

DAFTAR PUSTAKA

- Apriadi, H., Amalia, F., & Priyambadha, B. (2019). Pengembangan aplikasi kakas bantu untuk menghitung estimasi nilai *modifiability* dari *class diagram*. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 3(11). <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Damianus, K. K. R. (2021). Pembuatan film animasi 3D pendek dengan teknik.
- Firmansyah, D. 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*, 3(2), 252–256.
- Valentino, E. D., Hardiansyah, M. J., Kampus Pekanbaru, I. K., & Bandung, I. (2020a). Perancangan video *company profile* pada Hotel de Java Bandung. *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, 7(1).
- Valentino, E. D., Hardiansyah, M. J., Kampus Pekanbaru, I. K., & Bandung, I. (2020b). Perancangan video *company profile* pada Hotel de Java Bandung. *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, 7(1).
- Faryanti, H., Panjaitan, R. G. P., & Program Studi Pendidikan Biologi FKIP Untan, Y. (n.d.). Respon siswa terhadap film animasi zat aditif.
- Hadi, E. K., Fadila, J. N., & Nugroho, F. (2021). Perancangan animasi 3D “Remember” dengan metode pose to pose. *Jurnal Ilmu Komputer*, 15. <https://journal.uniku.ac.id/index.php/ilkom>
- Hartawan, D. G. N. B., Putra, D., Darmana, I. K., Suarsana, N., & Fakultas Sastra dan Budaya. (2017). Makna ritual Nyepeg Sampi dalam upacara Usaba Kawulu di Desa Adat Asak Kabupaten Karangasem. *Jurnal Ilmu Budaya*, 21.
- Made Ardi, S. D. G. H. I. G. P. S. (2023). Megebeg-Gebegan 2023.
- Maymunah, S., & Watini, S. (2021). Pemanfaatan media video dalam pembelajaran anak usia dini di masa pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2).
- Ramdhani, M. A., Rizal, S., Seni Pertunjukan, P., & Keguruan dan Ilmu Pendidikan, F. (2024). Penggunaan *software* FL Studio dalam proses rekaman musik di Sanggar Wanda Banten. *Jurnal Seni Pertunjukan*, 3(2).
- Murgiyanto, S. (2018). *Membaca Jawa*. ISI Press.
- 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). *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika*, 6.
- Putu Aridiantarai, I. W. L. I. N. S. (2020). Eksistensi tradisi dan budaya masyarakat Bali Aga pada era globalisasi di Desa Trunyan. *Ganesha Civic Education Journal*.

- Rupa, P. S., Fakultas Bahasa, & Fakultas Seni. (n.d.). Pengaplikasian 12 prinsip animasi Disney dan *motion capture* dalam animasi “Gob and Friends”.
- Sandi, S. (2021). Pemanfaatan film animasi sebagai media pembelajaran anak berbasis FlashMX. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 12(2), 144–151.
- Santosa, H., & Fauziah, N. (2019). *Pencitraan visual kawasan urban: Teknik pengembangan sistem multimedia spasial 3D*. Universitas Brawijaya Press.
- Siswanto, D., Zamzami, Z., Nijal, L., & Syam, F. A. (2023). Video animasi 3D sebagai media promosi wisata di Kabupaten Siak Sri Indrapura dengan metode MDLC. *Jurnal Pustaka AI (Pusat Akses Kajian Teknologi Artificial Intelligence)*, 3(1), 1–7. <https://doi.org/10.55382/jurnalpustakaai.v3i1.462>
- Sukirman, I. Y., & M. M. (2018). *Prinsip dasar pengembangan animasi 2D dan 3D menggunakan OpenToonz dan Blender*. Muhammadiyah University Press.
- Wayan, N., Rahayu, E. P., Kade, I. A., Sukmadewi, S. N. D., Darmara, P., & Paramita, P. (2024). Ireng Ing Purwa: Analogi tradisi Nyepeg Sampi sebagai ide pemantik dalam rancangan busana *edgy style*. *Bhumidevi: Journal of Fashion Design*, 4(2).
- Wiliam, R., Sampouw, S., Takarina, C., Manoppo, M., Rianto, I., Pendidikan, J., Informasi, T., Komunikasi, D., & Teknik, F. (2022). Pengembangan video profil perusahaan menggunakan teknik dubbing di SMK. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 2(2).
- Yusa, I. M. M., Yasa, I. W. A. P., Mudra, I. W., Wisnu, I. W. G., Jayanegara, I. N., Yogantari, M. V., Indira, W., Hanindharputri, M. A., Setiawan, I. N. A. F., & Farhaeni, M. (2024). *Branding Bali dan budaya poplurnya*. SIDYANUSA.