

DAFTAR PUSTAKA

- Adiwijaya, A. A., & Ihwanny, R. (2023). Perancangan Film Pendek Animasi Aaa Walk Cycle Menggunakan Prinsip Dasar Animasi. *Cipta*, 2(1), 69-80.
- Aini, A. N., & Purwanto, I. H. (2024). Penerapan Efek Visual Water Fluid Simulasi Berbasis 3 Dimensi Sebagai Aset Video Iklan. *Smart Comp: Jurnalnya Orang Pintar Komputer*, 13(4), 901-907.
- Akbar, J., Fahmi, H., & Murniati, W. (2025). Multi Label Klasifikasi Genre Film Berdasarkan Sinopsis Menggunakan Metode Long Short-Term Memory (Lstm). *Jurnal Manajemen Informatika Dan Sistem Informasi*, 8(1), 110-119.
- Amaliah, K., Kuspiyah, H. R., & Safrika, S. E. (2023). Development Of 2d Animation Videos As English Learning Media. *Channing: Journal Of English Language Education And Literature*, 8(1), 27-37.
- Apriyanti, P. S., & Yuwono, E. S. (2023). Gambaran Motivasi Pelaku Tajen: Sebuah Tradisi Sabung Ayam Di Bali. *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, 2(5), 2191-2206.
- Ariyana, R. Y. (2022). Pengantar Sistem Multimedia.
- Ayuningrum, A., Firdaus, A., & Rosmilawati, I. (2024). Nilai–Nilai Tradisi Kesenian Terbang Gembrung Kampung Naga Dan Marawis Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Seni Musik Di Sekolah Dasar. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(2), 1112-1118.
- Azmi, L. N., & Islam, M. A. (2023). Perancangan Video Profil Sebagai Media Promosi Pada Pengelolaan Informasi Majapahit (Pim). *Barik-Jurnal S1 Desain Komunikasi Visual*, 5(2), 275-285.

- Bernadhed, T. S., & Sudiby, T. (2022). Short Movie Sabhara Corps. *Respati*, 17(2), 37-43.
- Dewi, T. K., & Zaliluddin, D. (2021, July). Perancangan Aplikasi Pengenalan Tanaman Obat Keluarga (Toga) Dan Khasiatnya Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android. In *Seminar Nasional Ilmu Komputer (Snasikom)* (Vol. 1, No. 1, Pp. 21-40).
- Dilnoza, Y. (2023). Sports, Culture And Society. *American Journal Of Social Sciences And Humanity Research*, 152-160.
- Divayana, D. G. H., Widiartini, N. K., & Ratnaya, I. G. (2022). Qualitative Data Requirements in the Divayana Evaluation Model. *International Journal of Qualitative Methods*, 21, 16094069221134801.
- Divayana, D. G. H., Suyasa, P. W. A., & Widiartini, N. K. (2021). An Innovative Model As Evaluation Model For Information Technology-Based Learning At ICT Vocational School. *Heliyon*, 7(2), e06347.
- Fadli, R. V. (2022). Nilai-Nilai Multikulturalisme Tradisi Kupatan Di Desa Plosoarang Kecamatan Sanankulon Kabupaten Blitar. *Almaarief*, 12-20.
- Fersellia, F., Nugroho, M. A., Muflih, G. Z., & Fachri, F. F. F. (2024). Pembuatan Video Iklan Menggunakan Teknik Live Shoot Dan Motion Graphic Untuk Media Promosi Di Instagram. *Jurnal Kridatama Sains Dan Teknologi*, 6(02), 382-395.
- Gros, O., Bhickta, C., Lokaj, G., Schwab, Y., Köhler, S., & Banterle, N. (2025). Microscopy Nodes: Versatile 3d Microscopy Visualization With Blender. *Biorxiv*, 2025-01.

- Gumuruh1, A. R. (2023). Peran Pemerintah Kelurahan Boyolangu Dalam Melaksanakan Tradisi. *Volume 3, Nomor 1, April 2023*, 29-48.
- Gunartha, I. M. A., & Suasnawa, I. W. (2024). Analisa Sistem Produksi Rekaman Di Lembaga Penyiaran Publik Radio Republik Indonesia Denpasar. *Ganapati*, 2(1), 22-27.
- Juniarta, G., Sindu, I. G. P., & Suyasa, P. W. A. Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Pengenalan Tradisi Nyepi Desa Adat Di Desa Adat Banyuning.
- Kristanto, J. (2025). Pembuatan Film Dengan Penggabungan Unsur Live Shoot 3d Animasi Dalam Aspek Produksi Berjudul "Dark Daylight".
- Mawar, D. P., & Manesah, D. (2024). Analisis Teknik Pengambilan Gambar One Shot Dalam Memvisualisasikan Perubahan Karakter Pada Film “Sabda Kekasih” Sutradara Azhari Zain. *Misterius: Publikasi Ilmu Seni Dan Desain Komunikasi Visual.*, 1(1), 24-41.
- Mertadana, M. (2023). Tradisi Mebuu-Buu Pada Piodalan Pura Dalem Purwa Di Desa Adat Penarukan Kecamatan Buleleng Kabupaten Buleleng (Perspektif Pendidikan Agama Hindu). *Widyalyaya: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 04, 1-7.
- Mertayasa, I. N. E., & Pradnyana, I. K. A. (2022). “3d Animath”: Media Pembelajaran Animasi 3 Dimensi Matematika Untuk Siswa Penyandang Tunagrahita. *Karmapati (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 11(3), 343-349.
- Muktiana, A. L., & Nurfaizal, Y. (2022). Animasi 3d Arsitektural Mix Dengan Motion Grafik Sebagai Media Promosi Perumahan Bhumi Nirwana. *Technomedia Journal*, 7(1 Juni), 40- 52.

- Mustopa, A., & Juraidi, A. (2023). Perancangan Video Profile Cv. Bumi Raya Sekata Berbasis Motion Graphic. *Journal Automation Computer Information System*, 3(1), 73-80.
- Nugroho, A. A., & Krisbiantoro, D. (2022). Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Interaktif Pengenalan Huruf Alfabet Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle (Mdlc): Studi Kasus: Tk Tunas Rimba Balapulang. *Journal Of Information System Management (Joism)*, 4(1), 22-26.
- Nugro, L. S., & Utomo, R. D. (2022). Implementasi Teknik Live Shoot Pada Media Promosi Makanan Khas Banyumas. *Journal Of Multimedia Trend And Technology*, 1(2), 37-46.
- Nurhalimah, S. (2024, December). Analisis Visual Dalam Film Animasi Ponyo Menggunakan 12 Prinsip Animasi. In *Prosiding Seminar Nasional Desain, Pariwisata Dan Industri Kreatif* (Vol. 3, Pp. 1-9).
- Orifjonov Husniddin Sohibjon, U. (2023). The Role Of Folklore And Ethnographic Communities Of The Uzbek Intangible Cultural Heritage In The Musical Art. *International Journal On Integrated Education*, 6(1), 114-117.
- Pamungkas, A. F., Ramadhan, A. B., & Purnomo, J. T. (2024). Rancang Bangun Multimedia Interaktif Bela Diri Modern Dengan Metode Multimedia Development Life Cycle. *Jupiter: Jurnal Penelitian Ilmu Dan Teknologi Komputer*, 16(2), 503-514.
- Pradnyana, I. K. A., Mertayasa, I. N. E., & Subawa, I. G. B. (2025). Pengembangan Multimedia Gamifikasi Kolaboratif Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer. *KARMAPATI*

(*Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika*), 14(2), 274-282.

Pramono, F., & Adiwijaya, A. A. (2024). Perancangan Product Shot Dengan Memanfaatkan Cryptomatte Dalam Post-Production Iklan Tv Wardah Renew You. *Cipta*, 3(1), 63-71.

Pranata, G. A., Suyasa, P. W. A., & Mertayasa, I. N. E. (2025). Pengembangan 3D Liveshoot Sebagai Pengenalan Olahraga Pickleball. *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 14(3), 326-338.

Pratama, M. R. A., & Sastradipraja, C. K. (2022). Pembuatan Video Dokumentasi Multimedia Kantor Dprd Kabupaten Bandung Barat Menggunakan Software Adobe Premiere Pro. *Jits (Journal Of Information Technology Student)*, 1(2), 42-45.

Pujana, G., Pradnyana, I. M. A., & Artha, I. K. R. (2023). Analisis Kepuasan Pengguna E-Rapor Menggunakan Metode End-User Computing Satisfaction (Eucs) Di Smp Negeri 1 Sukasada. *Karmapati (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 12(1), 57-66.

Purnomo, P. E. A., Sindu, I. G. P., & Suyasa, P. W. A. (2024). Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Pengenalan Tradisi Mengarak Sokok Di Desa Pegayaman. *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 13(1), 9-20.

Putri, M. L. (2022). *Ta: Pembuatan Film Pendek Bergenre Drama Keluarga Tentang Penggembala Domba Dan Serigala Dengan Teknik Gabungan Liveshoot Dan Animasi 2d* (Doctoral Dissertation, Universitas Dinamika).

- Rahmadani, F. N., & Musliyana, Z. (2024). Pembuatan Game Labirin 3d. *Journal Of Informatics And Computer Science*, 10(1), 55-58.
- Rohman, M. A., & Widhiyanti, K. (2025). Penerapan Inverse Kinematic Pada Rigging Karakter Pandawa Arts Tersaji Dalam Pose Augmented Reality. *Jurnal Senirupa Warna*, 13(1), 61-77.
- Mukholladun, W., Santiyadnya, N., & Adiarta, A. (2022). Rancang Bangun Alat Pemberitahuan Otomatis Menggunakan Sensor Gerak Pir (Passive Infra Red) Berbasis Audio Untuk Memberi Himbauan Protokol Kesehatan Di Kantor Badan Penelitian, Pengembangan Dan Inovasi Daerah Kabupaten Buleleng. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro Undiksha*, 11(1), 35-46.
- Santosa, Y. K., Suyasa, P. W. A., & Mertayasa, I. N. E. (2025). Pengembangan Video Edukasi Animasi 3d Liveshoot Permainan Olahraga Handball Di Sma Negeri 3 Singaraja. *Karmapati (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 14(2), 135-144.
- Saodat, A. (2024). Linguistic And Cultural Characteristics Of The Translation. *International Scientific Journal*, 3, 98-101.
- Saraswati, M. A., Sindu, I. G. P., & Andayani, M. S. L. (2026). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Animasi 3 Dimensi Live Shoot pada Mata Kuliah Kuliner Asia Materi Kuliner Arab. *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 15(1), 175-187.
- Sari, T. Y., Kurnia, H., Khasanah, I. L., & Ningtyas, D. N. (2022). Membangun Identitas Lokal Dalam Era Globalisasi Untuk Melestarikan Budaya Dan Tradisi Yang Terancam Punah. *Academy Of Social Science And Global Citizenship Journal*, 2(2), 76-84.

- Selamat, T. (2023). Pembuatan 3d Realistic Car Animation. *Puribersama: Jurnal Publikasi Riset Bersama Dosen Dan Mahasiswa*, 2(6).
- Sudipta, M. A., Divayana, D. G. H., & Sindu, I. G. P. (2023). Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Sejarah Tradisi Megebeg-Gebegan di Desa Tukadmungga. *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 12(2), 107-117.
- Suyadi, N. A., Zaki, A., Sitepu, A., Andrea, K., & Ikhwan, A. (2023). Penerapan 12 Prinsip Animasi Dan Motion Graphics Dalam Multimedia. *Jurnal Sains Dan Teknologi (Jsit) Vol*, 3(01).
- Syahputri, A. Z., Della Fallenia, F., & Syafitri, R. (2023). Kerangka Berfikir Penelitian Kuantitatif. *Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(1), 160-166.
- Syty, S. Q., & Rasapta, D. (2024). Pelatihan Membuat Model 3d Sederhana Menggunakan Blender Di Smk Yapia Parung. *Abdi Jurnal Publikasi*, 2(4), 188-193.
- Tarmawan, I., & Fikri, R. M. (2022). Analisis Framing Representasi Bencana Dalam Film Bangkit!(2016) Melalui Teknik Montase Dari Sudut Pandang Subjektif. *Imaji*, 13(2), 117-125.
- Utama, I., IGB Subawa., & INI Wiradika (2025). *Pengembangan Video Animasi 3d Live Shoot Tradisi Siat Sambuk* (Doctoral Dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha).
- Wahab, W. (2024). Peran Influencer dan Uang Saku Generasi Muda dalam Berbelanja Online. *Diklat Review: Jurnal manajemen pendidikan dan pelatihan*, 8(3), 422-429.

- Widnyana, I. M. B. D., Sindu, I. G. P., & Mertayasa, I. N. E. (2025). Pengembangan Video Animasi 3 Dimensi Informasi Layanan Konseling di Universitas Pendidikan Ganesha. *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 14(3), 382-394.
- Wismayani, D. K., Utara, I. M. G. S., & Dewi, N. P. Y. (2023). Kajian Filosofis Tradisi Mabuubuu Pada Piodalan Di Pura Dalem Purwa Kelurahan Penarukan Kecamatan Buleleng Kabupaten Buleleng. *Vidya Darsan: Jurnal Mahasiswa Filsafat Hindu*, 4(2), 1-11.
- Yolanda, J., & Darlies, M. (2024). Pembuatan Video Animasi 3 Dimensi kegiatan Pembelajaran Menggunakan Teknik Camera Tracking, Compositing Dan Shading Sebagai Media Informasi Jurusan Teknik Komputer. *Jtimd: Jurnal Teknologi Informatika Multimedia Digital*, 1(1), 67-76.
- Yunita, N., Wijaya, E. T., & Marlina, S. (2023). Desain Ui/Ux Biaya Pengiriman Barang Depo Bangunan Tangerang Selatan Menggunakan R&D Model. *Jurnal Digit: Digital Of Information Technology*, 13(1), 9-20.

