

DAFTAR PUSTAKA

- Abdilah, M. M. E., Fadila, J. N., & Nugroho, F. (2021). Metode Pose to Pose untuk Membuat Animasi 3 Dimensi Islami “Keutamaan Berbuka Puasa.” *Jurnal Sains Dan Informatika*, 7(2), 145–154. <https://doi.org/10.34128/jsi.v7i2.314>
- Aldiyanto, H., Handoko, D., Sabil, A., Devania, R., Ahmad Dahlan, J. K., Ciputat Timur, K., Tangerang Selatan, K., Ilmu Kesejahteraan Sosial, J., & Jakarta, M. (n.d.). *Prosiding Seminar Nasional LPPM UMJ Website: http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaskat DASAR EDITING CAPCUT UNTUK MEDIA SOSIAL BAGI SISWA MENENGAH PERTAMA (SMPIT AULADY)*. <http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaskat>
- Ayu, G., Maheswari, G. D., Agustini, K., Nengah, I., & Mertayasa, E. (2025). PENGEMBANGAN ANIMASI 3 DIMENSI BAHAYA PERGAULAN BEBAS PADA REMAJA UNTUK Mendukung PROGRAM SDGS: KEHIDUPAN SEHAT DAN SEJAHTERA. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 14(2).
- Azhari, D., Alifahsyahri, L., Sinaga, R. T., Deuis Bintang, S., Priscilla, V., Sipayung, B., Maulani, W. R., & Wahyu, A. (2024). Dampak Positif Edukasi Masyarakat di Era Digital. *Sanskara Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 1(02), 76–79. <https://doi.org/10.58812/sish.v1.i02>
- Bagus Putu Eka Suadnyana, I., Nyoman Miarta Putra, I., & Tinggi Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan Singaraja, S. (2021). *Konsep Panca Sradha Pada Lontar Putru Pasaji* (Vol. 2, Issue 2). <http://jurnal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/Purwadita>
- 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).
- Gede, I., Anggara, A. S., Made, I., & Yusa, M. (2024). PENERAPAN 12 PRINSIP ANIMASI PADA FILM ANIMASI 2D BERJUDUL PEDANDA BAKA. In *Jurnal Nawala Visual* (Vol. 6, Issue 1). Online. <https://jurnal.idbbali.ac.id/index.php/nawalavisual>
- Gregory, R. J. (2004). *Psychological Testing: History, Principles, and Applications*. Pearson Education India.
- Hadi, E. K., Fadila, J. N., & Nugroho, F. (2021). Perancangan Animasi 3D “Remember” dengan Metode Pose to Pose. 15. <https://journal.uniku.ac.id/index.php/ilkom>
- Janottama, I. P. A., & Nuriarta, I. W. (2022). Perancangan Animasi 3 Dimensi Sebagai Upaya Penedukasian Masyarakat Mengenai Pentingnya Mencintai Rupiah Sebagai Mata Uang Negara Indonesia. *Amarasi: Jurnal Desain*

Komunikasi Visual, 3(02), 159–172.
<https://doi.org/10.59997/amarasi.v3i02.1689>

- Juniarta, G., Gede, I., Sindu, P., Wayan, P., & Suyasa, A. (2024). PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 3 DIMENSI PENGENALAN TRADISI NYEPI DESA ADAT DI DESA ADAT BANYUNING. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 13(2).
- Made, I., Darma Widnyana, B., Gede, I., Sindu, P., Nengah, I., & Mertayasa, E. (2025). Pengembangan Video Animasi 3 Dimensi Informasi Layanan Konseling di Universitas Pendidikan Ganesha. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 14(3).
- Negeri, U. H., Bagus, G., & Denpasar, S. (2020). *MAKNA TEOLOGI MAPEPEGAT DALAM UPACARA NGABEN DI DESA TENGGUDAK, KECAMATAN PENEHEL, KABUPATEN TABANAN I* Ketut Gunarta. 4. <http://jayapanguspress.penerbit.org/index.php/JPAH>
- Nurhayati, N., Azizul, M., Kurmazi, R., Firdania, M. S., & Sitompul, N. (2023). PEMBUATAN FILM ANIMASI 3D “BUAH TANGAN BERBUAH KENANGAN” DENGAN METODE MDLC. *Pixel :Jurnal Ilmiah Komputer Grafis*, 16(2), 153–164. <https://doi.org/10.51903/pixel.v16i2.1316>
- Pebrianti, S. D., Agustini, K., & Mertayasa, I. N. E. (2025). Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Pengenalan Konsep Subak Dalam Filosofi Tri Hita Karana “Palemahan”. *RIGGS: Journal of Artificial Intelligence and Digital Business*, 4(4), 5311–5318. <https://doi.org/10.31004/riggs.v4i4.4414>
- Pembuatan Gula Aren Tesalonika Kondoy, D. S., Mourits Rumagit, A., & Tangkawarouw Godion Kaunang, S. (n.d.). 3D Animation of Making Palm Sugar. *Jurnal Teknik Informatika*, 18(03), 111–122.
- Prayuda, A., & Khairani, S. (2023). Penerapan Animasi 3D Pada Saat Melakukan Gerakan Workout Menggunakan Metode Pose To Pose Application of 3D Animation When Doing Workout Movements Using the Pose to Pose Method. In *JIKSTRA* (Vol. 5, Issue 01).
- Putu, N., Pratiwi, B., Mahendra Darmawiguna, G., Windu, M., & Kesiman, A. (2020). PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 3 DIMENSI SEJARAH PEMBANGUNAN PELABUHAN BULELENG. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 9(3).
- Rizqy, M., Salsa, N., Zachani, A., Fajri, S., & Suryandari, M. (2023). *Pengaruh Media Teknologi Informasi Modern Terhadap Aktivitas Dakwah di Era Revolusi Industri 4.0*. 1(1).
- Sariasa, M. K., Sindu, I. G. P., & Wahyuni, D. S. (2026). Pengembangan Film Animasi 3D Sebagai Media Edukasi Masyarakat Dalam Mengatasi Kemacetan

- Di Daerah Wisata. *RIGGS: Journal of Artificial Intelligence and Digital Business*, 4(4), 10879–10888. <https://doi.org/10.31004/riggs.v4i4.5291>
- Sedana. (2018). ANIMASI SEBAGAI INSPIRASI PELESTARIAN BUDAYA BERKELANJUTAN. *Sekolah Tinggi Desain Bali*.
- Sri Mulatsih, L., Kakaly, S., Rais, R., & Husnita, L. (2023). PEMBERDAYAAN MASYARAKAT DALAM MEWUJUDKAN DESA EDUKASI DIGITAL DI ERA TEKNOLOGI. *Communnity Development Journal*, 4, 7113–7120.
- Studi Pendidikan Tata Busana, P., & Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, J. (2023). *FASHION AND FASHION EDUCATION JOURNAL Metode Penciptaan Desain Kerajinan Menggunakan Adobe Illustrator Savira Damayanti* (Vol. 12, Issue 1). <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ffe/index>
- Sugiyono, Prof. D. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan* (M. Si. Sofia Yustiyani Suryandari, S.E., Ed.). Alfabeta, Bandung.
- SURASA, S. , S. , M. I. F. H. (2022). *PENERAPAN SINEMATOGRAFI PADA FILM ANIMASI 3D BERJUDUL TAMIYA Sekolah Tinggi Multi Media Yogyakarta*.
- Waeo, V., Lumenta, A. S. M., & Sugiarso, B. A. (2016). Implementasi Gerakan Manusia Pada Animasi 3D Dengan Menggunakan Menggunakan Metode Pose to pose. *E-Journal Teknik Informatika*, 9(1).
- Wartayasa, I. K. (2018). Pelaksanaan Upacara Yadnya Sebagai Implementasi Peningkatan Dan Pengamalan Nilai Ajaran Agama Hindu. *Ejurnal Jayapanguspress*.
- Yanuarsari, D. H., Kadiasti, R., & Rahmasari, E. A. (2023). Peningkatan Motivasi dan Pemahaman Siswa Kelas IV Dalam Pembuatan Animasi Stop Motion Sederhana Di SD Negeri Gayamsari 01 Semarang. *Abdimasku : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(2), 456. <https://doi.org/10.33633/ja.v6i2.1210>