

DAFTAR PUSTAKA

- Budiansyah, G. E. (2021). *FILM ANIMASI 3D SEJARAH KERAJAAN MELAYU SLAK*.
- Danardana, A. S. (2016). *Cerita Rakyat dari Sumatra Barat Asal-Usul Danau Maninjau*.
- Demillah, A. (2019). *Peran Film Animasi Nussa dan Rara Dalam Meningkatkan Pemahaman Tentang Ajaran Islam Pada Pelajar SD*.
- Dewi, N. C. (2020). *Pengembangan E-Learning Berbasis Google Sites Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*.
- Farhan, M. (2022). *Implementasi Short Film Animasi 3d Menggunakan Screenplay Pada Sejarah Perjuangan Indonesia Di Situjuah*.
- Husna, D. (2021). *Rancang Bangun Film Animasi Sejarah Kebudayaan Pacu Jalur Kuantan Singingi Dengan Grease Pencil*.
- Lubis, S. A. (2022). Perancangan Media Promosi Produk Sembako UD. Boru Lubis Berbasis Animasi 3D Menggunakan Karakter Metode Lowpoly. Dalam *ALGORITMA: Jurnal Ilmu Komputer dan Informatika*.
- Maharani, D., & Hotami, M. (2017). Rendering Video Advertising Dengan Adobe After Effects Dan Photoshop. Dalam *Jurnal Manajemen Informatika dan Teknik Komputer* (Vol. 2, Nomor 2).
- Munir. (2012). *MULTIMEDIA Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*.
www.cvalfabeta.com
- Murdha, S., Rizkiana P., A., Andy P., I., Nahdiyah, N., Wulandari, C., Nur Fadilah, J., & Nugroho, F. (2021). Pembuatan Simulasi Perang Zaman Pertengahan dengan Metode Pose to Pose Menggunakan Software Blender. Dalam *Juniardi Nur Fadilah* (Vol. 6, Nomor 1).
- Politeknik Caltex Riau. (2026). <https://pcr.ac.id/profil/organisasi>
- Pratama, J., & Frenky. (2022). *Perancangan dan Penerapan Motion Capture Pada Karakter 3D Dalam Video*.
- Putra, I. M. A. P., Sindu, I. G. P., & Pascima, I. B. N. (2023). Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Sejarah Desa Berangbang. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 12(3).

- Rahmawati, A. D., Yani, M. T., & Setyowati, R. N. (2023). *Pengembangan Animasi 3d “KESUBA” untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Nilai Karakter Peserta Didik Kelas IV MI Bahrul Ulum Surabaya ARTICLE INFO ABSTRACT*. 4, 325–332. <http://jurnaledukasia.org>
- Ramadhan, P. D., Triayudi, A., & Tamara Aldisa, R. (2023). Animasi Sinematik Dinosaurus Secara 3D Menggunakan Blender dengan Metode Pose to Pose. *Media Online*, 3(6), 1100–1107. <https://doi.org/10.30865/klik.v3i6.881>
- Rantung, B. J. R., R. U. A. Sompie, S., & Sengkey, R. (2021). Penerapan Motion Capture Dalam Pembuatan Animasi 3D Gerakan Dasar Kempo. *10*, 119–126.
- Riduwan. (2012). *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Syahputra, H., Saputra, M., & Wijaya, B. C. (2022). Implementasi Perbandingan dan Optimalisasi Teknik 3D Rendering pada Objek Animasi Profil Fakultas Teknik Universitas Gajah Putih Takengon. *Jurnal Informasi dan Teknologi*, 4, 276–283. <https://doi.org/10.37034/jidt.v4i4.262>
- Talan, G. E., Pramesti, M., Rizkylillah, G. F., Pangestu, D. B., & Rachmayani, I. (2022). *Pengaruh Teknologi Informasi dan Komunikasi Terhadap Interaksi Manusia Khususnya Remaja di Era Globalisasi* (Vol. 1, Nomor 2). <http://jurnalilmiah.org/journal/index.php/majemuk>
- Wahyudi, L., Kalbuadi, G. A., & Pertiwi, E. G. (2022). *Perancangan Animasi 3d Iklan Layanan Masyarakat Kampanye Sosial Vaksinasi Covid-19 Di Banyumas*. <https://doi.org/10.25124/demandia.v7i2.4595>
- Widiyono, S. (2019). Pengembangan Nasionalisme Generasi Muda di Era Globalisasi. Dalam *Jurnal Populika* (Vol. 7, Nomor 1).
- Yulia, A. F., Zulkifli, Bintoro, P., Andini, D. Y. A., & Triloka, J. (2024). Comparison of EEVEE and Cycles Rendering Performance in Blender 3.5 in the Context of Interactive Visuals for 3D Animation. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(7), 4086–4091. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i7.5910>
- Zaini, M. S. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Premiere Pro Pada Kompetensi Dasar Mengelola Kegiatan*

*Humas Kelas XI Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 2 Buduran
Sidoarjo.* <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap>