

## DAFTAR PUSTAKA

- Aditya. (2009). *Trik Dahsyat Menjadi Animator 3D Handal*. Yogyakarta : Andi.
- Agustini, K. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Hypertext Pada Komunikasi Data Dan Jaringan Komputer Berorientasi Konsep Subak*. Disertasi : Matriks Blue Print.
- Anies. (2020). *COVID-19 : Seluk Beluk Corona Virus Yang Wajib Dibaca*. Jogjakarta : ARRUZZ MEDIA.
- Binanto, I. (2010). *Multimedia Digital - Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta : C.V Andi Offset.
- Bintarto, J. J., & Lestari, I. S. I. (2020). Pemanfaatan Video Animasi 3D Sebagai Media Promosi Wisata Kota Medan (Studi Kasus : Kawasan Medan Heritage). *Desain Komunikasi Visual*, 9 (1), 123–142. (<https://ojs.unikom.ac.id/index.php/visualita/article/view/3733/2089>)
- Budiarta I Wayan. (2013). *Penerapan Pendekatan Belajar Catur Asrama Melalui Taxonomi Tri Kaya Parisudha Dalam PKN*. 59–61. ([http://repository.upi.edu/556/6/T\\_PKN\\_1103889 CHAPTER 3.pdf](http://repository.upi.edu/556/6/T_PKN_1103889_CHAPTER_3.pdf))
- Candiasa, I. M. (2011). *Pengujian Instrumen Disertai Aplikasi Iteman dan Bigsteps*. Singaraja : Universitas Pendidikan Genasha.
- Dahlan, & Umrah. (2013). *Buku Ajaran Keterampilan Dasar Praktik Kebidanan*. Malang : Intimedia.
- Dapoeranimasi. (2017). *Animation & Storytelling*. Bandung : Dapoeranimasi.com.
- Enterprise, J. (2020). *Dasar - Dasar Animasi Komputer*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo.
- Gunawan, B. (2012). *Nganimasi Bersama Mas Be!* Jakarta : PT Elex Media Komputindo.
- Madcoms. (2012). *Adobe Photoshop CS6 Untuk Pemula*. Yogyakarta : Andi.
- Mariana, Y. (2017). Film Animasi 3D Jurnalis Sindo. *Jurnal Seni Desain Dan Budaya*, 2(1), 18–26. (<http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung/article/view/244/252>.)
- Murwanto. (2017). Faktor Perilaku Cuci Tangan Pakai Sabun (CTPS) di SMP. *Jurnal Kesehatan*, 7 (2), 269–276. ([https://www.researchgate.net/publication/323973484 Faktor Perilaku Cuci Tangan Pakai Sabun CTPS di SMP](https://www.researchgate.net/publication/323973484_Faktor_Perilaku_Cuci_Tangan_Pakai_Sabun_CTPS_di_SMP))
- Nana Syaodih, S. (2009). *Metode Penilitan Pendidikan*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Nurhabibi, Indrawati, & Husaini. (2018). *Film Animasi 3D “ Syekh Nuruddin Ar -*

*Raniri* .”1(2), 7–9.

- Pratiwi, P. Y., Darmawiguna, I. G. M., & Sunarya, I. M. G. (2016). *Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Kehidupan Pada Zaman Prasejarah*. 5(1).
- Putra, I. P. A. S., I Gede Mahendra Darmawiguna, S.Kom, M. S., & I Made Putrama, S.T., M. T. (2017). Film Seri Animasi 3D Belajar Bahasa Indonesia Bersama Made Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Penutur Asing Di Undiksha. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 6(1), 20. (<https://doi.org/10.23887/karmapati.v6i1.9051>)
- Rosyidah, A. N., Studi, P., Keperawatan, I., Islam, U., Syarif, N., Tangan, C., & Diare, K. (2019). *25-45-I-Sm*. 3(1), 10–15.
- Samsuridjal, D. (2009). *Raih Kembali Kesehatan*. Jakarta: PT. Kompas Media Nusantara.
- Santoso, N. S. . (2009). *Mahir Autodesk Maya*. Jakarta : Evolitera.
- Siswati, & Damayanti, E. (2019). Animasi 2D dan 3D. *SMK/MAK Kelas XI*.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Wahyuni, T. (2020). *COVID-19 : Fakta - Fakta Yang Harus Kamu Ketahui Tentang Corona Virus*. Malang : Pustaka Anak Bangsa.
- Wardiana, I Nyoman Adi; Piarsa, I Nyoman; Sasmita, G. M. A. (2015). Rancang Bangun Film Animasi 3 Dimensi Sejarah Pura Tanah Lot. *E-Journal SPEKTRUM*, 2(4), 20–25.
- Yoga Antara, I. M., Crisnapati, P. N., Agus Wirawan, I. M., & Gede Sunarya, I. M. (2019). Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi “Tude the Movie – Petualangan Si Rina (Tertangkapnya Burung Jalak Bali).” *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 7(3), 214. (<https://doi.org/10.23887/karmapati.v7i3.19788>)
- Zaharuddin, G., & Djalle. (2007). *The Making of 3D Animation Movie Using 3Dstudio Max*. Bandung : Informatika.