

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 3D Pacu Jalur (Tugas Akhir). Politeknik Caltex Riau.
- Haikal, F., Kesiman, M. W. A., & Suyasa, P. W. A. (2022). Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Tude the Series “Bullying”. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 11(2), 149–158.
- Nadya, & Sari, Y. P. (2019). Analisis Visual Penerapan 12 Prinsip Animasi dalam Film Grey & Jingga: The Twilight Animated Series Episode 1. *Jurnal Titik Imaji*, 2(2), 80–86.
- Novrizal, A., Wibawanto, W., & Nugrahani, R. (2022). Multimedia Interaktif Mengenal Pahlawan Nasional Indonesia. *Journal of Animation and Games Studies*, 8(1), 83–98. <https://doi.org/10.24821/jags.v8i1.4979>
- Nuraini, S. R., Biktarinanda, A., Ferelian, M., Nandana, P. W. P., Nugroho, F., & Fadila, J. N. (2023). Penerapan Metode Keyframe dalam Pembuatan Animasi 3D “Echoes of Adzan”. *Jurnal Sarjana Teknik Informatika*, 11(3), 99–106. <https://doi.org/10.12928/jstie.v11i3.26512>
- Prasojo, S. H. (2014). Pengembangan Tools Ekspresi Wajah dengan Teknik Blend Shape pada Blender 2.64. *BIMASAKTI: Jurnal Riset Mahasiswa Bidang Teknologi Informasi*, 1(2).
- Priyono, L. A., Purwacandra, P. P., Gunanto, S. G., & Widhiyanti, K. (2020). Penerapan Prinsip Animasi dalam Penciptaan Animasi 3D “Kepiting”. *Journal of Animation and Games Studies*, 6(2), 116–126.
- Rahayu, W. I., & Shafina, M. R. (2022). Aplikasi analisis kelayakan sistem untuk pengukuran usability dengan menerapkan metode USE questionnaire. *Jurnal Teknik Informatika*, 14(3), 152–160.

- Setiawan, M. (2019). Pemodelan dan Penganimasian Film Animasi 3D Bergener Action Berjudul “BEDA” (Tugas Akhir). Politeknik Caltex Riau.
- Setiawan, M. I., Trisnadoli, A., & Nugroho, E. S. (2019). Penerapan Teknik UV Mapping dan Texture Painting dalam Pembuatan Film Animasi 3D Bujang Buta. *TEKNIK*, 40(1), 26–30. <https://doi.org/10.14710/teknik.v39i3.22758>
- Ula, M. (2015). Realistic Texturing pada Objek 3-Dimensi Menggunakan Model Teknik Texture Mapping. *Jurnal Arsitekno*, 6(6), 12–21.
- Vernando, D., & Syazili, A. (2023). Penerapan Metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle) dalam Rancangan Animasi 3 Dimensi Short Animation “Dampak Kekerasan Fisik pada Anak” (Tugas Akhir). Universitas Pendidikan Ganesha.
- Waeo, V., Lumenta, A. S. M., & Sugiarto, B. A. A. (2016). Implementasi Gerakan Manusia pada Animasi 3D dengan Menggunakan Metode Pose to Pose. *Jurnal Teknik Informatika*, 9(1), 1–8. <https://doi.org/10.35793/jti.9.1.2016.14641>
- Zikri, M. H., & Asmarita, Y. (2023). Pertempuran 10 November 1945 di Surabaya sebagai Aksi Bung Tomo dalam Mempertahankan Kemerdekaan Indonesia. *Krinok: Jurnal Pendidikan Sejarah dan Sejarah*, 2(3), 169–176. <https://doi.org/10.22437/krinok.v2i3.26291>