

DAFTAR PUSTAKA

- Ada, N. A., Pradnyana, I. A., & Pascima, I. N. (2022). Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Tude The Series : Dampak Penggunaan Gadget. *KARMAPATI*, 69.
- Adiwiya, I. P., Darmawiguna, I. M., & Subawa, I. B. (2023). Film Animasi 3D Sejarah Tradisi Mepasah Di Desa Trunyan Bangli. *Jurnal Penelitian Mahasiswa Indonesia*, 470.
- adobe. (2024, Juli 15). *History of the 12 principles of animation*. Diambil kembali dari [adobe:https://www.adobe.com/creativecloud/animation/discover/principles-of-animation.html](https://www.adobe.com/creativecloud/animation/discover/principles-of-animation.html)
- Agustini, K., Santyadiputra, G. S., & Sugihartini, N. (2019). *Visualizing the stages of the educational research methodology*. *Jurnal Pendidikan Pndidikan Vokas*, 318-328.
- Al Bhuqori, M. J. (2022). Pembuatan Film Pendek Animasi 3d Bergenre Fiksi Ilmiah Dengan Teknik Cel-Shading Berjudul “The Girl In The Red Hoodie”. *Universitas Dinamika*, 5.
- Amalia, R. (2023, Agustus 9). *Adobe Premiere Pro adalah: Pengertian, Sejarah, Fitur, dan Fungsinya*. Diambil kembali dari [gamelab indonesia: https://www.gamelab.id/news/2710-adobe-premiere-pro-adalah](https://www.gamelab.id/news/2710-adobe-premiere-pro-adalah)
- Angendari, M. D., Candiasa, I. M., Warpala, . S., & Agustini, K. (2022). *The Effect of Using Animation Video Media Through Problem-Based Learning Settings on Learning Outcomes for Making Fashion Patterns*. *International Journal of Health Sciences*, 1610.
- animost. (2024, oktober 5). *Penjelasan Rigging dan Skinning 3D: Teknik dan Praktik Terbaik*. Diambil kembali dari [animost.com: https://animost.com/ideas-inspirations/3d-rigging-and-skinning/](https://animost.com/ideas-inspirations/3d-rigging-and-skinning/)

- anon. (2022, januari 24). *Apa itu Animasi 3D? Berikut penjelasannya dengan contohnya*. Diambil kembali dari pusat hak kekayaan intelektual universitas medan area: <https://phki.uma.ac.id/2022/01/24/apa-itu-animasi-3d-berikut-penjasannya-dengan-contohnya/>
- anone. (2020, 10 13). *Memahami Prinsip - Prinsip Dasar Animasi*. Diambil kembali dari mmc mediahanjar.com: <https://www.mediahanjar.com/2020/10/memahami-prinsip-prinsip-dasar-animasi.html>
- anone. (2024, 3). *apa itu animasi 3d dan tahapan pembuatan yang perlu kamu ketahui*. Diambil kembali dari animasistudio: <https://animasistudio.com/apa-itu-animasi-3d-dan-tahapan-pembuatan-yang-perlu-kamu-ketahui/>
- Azis, A. Y. (2023, 5 13). *Kerangka Pemikiran: Pengertian, Contoh dan Cara Membuat*. Diambil kembali dari deepublishstore: <https://deepublishstore.com/blog/kerangka-pemikiran/?srsId=AfmBOops0FizWKNoiODB6Z7HjMXSyq5kYdaV3c7MZtR4-1zk9CqtQvqW>
- Amalia, R., Shifa, L. N., & Fadilah, A. A. (2025). Pengaruh Globalisasi Terhadap Minat Generasi Muda Dalam Melestarikan Kesenian Tradisional Indonesia. *Tsaqofah; Jurnal Penelitian Guru Indonesia*, 5(1), 675–684.
- Amiego, Harissman, & Qomarats, I. (2025). Perancangan Media Informasi Rumah Tuo Rantau Panjang Kabupaten Merangin Provinsi Jambi. *Jurnal Penelitian Nusantara*, 1(3), 53–59.
- Andriani, V. W. (2021). Representasi Keragaman Budaya Dalam Film Kartun Upin Dan Ipin : Pemahaman Lintas Budaya. *INCARE, International Journal of Educational Resources*, 2(4), 407–422. <https://ejournal.ijshs.org/index.php/incare/article/view/312>
- Anggara, R., & Supardji. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Interaktif Berbasis Adobe Animate. *Jurnal Pendidikan Madrasah*, 9(2), 245–249.

- Anindhitya, H., Rachman, A., & Kurniawan, R. A. (2022). "2D Animation Creation With Bujang Ganong Art Theme." *Arty: Jurnal Seni Rupa*, 11(1), 39–53. <https://doi.org/10.15294/arty.v11i1.57351>
- Arsyad, T. D., Berutu, I. A., Azis, K. R., & Chairunisa, H. (2025). Pelestarian Budaya Lokal Melalui Digitalisasi. *Jurnal Transformasi Humaniora*, 8(3), 66–73.
- Ashidqi, F., Khairudin, & Syahmaidi, E. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Film Animasi Untuk Materi Sejarah Perkembangan komputer. *Jurnal Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 5(2), 1–10.
- Astini, P., & Gunawan, T. (2023). Pentingnya Kolaborasi Teknologi Dan Budaya Lokal Dalam Memperkuat Identitas Bangsa Untuk Mewujudkan Indonesia Emas. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 9(3), 312–316.
- Cahyaningtyas, G. P. P., Puteri, S. S. D., & Septarina, S. W. (2024). Perancangan Media Promosi Motion Graphic Upacaya Adat Yadnya Kasada Untuk Gen Z. *Sutasoma: Science Teknologi Sosial Humaniora*, 3(1), 58–67.
- Crowley, K., Jackson, R., O'Connell, S., Karunarthna, D., Anantasari, E., Retnowati, A., & Niemand, D. (2022). Cultural heritage and risk assessments: Gaps, challenges, and future research directions for the inclusion of heritage within climate change adaptation and disaster management. *Climate Resilience and Sustainability*, 1(3), 1–12. <https://doi.org/10.1002/cli2.45>
- Damayanti, C., Triayudi, A., & Sholihati, I. D. (2022). "Analisis UI/UX Untuk Perancangan Website Apotek dengan Metode Human Centered Design dan System Usability Scale." *Jurnal Media Informatika Budidarma*, 6(1), 551–559. <https://doi.org/10.30865/mib.v6i1.3526>
- Dewabrata, B., Fabri, R. R. W., Rahardjo, R. P. E., Syakina, A., Jasuli, A., & Habibah, F. (2025). Exploring Madurese Cultural Symbols in the Film Sangkolan Kona : A Semiotic Analysis Based on Roland Barthes. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 3(2), 1–10.
- Dewi, A. T. R., Aini, A. N., Sania, I., Azizah, N. Z., Nurpadilah, Y., & Supriyono.

- (2024). Rendahnya Minat pada Budaya Lokal di Kalangan Remaja. *Jurnal Pendidikan* ..., 8, 23642–23649. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/15479%0Ahttps://jptam.org/index.php/jptam/article/download/15479/11701>
- Dewi, N. P. C. P. (2020). Tradisi Megoak-Goakan Sebagai Media Penguat Karakter Berbasis Kearifan Lokal Di Era Industri 4.0. *Janaya: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 2(2), 30–37. <http://jayapanguspress.penerbit.org/index.php/ganaya/article/view/383>
- Fernandez, I. (2001). *Macromedia Flash Animation and Cartooning: A Creative Guide*. McGraw-Hill Professional.
- Galifret, Y. (2006). Visual persistence and cinema? *Comptes Rendus - Biologies*, 369–385. <https://doi.org/10.1016/j.crvl.2006.03.008>
- Girsang, A. P. L., Agustina, R., Nugroho, S. W., & Ramadani, K. D. (2021). Statistik Sosial Budaya. In M. Ika & S. Raden (Ed.), *Badan Pusat Statistik*. Badan Pusat Statistik. http://sciotea.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI
- Hall, S. (2020). Representation Cultural Representations And Signifying Practices. In *British Library Catalog«iii»*. <https://doi.org/10.5040/9781474206013.0012>
- Hidayati, F. N., & Fatmawati, N. L. (2022). Pengembangan video animasi powtoon sebagai media pembelajaran linguistik jarak jauh Fithriyah. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 8(1), 55–67. <https://doi.org/10.22219/jinop.v1i1.2441>
- Indrawati, S., Abduh, M., Maulidya, A. P., Nurcholifia, S., & Sidik, A. M. (2024). Kearifan Lokal dan Ketaatan Adat : Studi Kualitatif tentang Kebudayaan dan Sistem Pemerintahan di Kampung Naga. *Jurnal Sadewa; Publikasi Ilmu Pendidikan, Pembelajaran dan Ilmu Sosial*, 2(4), 99–108.
- Jadidah, I. T., Alfarizi, M. R., Liza, L. L., Sapitri, W., & Khairunnisa, N. (2023).

- Analisis Pengaruh Arus Globalisasi Terhadap Budaya Lokal (Indonesia). *Academy of Social Science and Global Citizenship Journal*, 3(2), 40–47. <https://doi.org/10.47200/aossagej.v3i2.2136>
- Johnston, O., & Thomas, R. (1981). *The Illusion of Life: Disney Animation*. Disney Editions.
- Kebudayaan Dinas. (2021). *Tradisi Megoak-Goakan Buleleng*. Pemerintah Kabupaten Buleleng. <https://disbud.bulelengkab.go.id/informasi/detail/artikel/22-tradisi-Megoak-Goakan-buleleng>
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. (2020). *Laporan Kinerja Direktorat Perlindungan Kebudayaan*.
- Komara, L. H. (2021). “Potensi Film Pendek Di Era Internet.” *IKONIK : Jurnal Seni dan Desain*, 3(2), 48–53. <https://doi.org/10.51804/ijsd.v3i2.998>
- Mardian, S., Syamsir, Vanessa, E. R., Putri, U. S., & Nufus, G. N. (2024). Peran Budaya Dalam Membentuk Norma Dan Nilai Sosial: Sebuah Tinjauan Terhadap Hubungan Sosial Dan Budaya. *Triwikrama: Jurnal Ilmu Sosial*, 3(11), 1–12.
- Maryanti, S., & Kurniawan, D. T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Stop Motion Untuk Pembelajaran Biologi Dengan Aplikasi Picpac. *Jurnal BIOEDUIN : Program Studi Pendidikan Biologi*, 8(1), 26–33. <https://doi.org/10.15575/bioeduin.v8i1.2922>
- Mertayasa, I. N. E., Agustini, K., Wahyuni, D. S., & Sugihartini, N. (2022). *Attractive Digital Learning Media to improve Psychomotor abilities in Practicum Learning of Vocational School Students*. 1–12. <https://doi.org/10.4108/eai.6-10-2022.2327426>
- Nugraini, S. H. (2021). Perancangan Film Pendek “Simbah” sebagai Media Pembelajaran pada Mata Kuliah Audio Visual. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 7(2), 401–410. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v7i2.5074>

- Nuraini, S. R., Biktarinanda, A., Ferelian, M., Nandana, P. W. P., Nugroho, F., & Fadila, J. N. (2023). “Penerapan Metode Keyframe dalam Pembuatan Animasi 3D Echoes of Adzan.” *JSTIE (Jurnal Sarjana Teknik Informatika) (E-Journal)*, 11(3), 99. <https://doi.org/10.12928/jstie.v11i3.26512>
- Nurhasanah, L., Siburian, B. P., & Fitriana, J. A. (2021). Pengaruh Globalisasi Terhadap Minat Generasi Muda Dalam Melestarikan Kesenian Tradisional Indonesia. *Jurnal Global Citizen: Jurnal Ilmiah Kajian Pendidikan Kewarganegaraan*, 10(2), 31–39. <https://doi.org/10.33061/jgz.v10i2.5616>
- Pérez-Rivas, F. J., Jiménez-González, J., Bayón Cabeza, M., Belmonte Cortés, S., de Diego Díaz-Plaza, M., Domínguez-Bidagor, J., García-García, D., Gómez Puente, J., & Gómez-Gascón, T. (2023). Design and Content Validation using Expert Opinions of an Instrument Assessing the Lifestyle of Adults: The ‘PONTE A 100’ Questionnaire. *Healthcare (Switzerland)*, 2(11), 14. <https://doi.org/10.3390/healthcare11142038>
- 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*, 13(1), 9–20. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/KP/article/view/71144%0Ahttps://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/KP/article/download/71144/28420>
- Putri, A. M., Nuwairah, N., Priyatna, S. E., & Rizqi, A. N. (2025). “Menelisik Makna Moral Dalam Film Pendek Bao Karya Domee Shi.” *Risani: Jurnal Riset dan pengabdian Islam*, 1(1), 1–19.
- Remondino, F., Lo Buglio, D., Nony, N., & De Luca, L. (2021). Detailed Primitive-Based 3D Modeling of Architectural Elements. *The International Archives of the Photogrammetry, Remote Sensing and Spatial Information Sciences*, 9(1), 285–290. <https://doi.org/10.5194/isprsarchives-xxxix-b5-285-2012>
- Rodriguez-Garcia, B., Guillen-Sanz, H., Checa, D., & Bustillo, A. (2024). A systematic review of virtual 3D reconstructions of Cultural Heritage in immersive Virtual Reality. In *Multimedia Tools and Applications* (Vol. 83). Springer US. <https://doi.org/10.1007/s11042-024-18700-3>

- Samsurrijal, A. (2022). Permainan Tradisional Indonesia Sebagai Media Penanaman Nilai Moral Pada Siswa: Sebuah Studi Literatur. *Nusantara Education*, 1(1), 11–19. <https://juna.nusantarajournal.com/index.php/nula/article/view/19%0Ahttps://juna.nusantarajournal.com/index.php/nula/article/view/21%0Ahttps://juna.nusantarajournal.com/index.php/nula/article/view/20%0Ahttps://juna.nusantarajournal.com/index.php/nula/artic>
- Saputra, H., & Zuhdi, S. (2025). Analisis Kepribadian pada Tokoh Utama dalam Film Basma : Kajian Psikologi Sastra Sigmund Freud. *AL-MUSTAQBAL: Jurnal Agama Islam*, 2(1), 170–179.
- Saputra, R. D., & Wibawa, S. C. (2020). Studi Literatur Pengembangan Motion Graphic Video Sebagai Tren Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *IT-Edu : Jurnal Information Technology and Education*, 5(1), 371–379.
- 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. <https://doi.org/10.47200/aossagcj.v2i2.1842>
- Sentana, G. D. D., Putra, M. S., & Ruminten, I. K. (2022). Fungsi Tradisi Megoak-Goakan Bagi Masyarakat Di Banjar Surakarma Desa Kintamani Kecamatan Kintamani Kabupaten Bangli. *Subasita: Jurnal Sastra Agama dan Pendidikan Bahasa Bali*, 3(1), 56–64.
- Setiawan, I. M. D., & Permana, I. K. P. (2021). Dampak Media Pembelajaran Daring Berbantuan Video Animasi 2D pada Mata Kuliah Matematika. *Jurnal Imiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(3), 484. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i3.38649>
- Slamet, F. A. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (R n D)* (R. Risdiantoro (ed.); 1 ed.). Isntitut Agama Islam Sunan Kalijogo.
- Sun, Y., & Huang, G. (2024). Research on the Application of 3D Animation Technology in the Digital Reproduction and Brand Image Construction of

- Guibei Ancient Village Cultural Heritage. *Applied Mathematics and Nonlinear Sciences*, 9(1), 1–26. <https://doi.org/10.2478/amns-2024-3051>
- Sunaryanto. (2024). Borjuisasi Gaya Hidup Masyarakat Desa : Perspektif Meanings and Media Terhadap Film Pendek Pemean. *Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam Membaca*, 4(2), 139–166.
- Surmen, H. K. (2023). Photogrammetry for 3D Reconstruction of Objects: Effects of Geometry, Texture and Photographing. *Image Analysis and Stereology*, 42(2), 51–63. <https://doi.org/10.5566/ias.2887>
- Susanti, A., Darmansyah, A., & Aulia, N. (2022). Permainan Tradisional: Upaya Pewarisan Budaya Dan Pendidikan Karakter Melalui Kearifan Lokal Di Sekolah Dasar. *Dikoda: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(01), 40–51. <https://doi.org/10.37366/jpgsd.v3i01.1063>
- Susanti, I. T., Monica, I. K., Anindya, S. A., & Afrizal, M. (2025). Analisis Alur dan Sudut Pandang dalam Cerpen Percayakah Kau Padaku. *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra dan Budaya*, 3(1), 199–210.
- Sustiawati, N. L., Cerita, I. N., & Suryatini, N. K. (2022). Eksistensi Tari Tradisional Megoak-Goakan sebagai Etnisitas Budaya di Kabupaten Buleleng. *Panggung*, 31(4), 491–506. <https://doi.org/10.26742/panggung.v31i4.1854>
- Syaftaningsih, S., & Pratiwi, W. (2022). Pengembangan Video Cerita Anak Tema Budaya Lokal. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4199–4209. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2336>
- Syaifulloh, S. M., & Sutopo. (2022). Pengembangan Media Visual Animasi 3D Untuk Pembelajaran Operasional Mesin Frais. *Jurnal Pendidikan Vokasi Teknik Mesin*, 10(1), 17–22. <https://journal.student.uny.ac.id/index.php/mesin/article/view/19117>
- Syamaun, S. (2019). Pengaruh Budaya Terhadap Sikap Dan Perilaku Keberagaman. *Jurnal At-taujih Bimbingan Dan Konseling Islam*, 2(2), 81–95.
- Tirtamenda, A. R. (2021). Permainan Bahasa dan Analisis Semiotika Pada Dialog Film Pendek ‘Tilik.’ *LUGAS Jurnal Komunikasi*, 5(1), 1–9.

<https://doi.org/10.31334/lugas.v5i1.1551>

- Ula, M. (2019). "Realistic Texturing pada Objek 3-dimensi Menggunakan Model Teknik Texture Mapping." *Arsitekno*, 6(6), 12–21.
- Usman, K. P. M., & Harini, Y. N. A. (2021). Analisis Mise En Scène Dalam Film Pendek Tilik 2018. *TONIL: Jurnal Kajian Sastra, Teater dan Sinema*, 20(1), 48–58. <https://doi.org/10.24821/tnl.v20i1.9512>
- Utami, L. S. U., & Wirahyuni, K. (2024). Film Pendek sebagai Wahana Mengembangkan Kreativitas Siswa dalam. *Jurnal bahasa indonesia dan pembelajaran*, 2(1), 150–159.
- Vagias, W. M. (2006). *Likert-type scale response anchors*. Clemson International Institute.
- Valencya, N., Linsetyowati, N. C. C., Arfianti, Y. P., Sofia, Zuhriyah, A., Musyaffa, A. F., & Khusumadewi, A. (2025). "Kearifan Lokal Hasthalaku sebagai Pendekatan Konseling Multibudaya untuk Meningkatkan Harmoni Sosial." *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 3(4), 747–757.
- Yasa, I. K. W. (2020). Tradisi Magoak-Goakan pada Nyepi Desa Sebagai Potensi Daya Tarik Wisata Spiritual Di Desa Tambakan Kecamatan Kubutambahan Kabupaten Buleleng. *Pariwisata Budaya: Jurnal Ilmiah Agama Dan Budaya*, 3(2), 24–26. <https://doi.org/10.25078/pba.v3i2.604>
- Yasmin, A. F., Sudikan, S. Y., & Hendratno. (2024). Model Guide Discovery Learning terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(1), 249–255.
- Zhang, Q. (2024). Cutting-edge techniques in 3D modeling and animation: Leveraging mathematical models and advanced software tools. *Proceedings of the 2nd International Conference on Machine Learning and Automation*, 30–36. <https://doi.org/10.54254/2755-2721/102/20240990>
- Zhao, J. (2021). Research on 3D Animation Processing Technology in Modern Art Design System. *Journal of Physics: Conference Series*, 1–8. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1856/1/012052>

- Rekaharta, P. (2008). ROLE PLAY GAME SAYEMBARA KUMALA DEWI. *Jurnal Telematika Vol. 1*, 57.
- Samsurrijal, A. (2022). Permainan Tradisional Indonesia Sebagai Media Penanaman Nilai Moral Pada Siswa: Sebuah Studi Literatur. *Nusantara Education*, 1(1), 11–19.
- Saputra, H., & Zuhdi, S. (2025). Analisis Kepribadian pada Tokoh Utama dalam Film Basma : Kajian Psikologi Sastra Sigmund Freud. *AL-MUSTAQBAL: Jurnal Agama Islam*, 2(1), 170–179.
- Saputra, R. D., & Wibawa, S. C. (2020). Studi Literatur Pengembangan Motion Graphic Video Sebagai Tren Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *IT-Edu : Jurnal Information Technology and Education*, 5(1), 371–379.
- 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.
- Sentana, G. D. D., Putra, M. S., & Ruminten, I. K. (2022). Fungsi Tradisi Megoak-Goakan Bagi Masyarakat Di Banjar Surakarma Desa Kintamani Kecamatan Kintamani Kabupaten Bangli. *Subasita: Jurnal Sastra Agama dan Pendidikan Bahasa Bali*, 3(1), 56–64.
- Setiawan, I. M. D., & Permana, I. K. P. (2021). Dampak Media Pembelajaran Daring Berbantuan Video Animasi 2D pada Mata Kuliah Matematika. *Jurnal Imiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(3), 484.
- Slamet, F. A. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (R n D)* (R. Risdiantoro (ed.); 1 ed.). Isntitut Agama Islam Sunan Kalijogo.
- Sun, Y., & Huang, G. (2024). Research on the Application of 3D Animation Technology in the Digital Reproduction and Brand Image Construction of Guibei Ancient Village Cultural Heritage. *Applied Mathematics and Nonlinear Sciences*, 9(1), 1–26.

- Sunaryanto. (2024). Borjuisasi Gaya Hidup Masyarakat Desa : Perspektif Meanings and Media Terhadap Film Pendek Pemea. *Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam Membaca*, 4(2), 139–166.
- Surmen, H. K. (2023). Photogrammetry for 3D Reconstruction of Objects: Effects of Geometry, Texture and Photographing. *Image Analysis and Stereology*, 42(2), 51–63.
- Susanti, A., Darmansyah, A., & Aulia, N. (2022). Permainan Tradisional: Upaya Pewarisan Budaya Dan Pendidikan Karakter Melalui Kearifan Lokal Di Sekolah Dasar. *Dikoda: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(01), 40–51.
- Susanti, I. T., Monica, I. K., Anindya, S. A., & Afrizal, M. (2025). Analisis Alur dan Sudut Pandang dalam Cerpen Percayakah Kau Padaku. *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra dan Budaya*, 3(1), 199–210.
- Sustiawati, N. L., Cerita, I. N., & Suryatini, N. K. (2022). Eksistensi Tari Tradisional Megoak-Goakan sebagai Etnisitas Budaya di Kabupaten Buleleng. *Panggung*, 31(4), 491–506.
- Syaifdaningsih, S., & Pratiwi, W. (2022). Pengembangan Video Cerita Anak Tema Budaya Lokal. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4199–4209.
- Syaifulloh, S. M., & Sutopo. (2022). Pengembangan Media Visual Animasi 3D Untuk Pembelajaran Operasional Mesin Frais. *Jurnal Pendidikan Vokasi Teknik Mesin*, 10(1), 17–22.
- Syamaun, S. (2019). Pengaruh Budaya Terhadap Sikap Dan Perilaku Keberagaman. *Jurnal At-taujih Bimbingan Dan Konseling Islam*, 2(2), 81–95.
- Satyadinoto, A. L. (2020, 9 9). *Mengenal 3D Modelling*. Diambil kembali dari Gamelab Indonesia: <https://www.gamelab.id/news/259-mengenal-3d-modelling>
- Seek. (2024, Oktober -). *Storyboard: Definisi, Tujuan, dan Cara Membuatnya*. Diambil kembali dari jobstreet by seek: <https://id.jobstreet.com/id/career-advice/article/storyboard-definisi-tujuan-cara-membuat>

- Setiawan, A. (2010). Perancangan Game “Benar Atau Salah” Sebagai Media Pembelajaran Komputer Berbasis. *Jurnal Telematika Vol. 3 No. 1* , 2-4.
- Shofa, N. M. (2024, 3 5). *12 Prinsip Animasi Ala Disney untuk Karya Grafis Berkualitas*. Diambil kembali dari kitalulus: <https://www.kitalulus.com/blog/seputar-kerja/12-prinsip-animasi/>
- Sudipta, M. A., Divayana, D. H., & Sindu, I. P. (2023). Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Sejarah Tradisi Megebeg-Gebegan Di Desa Tukadmungga. *KARMAPATI*, 108.
- Syafitri, D. I. (2023, 8 19). *Pengertian Sinopsis serta Ciri, Tujuan, dan Cara Membuat*. Diambil kembali dari Media Indonesia: <https://mediaindonesia.com/humaniora/606127/pengertian-sinopsis-serta-ciri-tujuan-dan-cara-membuat>
- Syahputri, A. Z., Fallenia, F. D., & Syafitri, R. (2023). Kerangka Berfikir Penelitian Kuantitatif. *jurnal diklinko*, 161.
- Tirtamenda, A. R. (2021). Permainan Bahasa dan Analisis Semiotika Pada Dialog Film Pendek ‘Tilik.’ *LUGAS Jurnal Komunikasi*, 5(1), 1–9.
- Ula, M. (2019). “Realistic Texturing pada Objek 3-dimensi Menggunakan Model Teknik Texture Mapping.” *Arsitekno*, 6(6), 12–21.
- Usman, K. P. M., & Harini, Y. N. A. (2021). Analisis Mise En Scène Dalam Film Pendek Tilik 2018. *TONIL: Jurnal Kajian Sastra, Teater dan Sinema*, 20(1), 48–58.
- Utami, L. S. U., & Wirahyuni, K. (2024). Film Pendek sebagai Wahana Mengembangkan Kreativitas Siswa dalam. *Jurnal bahasa indonesia dan pembelajaran*, 2(1), 150–159.
- Uici. (2023, 12 14). *Mengenal Wujud Keragaman Budaya Indonesia dan Contohnya*. Diambil kembali dari Uici.ac.id: <https://uici.ac.id/mengenal-wujud-keragaman-budaya-indonesia-dan-contohnya/>
- Valencya, N., Linsetyowati, N. C. C., Arfianti, Y. P., Sofia, Zuhriyah, A., Musyaffa,

- A. F., & Khusumadewi, A. (2025). “Kearifan Lokal Hasthalaku sebagai Pendekatan Konseling Multibudaya untuk Meningkatkan Harmoni Sosial.” *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 3(4), 747–757.
- Waruwu, m. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *jurnal ilmiah profesi pendidikan*, 1221.
- Yasa, I. K. W. (2020). Tradisi Magoak-Goakan pada Nyepi Desa Sebagai Potensi Daya Tarik Wisata Spiritual Di Desa Tambakan Kecamatan Kubutambahan Kabupaten Buleleng. *Pariwisata Budaya: Jurnal Ilmiah Agama Dan Budaya*,
- Yasmin, A. F., Sudikan, S. Y., & Hendratno. (2024). Model Guide Discovery Learning terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis. *Ideguru : Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(1), 249–255.
- Zhang, Q. (2024). Cutting-edge techniques in 3D modeling and animation : Leveraging mathematical models and advanced software tools . *Proceedings of the 2nd International Conference on Machine Learning and Automation*,
- Widiartha, K. K., Agustini, K., Tegeh, I. M., & Warpala, I. W. (2024). *REAL TIME AUTOMATED SPEECH RECOGNITION TRANSCRIPTION AND SIGN LANGUAGE CHARACTER ANIMATION ON LEARNING MEDIA*. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika : JANAPATI*, 691.
- Zaini, M. S., & Nugraha, J. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Premiere Pro Pada Kompetensi Dasar Mengelola Kegiatan Humas Kelas XI Administrasi Perkantoran di SMKNegeri 2 Buduran Sidoarjo. *journal unesa*, 352.
- Zebua, T., Nadeak, B., & Sinaga, S. B. (2020). Pengenalan Dasar Aplikasi Blender 3D dalam Pembuatan Animasi 3D. *Jurnal ABDIMAS Budi Darma*, 19-20.
- Zhao, J. (2021). Research on 3D Animation Processing Technology in Modern Art Design System. *Journal of Physics: Conference Series*, 1–8.