

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, T. R. (2021). Simulasi Gerak Gajah dengan Menggunakan Metode Pose to Pose. *Jurnal Tika*.
<https://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=2087941&title=Simulasi+Gerak+Gajah+Dengan+Menggunakan+Metode+Pose+To+Pose>
- Ainiyah, K., Hidayah, N., Damayanti, F. P., Hidayah, I. N., Fadila, J. N., dan Nugroho, F. (2020). Rancang Bangun Film Animasi 3D Sejarah Terbentuknya Kerajaan Samudra Pasai Menggunakan Software Blender. *Hidayah, Nurul and Others*, 5(3), 164–176.
<https://doi.org/10.14421/jiska.2020.53-04>
- Andrade, C. (2015). *Blender 3D Character Rigging: Digital Sculpture to Animated Character*. CreateSpace Independent Publishing Platform.
- Audacity. (2024). *Audacity Manual*. <https://manual.audacityteam.org/>
- Binanto, I. (2010). *Multimedia Digital - Dasar Teori dan Pengembangannya*. ANDI.
- Blain, J. M. (2019). *The Complete Guide to Blender Graphics: Computer Modeling dan Animation* (5th ed.). CRC Press.
- Cahyani. (2020). Pemanfaatan Media Animasi 3D di SMA sebagai Inovasi Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(1), 57–68.
<https://doi.org/10.33394/jtp.v5i1.2854>
- Chopine, A. (2011). *3D Art Essentials: The Assets and Toolsets of Made-for-Film Animation*. Focal Press.
- Elatulada Catur Tama. (2022). *Pembuatan Asset Base Modelling 3D pada Environment Interior dan Eksterior Hanggar Film “Volcanid: Rise of Garudha.”*
- Fikriansyah. (2024). *Sejarah Asal-usul Nama Minangkabau: Cerita Rakyat hingga Pendapat Ahli*. Detikcom. <https://detik.com>
- Hess, R. (2010). *Blender Foundations: The Essential Guide to Learning Blender* 2.6. Focal Press.
- Husna, D. (2021). *Rancang Bangun Film Animasi Sejarah Kebudayaan Pacu*

Jalur Kuantan.

- Menache, dan Alberto. (2000). *Understanding Motion Capture for Computer Animation and Video Games*. Morgan Kaufmann.
- Munir. (2013). *Multimedia: Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Alfabeta.
- O’Hailey, T. (2010). *Hybrid Animation: Integrating 2D and 3D Assets*. Routledge.
- Rahmi, D. E., dan Jupriani, J. (2023). Analisis Bentuk Dan Makna Visual pada Film Animasi Pacu Baluluak (Tinjauan Semiotika). *Diana Erwilla Rahmi , Jupriani*. <https://prin.or.id/index.php/JURRSENDEM/article/view/1569>
- Saifullah, dan Yulika, F. (2017). *Pertautan Budaya-Sejarah Minangkabau dan Negeri Sembilan*. ISI Padangpanjang.
- Satra, L. (2022). *Asal-usul nama Minangkabau menurut para ahli*. <https://www.youtube.com/watch?v=NJn-DwajwXI>
- Steppig, M. (2022). *Squeaky Clean Topology in Blender*. 3D Tutor.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sutopo, A. H. (2003). *Multimedia interaktif dengan Flash*. Graha Ilmu.
- Suyanto, M. (2004). *Analisis dan Desain Aplikasi Multimedia untuk Keunggulan Bersaing*. Andi Offset.
- Suyanto, M. (2012). *Analisis dan Desain Aplikasi Multimedia untuk Pemasaran*. ANDI.
- Vaughan. (2011). *Multimedia: Making It Work*. McGraw-Hill.
- Vaughan, W. (2018). *Topology Workbook: Volume 1*. CreateSpace Independent Publishing Platform.
- Waeo, V., Lumenta, A. S. M., dan A. Sugiarto, B. A. (2016). Implementasi Gerakan Manusia Pada Animasi 3D Dengan Menggunakan Menggunakan Metode Pose to pose. *Jurnal Teknik Informatika*, 9(1), 1–8. <https://doi.org/10.35793/jti.9.1.2016.14641>
- Zulfa, dan Fahima, A. (2020). Camera Movement, Camera Angle, dan Shot Size, dalam Membangun Jumpscare Film “The Conjuring II.” *Jurnal Seni Film Dan Televisi*. <http://digilib.isi.ac.id/4226/>
- Zulkarnaini. (1996). *Minangkabau ranah nan elok: Budaya alam Minangkabau*. Usaha Ikhlas.