

DAFTAR PUSTAKA

- Abdilah, M. M. E., Fadila, J. N., & Nugroho, F. (2021). Metode Pose to Pose untuk Membuat Animasi 3 Dimensi Islami “Keutamaan Berbuka Puasa.” *Jurnal Sains Dan Informatika*, 7(2), 145–154. <https://doi.org/10.34128/jsi.v7i2.314>
- Alfarazi, M. I. (2023). *Rancang Bangun Design Character, Texturing, Shading Dan Morphing Pada Pembuatan Film Animasi 3 dimensi Pacu Jalur*. <http://repository.lib.pcr.ac.id/id/eprint/905/>
- Ambarwati, P., & Darmawati, P. S. (2020). Implementasi Multimedia Development Life Cycle Pada Aplikasi Media Pembelajaran Untuk Anak Tunagrahita. *Majalah Ilmiah UNIKOM*, 18(2), 51–58. <https://doi.org/10.34010/miu.v18i2.3936>
- Binanto, I. (2010). *Multimedia digital: Dasar teori dan pengembangannya*. Yogyakarta: Andi Publisher.
- Dinhar, H. A. (2021). *Teknik Sinematografi Dalam Penerapan Nilaitawakkal Melalui Film Pendek " Doa Suto "*.
- Feriana, C., Rachman, A., & Kurniawan, R. A. (2022). Pembuatan Animasi Pendek 2D Cerita Rakyat Timun Mas. *Jurnal Desain*, 10(1), 61. <https://doi.org/10.30998/jd.v10i1.13063>
- Fitra Nur Erdiansya. (2022). *Perancangan Animasi 3 dimensi Cerita Rakyat Nene Mallomo*. 1–15.
- Imroatus Tsaany Maghfira, Rasyid Resan, A., Firyal Nabila Zalfa, Naufal Bakhtiar Ismail, Verdiansyah, V., Nur Fadila, J., & Nugroho, F. (2022). Metode Pose to Pose Untuk Perancangan Animasi 3 dimensi Islami “Ghibah.” *Jurnal KomtekInfo*, 9, 49–54. <https://doi.org/10.35134/komtekinfo.v9i2.275>
- Maquignaz, I. J. (2024). Towards Physically-Based Sky-Modeling For Image Based Lighting. *Université Laval, Québec, Canada*.
- Muhammad Rofi' Nur Assidiqi Haryanto, & Charles De Haan. (2022). Penerapan Visual Efek 2D Dalam Produksi Film Animasi 3 dimensi “Neos Desert Ambush.” *Jurnal Riset Rumpun Seni, Desain Dan Media*, 1(2), 29–42. <https://doi.org/10.55606/jurrsendem.v1i2.499>

- Nofiar, A. (2022). Pembuatan Animasi 3 dimensi Pengolahan Kelapa Sawit menjadi Minyak Mentah Kelapa Sawit menggunakan Metode MDLC. *Jurnal CoSciTech (Computer Science and Information Technology)*, 3(2), 114–120. <https://doi.org/10.37859/coscitech.v3i2.3773>
- Prakoso, G. (2010). *Animasi: Pengetahuan dasar film animasi Indonesia*. Jakarta: Nalar.
- Pratama, J., & Jie, B. (2024). Analisis Perbandingan Rendering Animasi 3D Menggunakan Metode Workbench dan Eevee Pada Blender. *Smart Comp: Jurnalnya Orang Pintar Komputer*, 13(1), 131–141. <https://doi.org/10.30591/smartcomp.v13i1.6077>.
- Rahayu, N., & Syafrizal, A. (2022). Animasi 3 dimensi Gerakan Sholat Menggunakan Teknik Rigging. *Journal of Science and Social Research*, 5(1), 50. <https://doi.org/10.54314/jssr.v5i1.816>
- Rakyat, C., & Riau, D. (n.d.). *Kampung tarondam*.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syahreza Fadli, E. (2023). *Rancang Bangun Animasi 3 dimensi Menggunakan Teknik Storyboard, Lighting, Sinematografi Kamera Dan Compositing Pada Pembuatan Film Pacu Jalur* (Doctoral dissertation, Politeknik Caltex Riau).
- Tambun, G. J. P., Adhitya, W., Hamdi, I. N., & Zega, S. A. (2022). Penerapan Prinsip-Prinsip Animasi Pada Film Pendek Animasi “Nohoax.” *Journal of Applied Multimedia and Networking*, 6(1), 1–11. <https://doi.org/10.30871/jamn.v6i1.4179>
- Zebua, T., Nadeak, B., & Sinaga, S. B. (2020). Pengenalan Dasar Aplikasi Blender 3 dimensi dalam Pembuatan Animasi 3 dimensi. *Jurnal ABDIMAS Budi Dharma*, 1(1), 18–21.