

## DAFTAR PUSTAKA

- P. Y. P., I Gede Mahendra Darmawiguna, S. K. M. S. ., & I Made Gede Sunarya, S. K. . M. C. . (2016). Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Kehidupan Pada Zaman Prasejarah. *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 5(1), 28–37. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v5i1.6796>
- Ada, N. A. (2022). Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Tude the Series: Dampak Penggunaan Gadget. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 11(1), 61–71. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/>
- Agustini, K., Wahyuni, D. S., Mertayasa, I. N. E., Ratminingsih, N. M., & Ariadi, G. (2023). The Effect of Augmented Reality Mobile Application on Visitor Impact Mediated by Rational Hedonism: Evidence from Subak Museum. *International Journal of Advanced Computer Science and Applications*, 14(1), 77–88. <https://doi.org/10.14569/IJACSA.2023.0140109>
- 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), 219–229. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/KP/article/view/6519>
- Haryati Sri. (2012). "Research and Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian dalam Bidang Pendidikan". *Research And Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan*, 37(1), 11- 26.
- 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), 78–87. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/KP/article/view/27180>
- Lailatul, V., Teknik, F., Surabaya, U. A., & No, J. S. (1945). *Pembuatan Film Animasi 3d "Anak Itik "Menggunakan Aplikasi Blender. 45.*
- Nerawati, N. (2020). Implementation of Tri Hita Karana Teachings in Subak Activities in Bali. *Jurnal Penelitian Agama Hindu*, 4(2), 133–140. <http://jayapanguspess.penerbit.org/index.php/JPAH>
- Pratiwi, N. P. B. (2020). Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Sejarah Pembangunan. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 9(Vol 9, No 3 (2020)), 193–203. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/KP/article/view/29357/16995>

- Sriasih, Ni Komang; Darmawiguna, I Gede Mahendra; Kesiman, I. M. A. (2020). *PENGUNAAN PRINSIP STAGING DALAM PROSES PEMBUATAN FILM ANIMASI 3D PROFIL I GUSTI KETUT JELANTIK SANG. 9*
- Susanti, A., & Zaitun, Z. (2024). Penerapan Media Film Animasi untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Materi Teks Ulasan di SMP Labschool FIP UMJ. *Semnasfip*, 1808–1814.
- Waeo, V., Lumenta, A. S. M., & A. Sugiarto, B. A. (2016). Implementasi Gerakan Manusia Pada Animasi 3D Dengan Menggunakan Metode Pose to pose. *Jurnal Teknik Informatika*, 9(1), 1–8. <https://doi.org/10.35793/jti.9.1.2016.14641>
- Windia, W., Pusposutardjo, S., Sutawan, N., Sudira, P., Sigit, D., & Arif, S. (2005). Sistem Irigasi Subak Dengan Landasan Tri Hita Karana (THK) Sebagai Teknologi Sepadan Dalam Pertanian Beririgasi 1. *Jurnal Sosial Ekonomi Pertanian*, 5(3), 1–15.

