

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, T. S. (n.d.). *Analisis Keterampilan Teknik Shooting Cabang Olahraga Bolatangan Pada Pertandingan Final Analisis Keterampilan Teknik Shooting Cabang Olahraga Bolatangan Pada Pertandingan Final Antara Tim Norwegia Vs Denmark Di Ihf World Handball Champions 2019*.
- Arya, G., Dharma, M., Agustini, K., Gede, I., & Sindu, P. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran Orang Suci Dan Catur Pramana dalam Agama Hindu Menggunakan Live Shoot 3D “Studi Kasus di kelas IV SD Negeri 2 Pamaron.” *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 9(2).
- Bergendal, E., Campbell, R. A., Pilkington, G. A., Müller-Buschbaum, P., & Rutland, M. W. (2020). 3D texturing of the air-water interface by biomimetic self-assembly. *Nanoscale Horizons*, 5(5). <https://doi.org/10.1039/c9nh00722a>
- Bintara, W. S. (2022). *Pengertian Blender – Sejarah, Fitur, Kelebihan, Kekurangan*. <https://Dianisa.Com>.
- Firmansyah, M. D. (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). <https://doi.org/10.37253/joint.v3i2.6756>
- Gazizov, R. R., & Shubin, A. V. (2022). Procedural Methods for Skinning Humanoid Characters. *Russian Digital Libraries Journal*, 25(5). <https://doi.org/10.26907/1562-5419-2022-25-5-404-440>

Gregory, R. J. . (2015). *Psychological testing : history, principles, and applications*. Pearson.

Habifuja Agra Sandy. (2023). 3D Modelling: Pengertian, Konsep dan Cara Dasar Membuatnya. In *Https://Www.Natadesign.Id/Articles/3D-Modelling-Pengertian-Konsep-Dan-Cara-Dasar-Membuatnya*.

Halim D, R. M. N., & Putra, D. W. (2024). Pengembangan Animasi 3D Ventilator Pada Steqhoq Robotika Indonesia. *Multintics*, 9(2). <https://doi.org/10.32722/multinetics.v9i2.6032>

Hanum, G. K., Purwadi, A., & Aupahaq, P. R. (2021). Motion Graphic Media Informasi Edukasi Penyakit Tuberculosis(TBC) Pada Klinik Karawaci Medika Tangerang. *CICES*, 7(1). <https://doi.org/10.33050/cices.v7i1.1462>

Hardianto, H., Musa, L. A. D. A. D., Firmanto, F., & Anas, A. (2022). Pengembangan Video Animasi 3D Pembelajaran Lalu Lintas Menggunakan Software Blender. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 32(2). <https://doi.org/10.23917/jpis.v32i2.19798>

Hariyani, M. S., & Sunardi, D. (2021). Video Animasi 3D Sebagai Konten Promosi Pada Perusahaan Air Mineral Tebo PDAM Tirta Ratu Samban Menggunakan Teknik Pemodelan Sketchup dan Lumion. *Rekursif: Jurnal Informatika*, 9(2). <https://doi.org/10.33369/rekursif.v9i2.16665>

Imroatus Tsaany Maghfira, Rasyid Resan, A., Firyal Nabila Zalfa, Naufal Bakhtiar Ismail, Verdiansyah, V., Nur Fadila, J., & Nugroho, F. (2022). Metode Pose to Pose Untuk Perancangan Animasi 3D Islami “Ghibah.” *Jurnal KomtekInfo*. <https://doi.org/10.35134/komtekinfo.v9i2.275>

Internasional Design School. (2014). *Apa Itu Animasi?* Idseducation.Com.

Kanafi, K., Yusnanto, T., & Triwulandari, K. (2022). Implementasi Media Promosi Radio Tidar FM Magelang Berbasis Multimedia. *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology*, 5(2). <https://doi.org/10.25273/doubleclick.v5i2.10808>

Nabila, A. A., & Arief Budiman, S.Sn, M. Sn. (2018). Peran Storyboard Artist Dalam Perancangan Storyboard Pada Animasi Pendek 2D Radio Malabar the Role of Storyboard Artist in Storyboard Design of Short Animation 2D Radio Malabar. *E-Proceeding of Art & Design*, 5(3).

Nusa Bhakti, B., Nurfaizal, Y., & Anwar, T. (2021). Analisis Komparasi Teknik Rendering Blender Render Dan Cycles Render Pada Video Animasi 3d Tentang Alat Pencernaan Manusia. *Technomedia Journal*, 6(2). <https://doi.org/10.33050/tmj.v6i2.1723>

Program, S., Pendidikan, J., Kesehatan, R., Fakultas, K., Pendidikan, I., Wahid, U., & Semarang, H. (2015). Faktor Pengaruh Kemampuan Lemparan (Shooting) Pada Atlet Handball Putri Jawa Tengah LusianaP *. In *Journal of Physical Education* (Vol. 2, Issue 2). Health and Sport. <http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpehs>

Rahayu, N., & Syafrizal, A. (2022). Animasi 3D Gerakan Sholat Menggunakan Teknik Rigging. *Journal Of Science And Social Research*, 5(1). <https://doi.org/10.54314/jssr.v5i1.816>

Suadnyana, I. G. N. N. G., Sindu, I. G. P., & Divayana, D. G. H. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran 3D Life Shoot Mengenai Tri Rna “Studi Kasus Kelas 6 SD Negeri 3 Sambangan.” *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 9(2).

Sugito, & Allsabab, M. A. H. (2018). Peluang pengembangan industri keolahragaan dalam meningkatkan potensi olahraga dan perekonomian di Indonesia. *Prosiding SNIKU (Seminar Nasional Ilmu Keolahragaan UNIPMA, 1(1)*.

Wang, X., Yu, K., & Ji, Y. (2023). Application of MPEG-Based 3D Animation Compression Algorithm in Architectural Animation Customization. *IEEE Access, 11*. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2023.3323326>

Zulkifli, Z., Yani, A., Alficandra, A., Ramadhini, D., & Alfindo, M. R. (2022). Sosialisasi Olahraga Bola Tangan Pada Pengurus Asosiasi Bola Tangan Indonesia (ABTI) Kabupaten Rokan Hulu. *Wahana Dedikasi : Jurnal PkM Ilmu Kependidikan, 5(1)*, 61. <https://doi.org/10.31851/dedikasi.v5i1.7100>

