

## DAFTAR PUSTAKA

- Adrianti Rina, dkk. (2016). "Media Pembelajaran Cara Mudah Belajar Shalat Berbasis Augmented Reality Untuk Siswa Kelas Tiga Sekolah Dasar ( Studi Kasus Sd Ar-Raf I ' ) Augmented Reality Based Learning Media How To Easy LEARN To Pray For 3rd Grade Elementary School Student ( Case Study SD AR-RAFI)". *e-Proceeding of Applied Science* : 2(3), 830–839.
- Anggraeni A dan Hendrizal. (2018). "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kehidupan Sosial Para Siswa SMA". *Jurnal PPKN & Hukum*, 13(Sosial), 64–76.
- Amri. (2016). "Pengembangan Instrumen Penilaian Ranah Afektif Pada Mata Pelajaran Biologi Di SMA". *Biotek*, 4(1), 52–69. <http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/biotek/article/download/1772/1728>.
- Asih N, dkk. (2020). "Penggunaan Prinsip Staging Dalam Proses Pembuatan Film Animasi 3D Profil I Gusti Ketut Jelantik Sang Pahlawan Nasional". *Karmapati*, vol 9.
- Baglama B, dkk. (2018). "Using animation as a means of enhancing learning of individuals with special needs". *TEM Journal*, 7(3), 670–677. <https://doi.org/10.18421/TEM73-26>
- Bean Andy. 2012. *3D Animation Enssentials*. Canada: simultaneously.
- Dapoeranimasi. (2017). "Animation & Storytelling". [dapoeranimasi.com](http://www.dapoeranimasi.com). tersedia pada : <http://www.dapoeranimasi.com/courses/animation-storytelling-e-book> (diakses pada tgl 18 januari 2021).
- Enterprice Jubilee. 2018. *Otodidak Adobe Illustrator*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Enterprice Jubilee. 2020. *Dasar-Dasar Animasi Komputer*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Haryati Sri. (2012). "Research and Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian dalam Bidang Pendidikan". *Research And Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan*, 37(1), 11–26.
- Hegde A, dkk. (2020). "Effect of Electronic Gadgets on the Behaviour, Academic Performance and Overall Health of School Going Children- A Descriptive Study". *Journal of Advanced Medical and Dental Sciences Research* [Vol. 8|Issue 1|. *Journal of Advanced Medical and Dental Sciences Research*, 8(1), 184–186. <https://doi.org/10.21276/jamdsr>.
- Kurniawati D. (2020). "Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Prestasi Siswa". *Jurnal Ilmu Pendidikan* Vol 2(1), 78–84. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.78>

- Kustiawan A dan Utomo B. 2019. *Jangan Suka Game Online*. Jawa timur: CV. AE Media Grafika.
- Lestari Widya. (2019). "Aplikasi Mobile Learning Interaktif Bacaan Doa Sehari-hari dan Dzikir Pagi & Petang". *Jurnal Teknik Informatika*, 14(1), 99–108. <https://doi.org/10.35793/jti.14.1.2019.23982>
- Maryuliana. (2016). "Sistem Informasi Angket Pengukuran Skala Kebutuhan Materi Pembelajaran Tambahan Sebagai Pendukung Pengambilan Keputusan Di Sekolah Menengah Atas Menggunakan Skala Likert". *Jurnal Transistor Elektro dan Informatika* 1(2), 1–12.
- Mariam F. (2018). "The Effect in Cognitive, Affective, and Behavior of Using Electronic Gadget Among University Students". *International Journal of Research and Innovation in Social Science*, 2(12), 409–412. <file:///C:/Users/100035329/Downloads/2018-33Mariam409-412.pdf>
- Munir. 2020. *Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung. Alfabeta. (Vol. 58, Issue 12).
- Nafaida Rizky, dkk. (2020). "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak". *BEST Journal (Biology Education, Sains and Technology)*, 03(02), 57–61. <https://jurnal.uisu.ac.id/index.php/best/article/view/2807>
- Nurajizah Siti. (2016). "Implementasi Multimedia Development Life Cycle Pada Aplikasi Pengenalan Lagu Anak-Anak". *Jurnal PROSISKO*, 3(2), 14–19.
- Ompi C. (2020). "Video Animasi Interaktif 3d Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Sekolah Dasar Tingkat Awal". *Jurnal Teknik Elektro Dan* 9(2), 127–136. <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/elekdankom/article/view/29717>
- Pramana G. (2020). "3D Animation Learning Media Regarding The Teachings Of Kanda Pat Sari". *International Journal of Advanced Research and Publications*. 4(3), 1–5.
- Pratiwi N, dkk. (2020). "Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Sejarah Pembangunan Pelabuhan Buleleng". *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*. Vol 9, 193–203.
- Pratiwi Y, dkk. (2016). "Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Kehidupan Pada Zaman Prasejarah". *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*. Vol 5.
- Premana Agus. (2019). "Film Dokumenter Menepis Julukan Negatif Joged Bumbung". *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 8(2), 446. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v8i2.18367>
- Priyoatmoko W, dkk. (2020). "Using 3D animation combined with augmented reality for promotion media: Case study of STMIK Bina Patria". *Journal of Physics: Conference Series*, 1517(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1517/1/012069>
- Rachmansyah E dan Khabibah U (2019). "Pembuatan Video Iklan Menggunakan

Adobe Premiere Pro Cc Sebagai Media Promosi Untuk Meningkatkan Penjualan Pada Amstirdam Coffee And Roastery Malang". *Jurnal Aplikasi Bisnis Volume:5 Nomor:1, Juni 2019 E-ISSN: 45(Supplement)*, S-102.

Saadah Ifa. (2018). "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Video Animasi Dengan Menggunakan Adobe After Effect". 1–71. <http://digilib.uinsby.ac.id/27367>

Santosa I P, dkk. (2016). "Film Animasi 3 Dimensi Sebagai Media Sosialisasi Pencegahan Pelecehan Seksual Terhadap Anak". *Kumpulan Arikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, Vol 5.

Sari Luh P, dkk. (2019). "Efektivitas Model Pembelajaran Tuntas Dalam E-Modul Berbasis Project Based Learning". *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 8(1), 35. <https://doi.org/10.23887/janapati.v8i1.16962>

Subagijo Azimah 2020. *Diet & Detoks Gadget*. jakarta selatan: Noura Books. <http://www.nourabooks.co.id>

Sumendep I, dkk. (2019). "Pembuatan Animasi 3 Dimensi Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle (Studi Kasus : Tarian Dana Dana Daerah Gorontalo)". *Jurnal Teknik Informatika*, Vol 14(2), 227–234. <https://doi.org/10.35793/jti.14.2.2019.23998>

Swatika P. (2016). "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Anak". *Holistika: Jurnal Ilmiah PGSD*, 49–54. [jurnal.umj.ac.id/index.php/holistika](http://jurnal.umj.ac.id/index.php/holistika)

Wardiana I, dkk. (2015). "Rancang Bangun Film Animasi 3 Dimensi Sejarah Pura Tanah Lot. *E-Journal SPEKTRUM*, Vol 2(4), 20–25.

Zaki Ali, dkk. 2016. *Animasi Karakter dengan Blender dan Unity*. Jakarta: PT Gramedia.