

DAFTAR PUSTAKA

- Abdilah, M. M. E., Fadila, J. N., & Nugroho, F. (2021). Metode Pose to Pose untuk Membuat Animasi 3 Dimensi Islami “Keutamaan Berbuka Puasa.” *Jurnal Sains Dan Informatika*, 7(2), 145–154. <https://doi.org/10.34128/jsi.v7i2.314>
- Al Latif Ramadhan, Dani Arifudin, & Deus Nur Astrida. (2026). IMPLEMENTASI TEKNIK ROTOSCOPING PADA VISUALISASI ANIMASI 2D SENI BELA DIRI KARATE. *Rabit: Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Univrab*, 11(1), 597–611. <https://doi.org/10.36341/rabit.v11i1.7082>
- Anggara, O. D., Amin, M., & Laila, E. (2024). STORYBOARD ANIMATIC SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN MOTION GRAPHIC STUDI KASUS ANIMASI 4MPERA. 100–109.
- Antasena, A., Bustomi, T., & Metandi, F. (2022). Perancangan Film Animasi 3 Dimensi Berjudul “Jangan Menyerah” dengan Metode Pose to Pose. *Jurnal Teknik Indonesia*, 1(1), 9–15. <https://doi.org/10.58860/jti.v1i1.3>.
- Ashshiddiqie, M. F., Janottama, I. P. A., & Nuriarta, I. W. (2022). PERANCANGAN ANIMASI 3 DIMENSI SEBAGAI UPAYA PENGEDUKASIAN MASYARAKAT MENGENAI PENTINGNYA MENCINTAI RUPIAH SEBAGAI MATA UANG NEGARA INDONESIA. *AMARASI: JURNAL DESAIN KOMUNIKASI VISUAL*, 3(02), 159–172. <https://doi.org/10.59997/amarasi.v3i02.1689>.
- Blender Foundation. (n.d.). Blender: The free and open source 3D creation suite. Retrieved from <https://www.blender.org/>
- Caesaria, C., 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), 41-57. <https://doi.org/10.21093/sajie.v3i1.2918>

- Cahyani, A. (2024). Blender: Solusi Open-Source untuk Pembuatan dan Pengembangan 3D. Universitas Sumatera Utara. Retrieved from <https://www.researchgate.net/publication/385101345>.
- Catur Tama, E. (2022). Pembuatan Asset Base Modelling 3D Pada Environment Interior Dan Eksterior Hanggar Film “Volcanid: Rise of Garudha.”
- Dahlan, D., & Muslim, M. (2023). Minat Latihan Karate Atlet Inkanas Kabupaten Pangkep pada Masa Pandemi. Jurnal Penelitian Kesehatan" SUARA FORIKES"(Journal of Health Research" Forikes Voice"), 14(2), 383–386. <http://forikes-ejournal.com/ojs-2.4.6/index.php/SF/article/view/sf14228>.
- Fadli, Ekhi Syahreza (2023). *RANCANG BANGUN ANIMASI 3D MENGGUNAKAN TEKNIK STORYBOARD, LIGHTING, SINEMATOGRAFI KAMERA DAN COMPOSITING PADA PEMBUATAN FILM PACU JALUR*.
- Fikarda, A. A. (2023). Rancang Bangun Concept Art Background Environment, Modeling Object Background Environment dan Rendering Pada Pembuatan Film Animasi 3D Pacu Jalur.
- Lazuardy, M. B., Suwasono, A. A., & Utama, A. (2023). Perancangan video animasi tentang pencegahan konsumsi daging anjing di masyarakat perkotaan. EKSPRESI: Indonesian Art Journal, 12(2), 89-94. <https://doi.org/10.24821/ekp.v12i2.11531>.
- Marissa, Sobri, T., & Meilantika, D. (2022). Film Animasi Dampak Penggunaan Gadget Berlebihan Sd N 57 Oku Menggunakan Adobe Flash Cs6. JTIM: Jurnal Teknik Informatika Mahakarya, 5(1), 54.
- Maya. (2018). Bab II Landasan Teori 2.1 Pemodelan 3d.
- Nur Insan, R., Wardhana, M. I., & Samodra, J. (2022). Perancangan Animasi Petualangan Marta melalui Pendekatan Cinta Keberagaman Suku Bangsa dan Budaya Indonesia untuk Anak Sekolah Dasar. JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts, 2(1), 49–66. <https://doi.org/10.17977/um064v2i12022p49-66>.

- Prihartini, N., Marselia, M., & Firdania, M. S. (2022). Kajian Visualisasi 3D Environment Modeling Sentra Kopi Berkonsep Teaching Factory di Kabupaten Sambas. *Seminar Nasional Terapan Riset Inovatif (SENTRINOV)*, 8(1), 436–445.
- Purba, P. H. (2015). Pembelajaran Kihon Dalam Olahraga Beladiri Karate. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 14(2), 38–44.
<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/JIK/article/view/6115>.
- Rahayu, N., & Syafrizal, A. (2022). Animasi 3D Gerakan Sholat Menggunakan Teknik Rigging. *Journal of Science and Social Research*, 5(1), 50.
<https://doi.org/10.54314/jssr.v5i1.816>.
- Ramadhan, M. S. (2021). Pembuatan Desain Karakter Dan Aset Dalam Film Animasi 3d Bergenre Horor.
- Ramdhani, R. D., Sumarlin, R., & Lionardi, A. (2023). Perancangan Animatic Storyboard 2D Dalam Pentingnya Konsumsi Sayur-Sayuran Bagi Anak-Anak. *EProceedings of Art & Design*, 10(6), 8279–8300.
- Rantung, B. J. R., Sompie, S. R. U. A., & Sengkey, R. (2021). Penerapan Motion Capture Dalam Pembuatan Animasi 3D Gerakan Dasar Kempo. *Jurnal Teknik Elektro Dan Komputer*, 10(2), 119–126.
<https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/elekdankom>.
- SURASA, S., SUDARMAN, S., SUPARNA, S., & HAJ, M. I. F. (2022). Penerapan Sinematografi Pada Film Animasi 3D Berjudul Tamiya. *KNOWLEDGE: Jurnal Inovasi Hasil Penelitian Dan Pengembangan*, 2(3), 261–269.
<https://doi.org/10.51878/knowledge.v2i3.1673>
- Suwasono, A. A. (2017). Konsep Art Dalam Desain Animasi. *DeKaVe*, 10(1), 1–19. <https://doi.org/10.24821/dkv.v10i1.1765>.
- Wibowo, T., & Darwin. (2021). Desain Character Concept Dengan Menggunakan Bitmap Graphic, Case Study Mobile Legends. *CoMBInES-Conference on Management, Business, Innovation, Education and Social Science*, 1, 885–891.

- Yenni, H. (2022). Pengenalan Model Perumahan Menggunakan Metode Polygonal Modeling Dengan Teknik Extrude Face Berbasis Virtual Reality. JATISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi), 9(2), 864–875. <https://doi.org/10.35957/jatisi.v9i2.1518>.
- Zanitra, R. L., & Sari, J. N. (2022). Pembuatan Video Animasi 3D Company profile Kampus Politeknik Caltex Riau Menggunakan Teknik Low poly. 7(2).