

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, B., Hasanah, A., Septian, S., Sutrisno, S., & Ikasari, I. H. (2023). Perancangan animasi dua dimensi sebagai media visual edukatif. *Jurnal Desain dan Media Kreatif*, 5(2), 45–54.
- Biktarinanda, A., Ferelian, M., Nandana, P. W. P., Nuraini, S. R., Nugroho, F., & Fadila, J. N. (2023). Penerapan metode *keyframe* dalam pembuatan animasi 3D “Echoes of Adzan”. *Jurnal Sarjana Teknik Informatika*, 11(3), 99–106.
- Blessilla, B. P., Samodra, J., & Sutrisno, A. (2021). Perancangan desain aset dan environment game 3D Road to Campus. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 1(9), 1171–1187.
- Hidayatullah, M. A. (2023). Pembuatan video animasi 3 dimensi dengan menggunakan kombinasi teknik stop motion dan particle system. *Jurnal Literasi Informatika*, 2(4). Universitas Jabal Ghafur.
- PT Devata Studio Kreatif. (2022). Sejarah dan visi misi perusahaan. Devata Studio Kreatif. <https://www.devatastudio.com/>
- Raidah, A. Z., Nugroho, F., & Fadila, J. N. (2024). Pemanfaatan metode pose-to-pose dalam pembuatan animasi 3D Islami “Beli Sepatu”. *Maliki Interdisciplinary Journal*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- PT Devata Studio Kreatif. 2022. Sejarah dan Visi Misi Perusahaan. Devata Studio Kreatif. <https://www.devatastudio.com/>
- Ula, N. (2015). Texturing pada animasi 3D: Pendekatan artistik dan realisme. *Jurnal Teknologi Visual*. Universitas Padjajaran.