMENSI SEBAGAI SARANA SOSIALISASI PENTINGNYA KECERDASAN EMOSIONAL DALAM KEHIDUPAN REMAJA. *Jurnal Bahasa Rupa*, 3(1). <https://doi.org/10.31598/bahasarupa.v3i1.436>
- Steffen, J., Provencher, K., & Stephens, L. (2009). Book Reviews. *Film International*, 7(6). <https://doi.org/10.1386/fiin.7.6.79>
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta CV. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(10).
- Sugiyono. (2018). Prof. Dr. Sugiyono. 2018. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta. *Prof. Dr. Sugiyono. 2018. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D. Bandung: Alfabeta.*

- Suprpto, H. (2016). IMPLEMENTASI LESSON STUDY DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN BERBASIS VIDEO PADA KELAS XII IPS SMAN 1 PONOROGO. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1). <https://doi.org/10.24269/dpp.v4i1.51>
- Wu, Y. (2021). A New Exploration based on Unreal Engine4 Particle Effects of Unreal Engine in 3D Animation Scenes. In *International Journal of Innovative Science and Research Technology* (Vol. 6, Issue 11).
- Yasa, G. (2018). Animasi Sebagai Inspirasi Pelestarian Budaya Berkelanjutan. *SENADA (Seminar Nasional Desain Dan Arsitektur)*, 1.

