

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Rubaye, O. (2023). *Stylized 3D Scene Using Blender*. Bachelor's Thesis, Degree in Business Information Technology.
- Appiah, E., Boamah, A., & Vanderpuye, P. (2021). The use of thumbnail sketches in visual arts education: Exploring high school students' perspective in the design process. *Arts and Design Studies*, 88, 14–21.
- Ardi, A., Nurrahman, A. R., Aurum, E. V., & Styawan, B. (2022). 3D Animasi Menggunakan Blender 3D Sebagai Media Promosi Pada Usaha Kafe. *Jutisi: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, 11(3), 741–752.
- Blender Foundation. (2026). *Blender 5.2 LTS manual*. Blender Foundation.
- Budiman, T. A. P. (2022). *Pengaruh teknik polygonal modeling terhadap pembuatan 3D animasi*.
- Bung Tomo. (2008). *Pertempuran 10 November 1945: Kesaksian & Pengalaman Seorang Aktor Sejarah* (Cetakan kedua). Jakarta: Visimedia Pustaka.
- Cahyani, I. R. (2020). Pemanfaatan Media Animasi 3D di SMA. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 5(1), 57–64.
- CG Wire. (2023). *3D Modeling for Animation*. CG Wire. <https://blog.cg-wire.com>
- Gramedia Literasi. (2023). *Sejarah Pertempuran Surabaya*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Guevarra, E. T. M. (2020). *Modeling and animation using Blender: Blender 2.80: The rise of Eevee*. Apress. <https://doi.org/10.1007/978-1-4842-5340-3>
- Halač, A. (2023). *A complete guide to character rigging for games using Blender*. CRC Press.
- Kurniasari, A. A., Puspitasari, T. D., & Mutiara, A. D. S. (2023). Penerapan metode multimedia development life cycle (MDLC) pada A Magical Augmented Reality Book berbasis Android. *ANTIVIRUS: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika*, 17(1), 19–31.
- Kusuma, E., Anwar, S., Risman, H., & Arief, R. (2021). Pertempuran Surabaya tahun 1945 dalam perspektif perang semesta. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(12), 2825–2836.

- Marissa, M., Sobri, T., & Meilantika, D. (2022). Film Animasi Dampak Penggunaan Gadget Berlebihan SD N 57 OKU Menggunakan Adobe Flash CS6. *Jurnal Teknik Informatika Mahakarya (JTIM)*, 5(1), 53–62.
- Maulana, A. (2021). Relevansi Sejarah dalam Kehidupan Sosial. *Jurnal Dinamika Humaniora*. Universitas Muhammadiyah Palembang.
- Nathania, C. M., Rahmansyah, A., & Deanda, T. R. (2023). Perancangan Concept Art untuk Animasi 2D "Virtuoso". *e-Proceeding of Art & Design*, 10(2), 1734–1757.
- Novrizal, A., Wibawanto, W., & Nugrahani, R. (2022). Multimedia Interaktif Mengenal Pahlawan Nasional Indonesia. *Journal of Animation and Games Studies*, 8(1), 83–98.
- Pambudi, A. S. A. (2022). *Pemodelan Environment Film 3D Animasi Fiksi Ilmiah Bertema Kehidupan Ikan dengan Habitat Berbeda Berbasis Teknik "Primitive Modeling"*.
- Prasetya, Y. (2020). Peran Budaya Lokal dalam Sejarah Bangsa. *Jurnal Arsitektur, Gaya, dan Seni*. ISI Yogyakarta.
- Sahada, B. A., & Widadijo, W. T. (2024). Perancangan 3D Modeling Aset Video Animasi Looping untuk Konten Website Ecoton di Gresik Jawa Timur. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 18(1), 35–50.
- Selamat, T. (2023). Pembuatan 3D realistic car animation. *Jurnal Publikasi Riset Bersama Dosen dan Mahasiswa*, 2(6), 55–59.
- Villar, O. (2021). *Learning Blender (3rd ed.)*. Addison-Wesley Professional.
- 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.
- Zikri, M. H., & Asmarita, Y. (2023). Pertempuran Surabaya 10 November 1945 sebagai aksi Bung Tomo dalam mempertahankan kemerdekaan Indonesia. *Jurnal Sejarah dan Budaya*, 8(2), 45–60.