

## DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, F., & Sakti, S. O. (2025). *Perancangan concept art dan storyboard pada animasi Lala dan Penjaga Hijau*. Jurnal Pendidikan Tambusai, 9(1), 4595–4601.
- Azizah, A., Nurhayati, N., & Pratama, R. A. (2024). *Low poly modeling tokoh dan environment dalam desa sebagai aset animasi 3D*. Jurnal Visual dan Teknologi (JVT), 13(2), 45–54.
- Bangun, E. P., et al. (2025). *Perancangan desain environment 3D untuk animasi film fantasi Astana Arthakara*. E-Proceedings of Art & Design, Telkom University.
- Cahyani, I. R. (2020). *Pemanfaatan Media Animasi 3D di SMA*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 5(1), 57-64.
- Christanto, R., & Kurnianto, A. (2019). *Karakter animasi untuk intellectual property berbasis identitas visual*. Jurnal Desain Komunikasi Visual, 4(2), 45–54.
- Jonathan, H. (2025). *The role of a 3D generalist in the production of the Dreame animation project at SuperPixel Ltd* (Laporan MBKM). Universitas Multimedia Nusantara.
- Maharani, D. V., Prasetyo, A., & Ramadhan, R. (2025). *Perancangan animasi 3D sebagai media penyampaian pesan visual*. Jurnal Visual dan Teknologi (JVT), 14(1), 1–10.

- Martyastiadi, Y. S., Theodosia, R., & Prestasi, S. (2015). *Low-poly modeling tokoh dan environment dalam desain game 3D*. Jurnal Seni dan Desain, 8(1).
- PT Devata Studio Kreatif. (2022). *Sejarah dan Visi Misi Perusahaan*. Devata Studio Kreatif. <https://www.devatastudio.com/>
- Santoso, B. G. (2020). *Intellectual property animasi di Indonesia dalam buku katalog Nganimasi Indonesia*. Jakarta: Nganimasi Indonesia.
- Wafi, A., Ramdhan, Z., & Sudaryat, Y. (2023). *Perancangan storyboard untuk animasi 2D mengenai Wayang Serok sebagai upaya adaptasi media*. eProceedings of Art & Design, 10(6), 1–15.
- Yanti, M. (2021). *Peran 3D generalist dalam studio Uratnadi Visual Works* (Laporan MBKM). Universitas Multimedia Nusantara.