

DAFTAR PUSTAKA

- Azizul, M., dkk. (2023). Pembuatan film animasi 3D sebagai media visual. *Pixel: Jurnal Ilmiah Komputer Grafis dan Animasi*, 5(2), 45–52.
- Chen, C. (2024). *Research on the production process of digital media 3D animation: Taking Blender as an example*. *Journal of Digital Media Technology*, 8(1), 12–20.
- Maghfira, I. T., dkk. (2022). Penerapan metode *pose to pose* dalam perancangan animasi 3D. *Jurnal KomtekInfo*, 9(2), 49–54.
- Nuraini, S. R., Biktarinanda, A., Ferelian, M., Pratama Nandana, P. W., & Nugroho, F. (2023). Penerapan metode *keyframe* dalam pembuatan animasi 3D “Echoes of Adzan”. *Jurnal Sarjana Teknik Informatika*, 11(3).
- Praka, G., dkk. (2025). *Implementation of a 3D animation production pipeline*. *Intechno Journal*, 7(2), 88–97.
- Pratama, R., & Putri, R. D. M. (2020). Penerapan animasi 3D pada media pembelajaran. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 7(6), 123–130.
- PT Devata Studio Kreatif. 2022. Sejarah dan Visi Misi Perusahaan. Devata Studio Kreatif. <https://www.devatastudio.com/>
- Ula, M. (2019). *Realistic texturing* pada objek tiga dimensi menggunakan teknik *texture mapping*. *Arsitekno: Jurnal Teknik Arsitektur*, 6(1), 15–22.

Zulkifli, A., Firdaus, M., Rasim, R., Sari, F. B., & Fazira, I. (2025). Prinsip animasi 3D komputer dalam film animasi dan implementasinya: Sebuah kajian literatur. *Nirmana: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 25(2), 152–164.