

DAFTAR PUSTAKA

- Adinda, F., Hidayah, A. K., Sunardi, D., & Muntahanah, M. (2022). Comparison of the Use of Blender and Sketchup Applications in 3D Animation (Case Study: PT Rico Putra Selatan. *Jurnal Komputer, Informasi Dan Teknologi*, 2(2) 569-570. <https://doi.org/10.53697/JKOMITEK.V2I2.1011>
- Agus Kurniasari, A., Trismayanti Dwi Puspitasari, & Argista Dwi Septya Mutiara. (2023). Penerapan metode multimedia development life cycle (mdlc) pada a magical augmented reality book berbasis android. *Antivirus: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika*, 17(1), 19–32. <https://doi.org/10.35457/ANTIVIRUS.V17I1.2801>
- Ambarwati, P., & Darmawel, 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>
- Bintarto, J. (2022). Pemanfaatan Video Animasi 3D sebagai Media Promosi Wisata Kota Medan (Studi Kasus: Kawasan Medan Heritage). *Visualita*, 9(1), 123–142. https://www.academia.edu/106680351/Pemanfaatan_Video_Animasi_3D_sebagai_Media_Promosi_Wisata_Kota_Medan_Studi_Kasus_Kawasan_Medan_Heritage_
- Dunia, J. (2024). *Sejarah Istana Siak Sri Indrapura atau Istana Asserayah Hasyimiah* | *kumparan.com*. Kumparan. <https://kumparan.com/jendela-dunia/sejarah-istana-siak-sri-indrapura-atau-istana-asserayah-hasyimiah-22hMWAozdS7>
- Dyan Yuliana, R. A. (2023). View of Peningkatan Nilai Agama dan Moral pada Raudhatul Athfal Ibnu Kholdun Al Hasyimi Melalui Pengembangan Video dengan Adobe Premiere Pro. *Edu Cendekia*, 3(1), 35-40. <https://jurnal.itscience.org/index.php/educendikia/article/view/2>

- Edward, R. (2023). *Pesona Siak di Puncak Pilar Jembatan Tengku Agung Sultanah Latifah - Majalah Lintas*. Majalah Lintas. <https://www.majalahlintas.com/pesona-kota-siak-di-puncak-pilar-jembatan-tengku-agung-sultanah-latifah/>
- H. Bastian, S. Y. P. (2022). Perancangan Animasi Motion Graphic 3D Sebagai Media Promosi Wisata Bangunan Sejarah Kota Semarang. *Publikasi Dinus*. 4(3), 411-428. <https://doi.org/https://doi.org/10.33633/ctr.v4i3>
- Haikal, F. (2021). Animation film TudeThe Series Bullying. *Undiksha*, 5(3), 149-158. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/KP/article/view/41851>
- Hariyani, M. S., & Sunardi, D. (2021). Video Animasi 3D Sebagai Konten Promosi Pada Perusahaan Air Mineral Tebo PDAM Tirta Ratu Samban Menggunakan Teknik Pemodelan Sketchup dan Lumion. *Rekursif: Jurnal Informatika*, 9(2), 120–127. <https://doi.org/10.33369/REKURSIF.V9I2.16665>
- Irmayana, I., Bara, F. A. B., & Siregar, Y. D. (2024). Dampak Kerajaan Siak Sri Indrapura terhadap Kebudayaan Melayu di Riau. *Hijaz: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(3), 69–76. <https://doi.org/10.57251/HIJ.V3I3.1474>
- Jadesta. (2023). *Atraksi SKY WALK*. Pesona Indonesia. https://jadesta.kemenparekraf.go.id/atraksi/sky_walk
- Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran yang Efektif. *Indonesian Journal Of Education and Humanity*, 2(4), 108–113. <http://ijoehm.rcipublisher.org/index.php/ijoehm/article/view/34>
- Lismawati, A., Adya Pribadi, R., Rahman Hakim, Z., & Sultan Ageng Tirtayasa, U. (2022). Implementasi Pendidikan Karakter Cinta Tanah Air Dalam Kegiatan Pembelajaran Berdasarkan Kurikulum 2013 di SDIT Al-Muhajirin. *Jurnal Binagogik*, 9(1), 74-89. <https://doi.org/10.61290/PGSD.V9I1.45>

- Mustika. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Sumsel Museum Berbasis Mobile Menggunakan Metode Pengembangan Multimedia Development Life Cycle (MDLC). *MIKROTIK: Jurnal Manajemen Informatika. Jurnal Mikrotik*. 8(1), 267-277. <https://ojs.ummmetro.ac.id/index.php/mikrotik/article/view/746>
- Nasution, S. D. (2021). Animasi 3D Promosi Tempat Wisata Kota Medan Menggunakan 3DS Max. *Repository Universitas Harapan Medan*. 5(1), 7-12. <https://repository.harapan.ac.id/handle/meta/320/animasi-3D-promosi-tempat-wisata-kota-medan-menggunakan-3Ds-max>
- Novayani, W., & Eka Budiansyah, G. (2022). Implementasi MDLC dan Pose to Pose dalam Film Animasi 3D Sejarah Kerajaan Melayu Siak. *Journal of Applied Informatics and Computing*, 6(1), 98–103. <https://doi.org/10.30871/JAIC.V6I1.3367>
- Novyandi, I., & Salam, N. E. (2023). Strategi Komunikasi Dinas Pariwisata Kabupaten Siak dalam Penyelenggaraan Festival Siak Bermadah untuk Mempertahankan Eksistensi Budaya Melayu. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 32579–32587. <https://doi.org/10.31004/JPTAM.V7I3.12632>
- Point In Time Studios. (2020). *What is 3D Animation? | Point In Time Studios*. Point in Time Studios. <https://pointintimestudios.com/what-is-3D-animation/>
- Pradhana, R., Setiawan, D., & Trisnawati, L. (2023). Efektivitas Ilusi 3D Animasi Blender Pada Curved Led Billboard (Ab Building Jl. Juanda Pekanbaru). *JEKIN - Jurnal Teknik Informatika*, 3(2), 8-10. <https://doi.org/10.58794/JEKIN.V3I2.514>
- Refli, R. (2022). Aplikasi Pengenalan Dan Pembelajaran Bendabenda Bersejarah Di Kerajaan Siak Sri Indrapura Menggunakan Augmented Reality. *Repository Universitas Islam Riau*. 1(2), 1-63. https://www.researchgate.net/publication/326896123_Augmented_Reality_Bangunan_Bersejarah_Berbasis_Android_Studi_Ka

sus_Istana_Siak_Sri_Indrapura/fulltext/6407145eb1704f343faf3030/Augmented-Reality-Bangunan-Bersejarah-Berbasis-Android-Studi-Kasus-Istana-Siak-Sri-Indrapura.pdf?origin=scientificContributions

- Ridha, D., Putri, D., Fahlevi, M. R., & Putri, F. A. (2023). Implementasi Metode Pengembangan Multimedia Development Life Cycle (MDLC) Pada Website Pembelajaran Sistem Multimedia. *Jurasik (Jurnal Riset Sistem Informasi Dan Teknik Informatika)*, 8(1), 70–81. <https://doi.org/10.30645/JURASIK.V8I1.543.G521>
- Ritonga, A. H., & Fatimah, S. (2020). Pemanfaatan Kawasan Cagar Budaya Kesultanan Siak Sri Inderapura sebagai Objek Wisata (2006-2019). *Jurnal Kronologi*, 2(4), 118–129. <https://doi.org/10.24036/JK.V2I4.62>
- Rusdi, M. (2020). Kontes Pemilihan Bujang dan Dara Ditinjau Menurut Hukum Islam (Studi Kasus di Kabupaten Siak). *Institutional Repository*. 1(1), 1–69. <https://repository.uin-suska.ac.id/24475/2/.pdf>
- Siswanto, D., Zamzami, Z., Nijal, L., & Syam, F. A. (2023). Video Animasi 3D Sebagai Media Promosi Wisata di Kabupaten Siak Sri Indrapura dengan Metode MDLC. *Jurnal Pustaka AI (Pusat Akses Kajian Teknologi Artificial Intelligence)*, 3(1), 1–7. <https://doi.org/10.55382/JURNALPUSTAKAAI.V3I1.462>
- Sunarya, L., Purbayani, A. D., & Handayani, N. (2021). *TMJ (Technomedia Journal) Vol. 5 No.2 Februari 2021 - TMJ (Technomedia Journal)*, Dr. Ir. Untung Rahardja, M.T.I., MM - Google Books. Technomedia Jurnal. https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=y0MZEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA220&dq=video+promosi+adalah&ots=POGpWwPXNa&sig=7mZ7aO4Yc1JwtOT69m6QO5pgZAw&redir_esc=y#v=onepage&q=video+promosi+adalah&f=false
- Syahputra, R. B., & Deslianti, D. (2021). Pembuatan Video Animasi

- 3D Kantor Gubernur Provinsi Bengkulu. *Rekursif: Jurnal Informatika*, 9(2), 128–136. <https://doi.org/10.33369/REKURSIF.V9I2.17353>
- Varnando, & Syazili, A. (2023). Penerapan Metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle) Dalam Rancangan Animasi 3 Dimensi Short Animation “Dampak Kekerasan Fisik Pada Anak.” *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika Dan Komputer*, 4(2), 770–779. <https://doi.org/10.30865/KLIK.V4I2.1207>
- Zupri Muhamat Hakim, Z. (2022). Perencanaan Komunikasi Dinas Pariwisata Kabupaten Siak Dalam Pengembangan Potensi Objek Wisata Tangsi Belanda. *Repository Uin Suska*. 4(2), 1–69. <https://repository.uin-suska.ac.id/63139/1/.pdf>