

DAFTAR PUSTAKA

- Andayani, M. S. L., Damayanthi, L. P. E., Widiastuti, N. P. K., Partiwi, P. H., & Prajayanti, N. M. D. A. (2025). Penguatan Kapasitas Kader Dalam Pembuatan Media Konseling Dengan Memanfaatkan AI. *Senadimas*, 10(1), 1016–1021.
- Asfar, A. M. I. T., Asfar, A. M. I. A., & Halamury, M. F. (2019). Teori Behaviorisme. *Researchgate*, 3(February), 1–32.
- Baihaqi, B., Maulinda, M., & Ulfa, M. (2019). Perancangan Animasi 3D Gedung Fakultas Teknik Universitas Serambi Mekkah Sebagai Media Informasi. *Jurnal Nasional Komputasi Dan Teknologi Informasi (JNKTI)*, 2(1), 79–85. <https://doi.org/10.32672/jnkti.v2i1.1420>
- Batubara, H. H. (2021). *Media Pembelajaran Digital*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Bonafix, D. N. (2011). Videografi: Kamera dan Teknik Pengambilan Gambar. *Humaniora*, 2(1), 845–854.
- Bovee, C. L., & Thill, J. V. (2007). *Komunikasi bisnis*. Indeks.
- Budiarsini, K., Divayana, D. G. H., & Sindu, I. G. P. (2020). *Pengembangan Video Animasi 3 Dimensi Tema Diri Sendiri Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Bali Kelas 1 Semester Ganjil (Studi kasus di: SD Negeri 2 Tukadmungga)*. KARMAPATI.
- Caryl-Sue. (n.d.). 1938: Oil Discovered in Saudi Arabia. <https://web.archive.org/web/20161212182621/http://nationalgeographic.org/t hisday/mar3/oil-discovered-saudi-arabia/>
- Damayanthi, L. P. E., Andayani, M. S. L., Dewi, N. P. N. P., Agus, E. J. A., & Ryantini, K. T. Des. (2025). Pelatihan Penyusunan Media Ajar Inovatif Berbasis. *Senadimas*, 10(1), 1400–1406.
- Damayanthi, L. P. E., Ryantini, K. T. Des., & Kresnawati, L. P. D. (2022). Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbantuan Aplikasi Animaker Bagi Para Guru Di Smpn 4 Sawan. *Proceeding Senadimas Undiksha*, 266–274. <https://lppm.undiksha.ac.id/senadimas2022/prosiding/file/33.pdf>
- Dharma, G. A. M., Agustini, K., & Sindu, I. G. 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), 96–107.
- Ernanida, E., & Yusra, R. Al. (2019). Media Audio Visual dalam Pembelajaran PAI. *Murabby: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(1), 101–112.
- Ferry, D., Jepriadi, & Kamil, D. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Biologi Siswa Melalui Penerapan Media Video Animasi Tiga Dimensi (3D). *Pedagogi Hayati*, 3(2), 1–11.
- Haibar, R. A. L., Yuzarion, & Junaidi. (2021). Implikasi Teori Behavioristik dalam Kegiatan Pembelajaran di Sekolah. *Jurnal Fakultas Psikologi*, 4(1), 45–59.

- Hanks, K. (2023). *Arabic Cuisine – A Comprehensive Guide to Delightful Dishes and Flavours*. <https://inspireambitions.com/arabic-cuisine/>
- Jillur, R. (n.d.). *Arabic Food History: Savoring Centuries of Culinary Heritage*. <https://www.foodescobar.com/arabic-food-history/>
- Madawi, A.-R. (2013). *A Most Masculine State: Gender, Politics and Religion in Saudi Arabia*.
- Miftah, M. (2013). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, 1(2), 95–105.
- Mulyani, N. (2019). Perancangan Proses Pra Produksi Film Animasi 3D Legenda Putri Merak Jingga. *JURTEKSI (Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi)*, 5(2), 183–192.
- Mustika, M., Sugara, E. P. A., & Pratiwi, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle. *Jurnal Online Informatika*, 2(2), 121–126. <https://doi.org/10.15575/join.v2i2.139>
- Nadya, Y. P. sari. (2019). Analisis Visual Penerapan 12 Prinsip Animasi Dalam Film Grey & Jingga : the Twilight Animated Series Episode 1. *Jurnal Titik Imaji*, 2(2), 80–86.
- Nurfatimah, S. (2019). Implementasi Teori Belajar Konstruktivisme Dalam Pembelajaran Sains. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 19(September), 121–138.
- Nurhadi. (2020). Teori Kognitivisme Serta Aplikasinya dalam Pembelajaran. *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains*, 2(1), 77–95.
- Nurwahidah, C. D., Zaharah, Z., & Sina, I. (2021). Media Video Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Mahasiswa. *Rausyan Fikr : Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 17(1), 1–139.
- Patriani, R. P., & Kusumaningrum, I. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Untuk Pembelajaran Teknik Animasi 2 Dan 3 Dimensi Kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan. In *Jurnal Penelitian Ipteks* (Vol. 5, Issue 2).
- Purwanto, I. H., Qodarsih, L., Majid, F. H., & Syamrahmarini, K. A. (2019). Implementasi Pose To Pose Pada Simulasi Gerak Panda Berjalan Dengan Teknik Frame By Frame. *Explore*, 9(1), 43–46.
- Rahma, A. (2020). Perangkat Lunak Komputer. *FITK UIN Sumatera Utara*.
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Sanjaya, W. (2008). *Penerapan dan Desain Sistem Pembelajaran*.
- Sarassati, R., Amrullah, & Saipullah, A. (2018). *Media Video Animasi 3D Sebagai*

- Setemen, K. (2018). Pengembangan Dan Pengujian Validitas Butir Instrumen Kecerdasan Logis-Matematis. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2), 178–187. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14197>
- Sindu, I. G. P., Sari Hartati, R., Sudarma, M., & Gunantara, N. (2023). Activity Prediction in Tri Pramana Learning Concept in ResNet-based Virtual Reality Environment. *Proceedings - International Conference on Smart-Green Technology in Electrical and Information Systems, ICSGTEIS, November*, 109–114. <https://doi.org/10.1109/ICSGTEIS60500.2023.10424277>
- Sokheh, M., Wahjoedi, & Suwiwa, I. G. (2017). Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Model Addie Materi Passing Bola Basket. *E-Journal PJKR, Universitas Pendidikan Ganesha Pendidikan Jasmani, Kesehatan, Dan Rekreasi*, 8(2), 1–11.
- 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), 108–124.
- Subawa, I. G. B., Mertayasa, N. E., & Wahyuni, D. S. (2022). Pengembangan Virtual Tour Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Berbasis Fotografi 360 Derajat. *Karmapati*, 11(3), 334–343. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/KP/article/view/54899%0Ahttps://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/KP/article/download/54899/23772>
- Subawa, I. G. B., Wahyuni, D. S., & Mahendra, G. S. (2024). Pelatihan Pembelajaran Digital Pengembangan Konten. *Jurnal Widya Laksana*, 13(2), 388–394.
- Sugihartono, Fathiyah, K. N., Harahap, F., Setiawati, F. A., & Nurhayati, S. R. (2007). *Psikologi Pendidikan*. UNY Press.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. CV. Alfabeta.
- Suparlan. (2019). Teori Konstruktivisme dalam Pembelajaran. *Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, 1(2), 79–88.
- Tanus, R. J. G., Samual, H., & Kumajas, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Tutorial Pada Mata Kuliah Animasi 3 Dimensi. *EduTIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 2(3), 386–398.
- Tazhkira, A. (2018). *Makanan Khas Arab Saudi*. Annafi Tazhkira. <https://annafinutrition.blogspot.com/2018/02/makanan-khas-arab-saudi.html>
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Graha Ilmu.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2010). *Metode penelitian pengembangan pendidikan*. Universitas Pendidikan Ganesha.

- Thomas, F., & Johnston, O. (2019). *The Illusion of Life*. Hyperion.
- Varnando, & Syazili, A. (2023). Penerapan Metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle) Dalam Rancangan Animasi 3 Dimensi Short Animation “Dampak Kekerasan Fisik Pada Anak.” *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika Dan Komputer*, 4(2), 770–779.
- Wisada, P. D., Sudarma, I. K., & Yuda, I. W. L. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter. In *Journal of Education Technology* (Vol. 3, Issue 3).
- Wisman, Y. (2020). Teori Belajar Kognitif Dan Implementasi Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Kanderang Tingang*, 11(1), 209–215.
- Yudianto, A. (2017). Penerapan Video Sebagai Media Pembelajaran. *Seminar Nasional Pendidikan 2017*, 234–237.
- Yulandina, A., Antoni, C., & Firmanda, A. (2018). Optimalisasi Unsur Live Shoot dan Motion Graphic Untuk Promosi Digital Lembaga PAUD. *Journal of Digital Education, Communication, and Arts Article History*, 1(1), 1–19.
- Zamromadhona, A. (2017). Pembuatan Video Klip Menggunakan Teknik Live Shoot Dan Motion Graphic Di Mantra Recording Studio Sebagai Media Promosi Album. *AMIKOM*, 21(1), 1–6.

