

## DAFTAR PUSTAKA

- Ainiyah, K., Hidayah, N., Damayanti, F. P., Hidayah, I. N., Fadila, J. N., & Nugroho, F. (2020). Rancang Bangun Film Animasi 3D Sejarah Terbentuknya Kerajaan Samudra Pasai Menggunakan Software Blender. *JISKA (Jurnal Informatika Sunan Kalijaga)*, 5(3). <https://doi.org/10.14421/jiska.2020.53-04>
- Anas, A. (2019). PERANCANGAN ILUSTRASI ANIMASI SEJARAH TERBENTUKNYA ADDATUANG KERAJAAN SOPPENG. *Skripsi*.
- Ardhana, I. K. (2011). *Sejarah Perkembangan Islam di Bali: Studi Kasus Kampung Loloan Jembrana*. Denpasar: Udayana University Press.
- Asnawi, J. I., & Dzikri, A. (2016). VIDEO ANIMASI 3D PENGENALAN RUMAH ADAT DAN ALAT MUSIK KEPRI DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK RENDER CEL-SHADING. *Simetris : Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 7(2). <https://doi.org/10.24176/simet.v7i2.752>
- Binanto, I. (2015). Tinjauan Metode Pengembangan Perangkat Lunak Multimedia yang Sesuai Untuk Mahasiswa Tugas Akhir. *Seminar Nasional Rekayasa Komputer Dan Aplikasinya*.
- Bintarto, J. J., & Lestari, I. S. I. (2020). Pemanfaatan Video Animasi 3D sebagai Media Promosi Wisata Kota Medan (Studi Kasus: Kawasan Medan Heritage). *Visualita Jurnal Online Desain Komunikasi Visual*, 9(1). <https://doi.org/10.34010/visualita.v9i1.3733>
- Caesaria, C. A., Jannah, M., & Nasir, M. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran Animasi 3D Berbasis Software Blender Pada Materi Medan Magnet. *Southeast Asian Journal of Islamic Education*, 3(1). <https://doi.org/10.21093/sajie.v3i1.2918>
- Hariyani, M. S., & Sunardi, D. (2021). Video Animasi 3D Sebagai Konten Promosi Pada Perusahaan Air Mineral Tebo PDAM Tirta Ratu Samban Menggunakan Teknik Pemodelan Sketchup dan Lumion. *Rekursif: Jurnal Informatika*, 9(2). <https://doi.org/10.33369/rekursif.v9i2.16665>
- Hayatti, D. N., & Dewantara, A. (2018). MEMUDARNYA GOTONG-ROYONG KARENA MUNCULNYA SIFAT INDIVIDUALISME MASYARAKAT INDONESIA DI ERA GLOBALISASI. <https://doi.org/10.31227/osf.io/4tb6z>
- Helmi Supriyatno. (2019). Lunturnya Budaya Tradisional di Era Digital | Harian Bhirawa Online. In <https://www.Harianbhirawa.Co.Id/>.

- K. Devi and H. Toha Hidayat, "Pembuatan Film Animasi Sejarah Islam Masuk Ke Aceh Berbasis 3D," *J. Teknol. Rekayasa Inf. dan Komput.*, vol. 1, no. 1, pp. 25–29, 2017.  
<http://ejurnal.pnl.ac.id/index.php/TRIK/article/view/1857>
- Ketut Gus Oka Ciptahadi, Anak Agung Ngurah Mayun Candra Drawa Waisaka, & I Wayan Arya Budhayana. (2021). ILUSTRASI ANIMASI 3D SEJARAH HARI RAYA GALUNGAN DI PULAU BALI. *Jurnal Informatika*, 9(2).
- Kochhar, SK. (2008). *Pembelajaran Sejarah (Teaching of History)*. Jakarta: PT Grasindo.
- Luh Gede Pramesti Indrasuari, Ketut Agustini, & I Nengah Eka Mertayasa. (2024). Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi tentang Kesetaraan Gender sebagai Media Konseling untuk Siswa di Sekolah Menengah Pertama. *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 13(2), 98–109.  
<https://doi.org/10.23887/karmapati.v13i2.82954>
- Maheswari, I. G. A. G. D., Ketut Agustini, & I Nengah Eka Mertayasa. (2025). PENGEMBANGAN VIDEO 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). <https://doi.org/10.23887/karmapati.v14i2.93801>
- Miranda, D. (2019). PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI BERBASIS KARAKTER CINTA TANAH AIR UNTUK ANAK USIA DINI. *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, 11(2). <https://doi.org/10.26418/jvip.v11i2.32565>
- 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.  
<https://doi.org/10.23887/karmapati.v11i3.55072>
- Maymunah, S., & Watini, S. (2021). Pemanfaatan Media Video Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2).
- Ni Luh Dita Oktaviari, I Gede Bendesa Subawa, & I Nengah Eka Mertayasa. (2024). Pengembangan Video Animasi 3 Dimensi Profil Ida Dewa Agung Istri Kanya Sang Srikandi Perang Kusamba. *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 13(2), 87–97.  
<https://doi.org/10.23887/karmapati.v13i2.77702>
- Nofiar, A., Nasari, F., & Pribadi, A. (2023). Animasi 3D Alur Proses Pembuatan Sabun Transparan Dari Minyak Kelapa Sawit Menggunakan

Metode Multimedia Development Life Cycle. *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 3(1).  
<https://doi.org/10.51454/decode.v3i1.134>

Nugraha, W., & Rachmawati, A. (2023). Pengaruh Media Animasi Terhadap Karakter Peduli Lingkungan Siswa SD Kelas 3 Pada Pembelajaran IPA. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 928-935.

Nugroho, F. (2020). Rancang Bangun Film Animasi 3D Sejarah Terbentuknya Kerajaan Samudra Pasai Menggunakan Software Blender. *JISKA (Jurnal Informatika Sunan Kalijaga)*, 5(3).  
<https://doi.org/10.14421/jiska.2020.53-04>

Nugroho, S. (2021). Teknik kreatif produksi film : publikasi media sosial. *Penerbit Yayasan Prima Agus Teknik*, 7(1).

Nurkancana, Wayan dan Sunartana, 1992. Evaluasi hasil belajar. Surabaya: Usaha Nasional.

Nusa Bhakti, B., Nurfaizal, Y., & Anwar, T. (2021). Analisis Komparasi Teknik Rendering Blender Render Dan Cycles Render Pada Video Animasi 3d Tentang Alat Pencernaan Manusia. *Technomedia Journal*, 6(2). <https://doi.org/10.33050/tmj.v6i2.1723>

Palendeng, I. C. P., Mamahit, D. J., Narasiang, B., Informatika, T., Sam, U., & Manado, R. (2018). Rancang Bangun Video 3 Dimensi Interaktif Cerita Alkitab Tentang Tembok Yerikho. *Jurnal Teknik Informatika*, 13(3).

Pamungkas, S. K., Isawati, I., & Yunianto, T. (2018). Implementasi Nilai-Nilai Kearifan Lokal Gotong Royong Dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal CANDI*, 18(2).

Pradita, I. G. A. M., Sunarya, I. M. G., & Sindu, I. G. P. (2021). Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Tude The Movie-Sejarah Lagu Merah Putih. *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 10(3), 329–339.  
<https://doi.org/10.23887/karmapati.v10i3.36539>

Pratiwi, Bali, N. P., Mahendra Darmawiguna, G., Windu, M., & Kesiman, A. (2020). Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Sejarah Pembangunan Pelabuhan Buleleng. *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 9(3).

Purwaningrat, K., Antara, P., & Suarjana, I. M. (2021). Instrumen Penilaian Perseptual Motorik Siswa Pada Mata Pelajaran SBdP SD. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(1). <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v9i2.33225>

Putra, K. D. P., Sindu, I. G. P., & Mertayasa, I. N. E. (2025). Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Tradisi Mekare-Kare di Desa

- Tenganan. *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 14(2), 100–108.  
<https://doi.org/10.23887/karmapati.v14i2.94243>
- Putu, A. A., Nyoman Seri, N. L., & Suparwa, I. N. (2015). Adaptasi Kosakata Bahasa Bali Dalam Bahasa Melayu Loloan Bali. *Litera*, 14(1).  
<https://doi.org/10.21831/ltr.v14i1.4404>
- Rahayu, A. D. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Promosi Statis di SMK Negeri 1 Pengasih. *E-Journal Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Rahayu, N. K. D. T., Sunarya, I. M. G., & Subawa, I. G. B. (2021). Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Tude The Movie Pentingnya Mencuci Tangan Yang Benar. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 10(2).  
<https://doi.org/10.23887/karmapati.v10i2.36017>
- Rahayu, N., & Syafrizal, A. (2022). ANIMASI 3D GERAKAN SHOLAT MENGGUNAKAN TEKNIK RIGGING. *JOURNAL OF SCIENCE AND SOCIAL RESEARCH*, 5(1). <https://doi.org/10.54314/jssr.v5i1.816>
- Reken, I. W. (2009). Masuknya Agama Islam di Jembrana. In D. M. MPA, *ISLAM DI BALI Sejarah masuknya agama Islam di Bali* (p. 74). Denpasar: Bidang Bimas Islam dan Penyelenggaraan Haji
- Roscoe, J. T. (1975). *Fundamental research statistics for the behavioural sciences*. (2nd ed.) New York: Holt Rinehart & Winston.
- Sahputra, E., Muhandi, ), & Sucahyo, H. (2022). Analysis of Eevee Engine Rendering Engineering in Making 3D Animation Videos Mukomuko Hospital Analisis Teknik Rendering Eevee Engine pada Pembuatan Video Animasi 3D Rumah Sakit Mukomuko. *Jurnal Komitek*, 2(2).
- Sugiyono. (2018). Sugiyono Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif*.
- Tias, S. A., Ayu, V. K., & Yunanda, W. W. (2022). Implementasi Nilai Gotong Royong Dalam Upaya Meningkatkan Rasa Nasionalisme Di Industri Pertahanan. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1).
- Thomas, F., & Johnston, O. (1981). *The Illusion of Life: Disney Animation*. New York: Walt Disney Productions.
- Triana, R. (2019). Pengaruh Film Animasi Pada Zaman Dahulu dalam Menumbuhkan Karakter Siswa.