

DAFTAR PUSTAKA

- Asyhari, H. (2022). PKM SOSIALISASI PICKLEBALL GURU PJOK KABUPATEN SIDRAP. *J-ABDI: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 2(1), 3559-3566.
- Clinic, C., Baru, O., Di, P., & Jombang, K. (2024). *Jurnal PEDAMAS (Pengabdian Kepada Masyarakat) Volume 2 , Nomor 1 , Januari 2024 ISSN : 2986-7819 Olahraga adalah kegiatan yang dilakukan untuk melatih tubuh manusia sehingga tubuh. 2* (November 2023), 141–146.
- Dharma, G. A. M., Agustini, K., & Sindu, I. G. P. (2020). PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN ORANG SUCI DANCATUR PRAMANA DALAM AGAMA HINDU MENGGUNAKAN LIVE SHOT 3D “Studi Kasus di kelas IV SD Negeri 2 Pamaron.” *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 9(2), 96–107.
- Fierro, Iván; Pinto, Diego; Afanador, D. (2014). *PEMBUATAN IKLAN TELEVISI DENGAN MENGGABUNGKAN KARAKTER 3D DAN LIVE SHOOT STUDI KASUS PADA BADAN NARKOTIKA NASIONAL*. August, 1–43.
- Haryati, S. (2012). Research And Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam. *Academia*, 37(1), 13.
- Ii, B. A. B., & Pustaka, T. (1906). *BAB II TINJAUAN PUSTAKA 2.1 Sejarah Animasi Dalam web*.
- Iii, B. A. B., Dan, M., & Karya, P. (2009). *Bab iii metodologi dan perancangan karya 3.1*. 33–65.
- Internasional, J., Pendidikan, T., Usia, K., Baya, P., Di, T., Jurnalis, K., Surabaya, D., Arif, M., Ardha, A., Bana, P., Oky, K., & Primanata, D. (2024). *Efektivitas Penerapan Model Latihan Olahraga Pickleball Untuk*. April 2023.
- Kusnanda, F. D., Kahri, M., & Haffyandi, R. A. (2024). Perkembangan olahraga pickleball di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Porkes*, 7(1), 364–377. <https://doi.org/10.29408/porkes.v7i1.25660>
- Megawati, N. K., Divayana, D. G. H., & Subawa, I. G. B. (2023). *Design Of*

Interactive Learning Content In Bakery Courses In Vocational Education Study Programme For Culinary Art Undiksha. <https://doi.org/10.4108/eai.6-10-2022.2327359>

Nurajizah, S. (2016). Implementasi Multimedia Development Life Cycle Pada Aplikasi Pengenalan Lagu Anak-Anak Berbasis Multimedia. *Jurnal Informatika*, 3(2), 14–19.

Oprekzone.com. (2011). 12 Prinsip Animasi. *Oprekzone.Com*, 1. <http://oprekzone.com/12-prinsip-animasi/>

Pintero, Z. R., & Kaulam, S. (2018). Pengaplikasian 12 Prinsip Animasi Disney Dan Motion Capture Dalam Animasi Gob and Friends. *Jurnal Seni Rupa*, 6(02), 870–878.

Rahayu, N., & Saputra, G. (2021). Pembuatan Animasi 3D Usaha Kecil Menengah (Bengkel). *Journal of Science and Social Research*, 4(3), 256. <https://doi.org/10.54314/jssr.v4i3.694>

Sampah, L. B., Undang, P., Nomor, U., Sampah, T. P., & Hidup, K. L. (2019). *BAB I*. 1–9.

Sevtiana, A., Saputra, G. T., & Wisata, D. (2020). Perancangan Video Animasi Edukatif Perubahan Energi Pada Siswa Kelas Tiga Sekolah Dasar. *Jurnal Digit*, 9(2), 178. <https://doi.org/10.51920/jd.v9i2.118>

SUYUTI, H. (2019). *PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO 3D ANIMASI GEONIMATION SEBAGAI MEDIA EDUKASI MENGENAL BUMI*. 5–10.

Teguh Prasetyo SP, A., Sukendro, S., & Haryanto, H. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Atletik Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Pada Sekolah Menengah Pertama Berbasis Android. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(1), 301–309. <https://doi.org/10.38035/jmpis.v2i1.472>

Vitale, K., & Liu, S. (2020). *Pickleball : Tinjauan dan Rekomendasi Klinis untuk Olahraga yang Berkembang Pesat ini*. 406–413.