

DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, P. D., Agustini, K., Bagus, I., & Pascima, N. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS DISCOVERY LEARNING PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS MATERI DESCRIPTIVE DI SMP NEGERI 4 SINGARAJA. In *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)* (Vol. 12, Issue 1).
- Artaty Zega, S., Julyfer, G. P., NazarH, I., & Aditya, W. (2022). Penerapan Prinsip-Prinsip Animasi Pada Film Pendek Animasi “Nohoax.” *Journal of Applied Multimedia and Networking (JAMN)*, 6(1), 1–11. <http://jurnal.polibatam.ac.id/index.php/JAMN>
- Arya, G., Dharma, M., Agustini, K., Gede, I., & Sindu, P. (2020). PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN ORANG SUCI DAN CATUR PRAMANA DALAM AGAMA HINDU MENGGUNAKAN LIVE SHOT 3D “Studi Kasus di kelas IV SD Negeri 2 Pemaron.” *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 9(2).
- Ayu Dessy Sugiharni, G. (2018). Pengujian Validitas Konten Media Pembelajaran Interaktif Berorientasi Model Creative Problem Solving. In *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* (Vol. 2, Issue 2).
- Ayu, K., Sari, W., Gede, I., Sindu, P., & Agustini, K. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi 2 Dimensi Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas X. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 10(2).
- Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan. (2022). Dimensi, Elemen, dan Sub Elemen Profil Pelajar Pancasila. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan.
- Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan. (2022). Panduan Pengembangan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan.
- Cahyadi, M. W., Ketut, I., Arthana, R., Made, I., Pradnyana, A., Teknik, F., & Kejuruan, D. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA SOSIALISASI “DISIPLIN LALU LINTAS” UNIT DIKYASA DENGAN ANIMASI MOTION GRAPHIC DAN KONSEP ART ANIMASI “STUDI KASUS: UNIT DIKYASA SATLANTAS POLRES BULELENG.” *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 17(2).
- Cahyadi, M. W., Ketut Resika Arthana, I., & Made Ardwi Pradnyana, I. (2020). Pengembangan Media Sosialisasi “Disiplin Lalu Lintas” Unit Dikyasa Dengan Animasi Motion Graphic Dan Konsep Art Animasi “Studi Kasus:

Unit Dikyasa Satlantas Polres Buleleng.” *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 17(2), 254–264.

- Cholilah, M., Gratia Putri Tatuwo, A., Prima Rosdiana, S., & Noor Fatirul, A. (2023). *Pengembangan Kurikulum Merdeka Dalam Satuan Pendidikan Serta Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Abad 21*. 01(02), 57–66. <https://doi.org/10.58812/spp.v1.i02>
- Eodytha, P., Purnomo, A., Gede, I., Sindu, P., Wayan, P., & Suyasa, A. (2024). *PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 3 DIMENSI PENGENALAN TRADISI MENGARAK SOKOK DI DESA PEGAYAMAN*. 13(1).
- Farhan Ashshiddiqie, M., Putu, I., Janottama, A., & Nuriarta, W. (2022). *PERANCANGAN ANIMASI 3 DIMENSI SEBAGAI UPAYA PENGEDUKASIAN MASYARAKAT MENGENAI PENTINGNYA MENCINTAI RUPIAH SEBAGAI MATA UANG NEGARA INDONESIA* (Vol. 3, Issue 2).
- Feriana, C., Rachman, A., & Kurniawan, R. A. (2022). Pembuatan Animasi Pendek 2D Cerita Rakyat Timun Mas. *Jurnal Desain*, 10(1), 61. <https://doi.org/10.30998/jd.v10i1.13063>
- Gede, I., Anggara, A. S., Santosa, H., Gde, A. A., & Udayana, B. (2020). *Proses Pembuatan Film Animasi 2D “Pedanda Baka.”*
- Gregory, R. J. (2000). *Psychological testing: History, principles, and applications*. Allyn & Bacon.
- Haryati, Sri. (2012). *RESEARCH AND DEVELOPMENT (R&D) SEBAGAI SALAH SATU MODEL PENELITIAN DALAM BIDANG PENDIDIKAN*.
- Hermany, A. H. (2019). *PENULISAN SKENARIO DALAM PEMBUATAN FILM PENDEK BERGENRE DRAMA TENTANG KONFLIK INTERPERSONAL DALAM KELUARGA TUGAS AKHIR*.
- Kalang, M. M. T., Iswahyudi, D., & Romadhon. (2025). PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUDIO VISUAL DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PPKN. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 12(2), 508–821. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v12i2.5177>
- Karuru, P. (2012). *Pentingnya Kajian Pustaka Dalam Penelitian*.
- Kemdikbud. (2021). *Profil Pelajar Pancasila*. Retrieved from <http://ditpsd.kemdikbud.go.id/>: <http://ditpsd.kemdikbud.go.id/hal/profil-pelajar-pancasila>
- Kementerian Pendidikan, K. R. (2021). *Panduan Pengembangan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi.

- Komang, N., Dewi, A. P., Agustini, K., Wayan, P., & Suyasa, A. (2021). PENGEMBANGAN FILM ANIMASI PEMBELAJARAN MASA NIFAS DAN MENYUSUI UNTUK PROGRAM STUDI D3 KEBIDANAN DI UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 10(3).
- 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. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 9(2).
- Loviyani Putri, Y., & Rifai, A. (2019). Pengaruh Sikap dan Minat Belajar terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Paket C. *Journal of Nonformal Education and Community Empowerment*, 3(2), 173–184. <https://doi.org/10.15294/pls.v2i1.23448>
- Luh Putu Ari Laksmi, N., & Wayan Suniasih, N. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran E-Comic Berbasis Problem Based Learning Materi Siklus Air pada Muatan IPA*. 5. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i2>
- Mudjiono, Y. (2011). KAJIAN SEMIOTIKA DALAM FILM. In *Jurnal Ilmu Komunikasi* (Vol. 1, Issue 1). www.kompas.com
- Mustafa, P. S., & Angga, P. D. (2022). <title>. *Jurnal Pendidikan : Riset Dan Konseptual*, 6(3), 413. https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v6i3.522
- Novayani, W., & Eka Budiansyah, G. (2022). Implementasi MDLC dan Pose to Pose dalam Film Animasi 3D Sejarah Kerajaan Melayu Siak. In *Journal of Applied Informatics and Computing (JAIC)* (Vol. 6, Issue 1). <http://jurnal.polibatam.ac.id/index.php/JAIC>
- Oscario, A. (2011). *PENERAPAN TEORI STRUKTUR CERITA PADA PEMBUATAN FILM*.
- Putra Sabily, F., Rahmansyah, A., & Lionardi, A. (2023). *PERANCANGAN ANIMATE KARAKTER UNTUK ANIMASI PENDEK BURHAN MENGENAI BAHAYA HOAKS DESIGNING CHARACTER ANIMATE FOR SHORT ANIMATION BURHAN ABOUT THE DANGER OF HOAX* (Vol. 10, Issue 2).
- Putu, I., Rayana, S., Kadek Dwiyani, N., & Puriartha, I. K. (2022). *PENULISAN NASKAH SKENARIO FILM PENDEK “BUKAN KUPU-KUPU MALAM” DI MAHATMA PICTURES*. <https://jurnal2.isi.dps.ac.id/index.php/calaccitra>

- Sastra, P., Yana, K., Gede, I., Sindu, P., Nengah, I., & Mertayasa, E. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUGMENTED REALITY TEKNIK PENULISAN AKSARA BALI. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 12(3), 2023.
- SMP, D. (2022). *Pentingnya Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila di Satuan Pendidikan*. Retrieved from <https://ditsmp.kemdikbud.go.id/>: <https://ditsmp.kemdikbud.go.id/pentingnya-proyek-penguatan-profil-pelajar-pancasila-di-satuan-pendidikan/>
- Suci, O., Ningsih, W., Kurniati, D., & Fajrie, N. (2023). <https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH> PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL DALAM PEMBELAJARAN TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA DI SD NEGERI 2 WONOKERTO. In *JPDSH Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora* (Vol. 2, Issue 9). <https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH>
- Sugiatno, J. R., Sahib, A., & Wanto, D. (2020). *PENDIDIKAN KARAKTER di Sekolah Dasar*. <http://book.iaincurup.ac.id>
- Sugiyono (2013). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF*.
- Sumarsih, I., Marliyani, T., Hadiyansah, Y., Hernawan, A. H., & Prihantini, P. (2022). Analisis Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Penggerak Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8248–8258. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3216>
- Titik Imaji, J., & Purnama Sari, Y. (2019). *ANALISIS VISUAL PENERAPAN 12 PRINSIP ANIMASI DALAM FILM GREY & JINGGA: THE TWILIGHT ANIMATED SERIES EPISODE 1*. 2, 80–86. <http://journal.ubm.ac.id/index.php/titik-imaji/>
- Toding, C., M Lumenta, A. S., M amahit, D. J., & ahasiswa, M. (2017). Pembuatan Animasi 3 Dimensi Perbedaan Sampah Organik dan Anorganik untuk Anak-Anak. *Journal Teknik Informatika*, 12(1). www.sinauilkom.com
- Wahidin (2025). *Jurnal Ilmiah Edukatif Pengembangan Media Pembelajaran Visual Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa*. 11(01), 285–295.
- Yasa, G. W., Gede, I., Sindu, P., Windu, M., & Kesiman, A. (2021). IMPLEMENTASI MODULAR RIGGING RIGIFY DALAM PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 3D TUDE THE-SERIES “GOTONG ROYONG MEMBUAT KERAJINAN TANGAN.” *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 10(2).

- Zakir, S., Maiyana, E., Nur Khomarudin, A., Novita, R., & Deurama, M. (2021). Development of 3D Animation Based Hydrocarbon Learning Media. *Journal of Physics: Conference Series*, 1779(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1779/1/012008>
- Zebua, T., Nadeak, B., & Sinaga, S. B. (2020). Pengenalan Dasar Aplikasi Blender 3D dalam Pembuatan Animasi 3D. *Jurnal ABDIMAS Budi Darma*, 1(1), 18–21.

