

DAFTAR PUSTAKA

- Adani, M. R. (2020). Pengertian Storyboard dan Cara Membuatnya untuk Video Marketing. In *Sekawanmedia.Co.Id*.
- Afifah, S. N. (2021). *Nilai-Nilai Pendidikan Islam Dalam Film Animasi "Riko The Series" Di Youtube*.
- Afifuddin, A., Santosa, B., Kwat, T., & Mahmudah, F. N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif "Guru 3D" pada Mata Pelajaran Animasi 3 Dimensi. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 4(2), 1013–1027. <https://doi.org/10.54373/imeij.v4i2.323>
- Agus, G., Yasa, P., Crisnapati, P. N., Made, I., Sunarya, G., Windu, M., Kesiman, A., & Teknik, J. P. (2014). Pengembangan Aplikasi Augmented Reality Story Book "Jayaprana dan Layonsari." *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 3.
- Arta Jaya, I. M. R. J. I. M. R. J. I. M. R. (2020). *Pengembangan Film Animasi 2 Dimensi Sejarah Perang Jagaraga*.
- Aulia, Y. (2013). Animasi Iklan 3d Safety Driving. In *Animasi Iklan 3D Safety Driving Jurnal Telematika* (Vol. 6, Issue 1).
- Diahloka, C. (2012). Pengaruh Sinetron Televisi Dan Film Terhadap Perkembangan Moral Remaja. In *Jurnal Reformasi* (Vol. 2, Issue 1). Januari-Juni. www.wikipedia.com
- Dody Firmansyah, M., Gajah Mada, J., & Sei Ladi Batam, B. (2022). Perancangan dan Pengembangan Simulasi Gerak Hewan Jenis Equidae Menggunakan Metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle) pada Animasi 3D. *Journal of Information System and Technology*, 03(02), 252–256.
- Ergantara, D., & Yuliana Sari, E. (n.d.). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi 3D Berbasis Aplikasi Z-Cut dan CapCut pada Pembelajaran IPAS Kelas IV Materi Fotosintesis di SDN 1 Wajakkidul Boyolangu Tulungaung*.

- Faryanti, H., Ganda Putri Panjaitan, R., & Program Studi Pendidikan Biologi FKIP Untan, Y. (n.d.). *Respon Siswa Terhadap Film Animasi Zat Aditif*.
- Handani, S. W., & Nafianti, D. R. (2017). Perancangan Film Pendek Animasi 3 Dimensi Legenda Desa Penyarang. *Jurnal Infotel*, 9(2), 204. <https://doi.org/10.20895/infotel.v9i2.195>
- jm_informatika,+03+Buchari*. (n.d.).
- Limbong, E., Tulenan, V., & Rindengan, Y. D. Y. (2017). Rancang Bangun Animasi 3 Dimensi Budaya Passiliran. *Journal Teknik Informatika*, 10(1).
- Nilawati Astini, B., Guru Pendidikan Anak Usia Dini, P., & Ilmu Pendidikan, J. (2020). *Pemanfaatan Film Animasi Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun* (Vol. 1, Issue 4).
- Priyanthi, K. A., Agustini, K., & Santyadiputra, G. S. (2017). *Pengembangan E-Modul Berbantuan Simulasi Berorientasi Pemecahan Masalah Pada Mata Pelajaran Komunikasi Data (Studi Kasus: Siswa Kelas XI TKJ SMK Negeri 3 Singaraja)* (Vol. 6).
- Putra Negara, I. K. D. (2023). *oleh Negara, (2023), tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan Film Animasi 3D Sejarah Pura Jati Jembrana*.
- Rahmaningrum, L. H. (2012). *Pembuatan Film Animasi dengan Teknik Hybrid Menggunakan Media Animasi Tiga Dimensi (3D) Berjudul "Hati-Hati Berbahaya."*
- Rizal, M. H., & Akba, S. (n.d.). *Animasi Sebagai Media Pembelajaran Tentang "Globalwarming" Untuk Anak Usia Dini*. <http://www.g->
- Saputra, P. K., Aditra Pradnyana, G., Gede, D., & Divayana, H. (2019). *Film Dokumenter Tradisi Aci Keburan Di Pura Hyang Api Desa Kelusa Gianyar Bali* (Vol. 8).
- Sugiarto, H. (2018). Penerapan Multimedia Development Life Cycle Pada Aplikasi Pengenalan Abjad Dan Angka. *IJCIT (Indonesian Journal on Computer and Information Technology)*, 3(1).

Sumendap, I. Y., Tulenan, V., & Paturusi, S. D. E. (2019).
jm_informatika,+Inke+Y.+Sumendap. *Pembuatan Animasi 3 Dimensi
Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle.*

Wangsa, I. K. M. T. (2023). *Pengembangan Film Animasi 2d Sejarah Pura Dalem
Balingkang.*

