

DAFTAR PUSTAKA

- Albet Maydiantoro. (2019). Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development). *Jurnal Metode Penelitian*, 10, 1–8.
- Antara, M., & Vairagya, M. (2018). Keragaman Budaya Indonesia Sumber Inspirasi Inovasi Industri Kreatif. *Seminar Nasional Desain Dan Arsitektur (SENADA)*, 1, 1–24.
https://simdos.unud.ac.id/uploads/file_penelitian_1_dir/db7cc0c7f6477f8e3a4b9e813a75a1a2.pdf
- Azharina, S., Lestari, O. B., & Setyasih, D. (2022). Perancangan Video Animasi 3D Menggunakan Teknologi Motion Capture Tentang Pengenalan Teknik Dasar Ilmu Beladiri Pecak Silat. *ICIT Journal*, 8(2).
<https://doi.org/10.33050/icit.v8i2.2411>
- Candiasa, Im. (2010). Pengujian Instrument Penelitian Disertai Aplikasi ITEMAN dan BIGSTEPS. In *Singaraja: Unit Penerbitan Universitas Pendidikan Ganesha*.
- Damayanti, E., & Siswati. (2021). *Teknik Animasi 2D dan 3D SMK/MAK Kelas XI* (R. N. Farikha (ed.)). PT Dinamika Astrapedia Sejahtera.
https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=iN8TEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=animasi+high+poly&ots=8HGwpJPetO&sig=nLoO2yq_blpbAVWIDjPDSn-C0Bo
- 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.
- Fitri Lintang, F. L., & Ulfatun Najicha, F. (2022). Nilai-Nilai Sila Persatuan Indonesia Dalam Keberagaman Kebudayaan Indonesia. *Jurnal Global Citizen : Jurnal Ilmiah Kajian Pendidikan Kewarganegaraan*, 11(1).
<https://doi.org/10.33061/jgz.v11i1.7469>
- Irawati, D., Iqbal, A. M., Hasanah, A., & Arifin, B. S. (2022). Profil Pelajar Pancasila Sebagai Upaya Mewujudkan Karakter Bangsa. *Edumaspul: Jurnal*

Pendidikan, 6(1). <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1.3622>

- Karuni, N. K., & Suardana, I. W. (2018). Wacana “Ajeg Bali” Pada Seni Kerajinan Sarana Upacara Di Gianyar Bali. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 33(1). <https://doi.org/10.31091/mudra.v33i1.321>
- Kemendikbudristek. (2021). Panduan Pengembangan Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah. In *Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*.
- Kemendikbudristek. (2022a). Buku Saku: Tanya Jawab Kurikulum Merdeka. In *Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi*. <http://repositori.kemdikbud.go.id/id/eprint/25344>
- Kemendikbudristek. (2022b). Dimensi, Elemen, dan Subelemen Profil Pelajar Pancasila pada Kurikulum Merdeka. In *Kemendikbudristek*.
- Khulsum, U., Hudiyono, Y., & Sulistyowati, E. D. (2018). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MENULIS CERPEN DENGAN MEDIA STORYBOARD PADA SISWA KELAS X SMA. *DIGLOSIA : Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 1(1). <https://doi.org/10.30872/diglosia.v1i1.pp1-12>
- Komang Sriasih, N., Mahendra Darmawiguna, G., Windu, M., Kesiman, A., Teknik, F., & Kejuruan, D. (2020). Penggunaan Prinsip Staging Dalam Proses Pembuatan Film Animasi 3D Profil I Gusti Ketut Jelantik Sang Pahlawan Nasional. *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 9(2).
- Mulyani, N. (2019). PERANCANGAN PROSES PRA PRODUKSI FILM ANIMASI 3D LEGENDA PUTRI MERAK JINGGA. *JURTEKSI (Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi)*, 5(2). <https://doi.org/10.33330/jurteks.v5i2.361>
- Pangesti, A. D. (2019). Research and Development: Penelitian yang Produktif Dalam Dunia Pendidikan. *Researchgate*, 5(1).
- 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>

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).

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>

Sumarno, M. (2020). Apresiasi Film. In *Suparyanto dan Rosad (2015 (Vol. 5,*
Issue 3).

Sundari, J. (2016). Melestarikan Aksara Sunda Dengan Aplikasi Multimedia.
Jurnal Evolusi, 4.

Zebua, T., Nadeak, B., & Sinaga, S. B. (2020). Pengenalan Dasar Aplikasi
Blender 3D dalam Pembuatan Animasi 3D. *Jurnal ABDIMAS Budi Darma*,
1(1).