DAFTAR PUSTAKA

3DMODELORG. (2023, Maret 13). Texturing. https://3d-model.org/blog/16084-texturing-in-blender.html

Ananta, O. :, Pradhana, S., & Sutopo, D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi 3d Pada Materi Operasional Pembubutan Development Of 3d Animation Video For Turning Operational Instructional Media. http://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/mesin/issue/archive

Animost. (2022, Agustus 31). Contoh Modeling. https://animost.com/industry-updates/how-should-we-start-the-workflow-of-3d-animation-modeling/

Arianto, A., Kusnadi, & Parman, S. (2024). Pembuatan 3d Karakter Desain Menggunakan Teknik Lod Untuk Optimasi Pada Game Mobile. Jurnal TIKomSiN, 12(2). https://doi.org/10.30646/tikomsin.v12i2.870

Blender. (2020, Desember 13). Lighting. https://devtalk.blender.org/t/directional-area-lights/16659/2

Bustamin, S., Hamdani, I. M., & Hadi Abri. (2023). Media Pembelajaran Bahasa Isyarat Dengan Metode Multimedia Development Life Cycle. METHOMIKA Jurnal Manajemen Informatika dan Komputerisasi Akuntansi, 7(2), 217–224. https://doi.org/10.46880/jmika.Vol7No2.pp217-224

CGWIRE. (2024, November 23). Rigging. https://blog.cg-wire.com/3d-animation-process/

DAAITV. (2023a, Mei 9). Abjad dalam BESINDO. https://daaitv.co.id/DAAI-WP/jangan-sampai-tertukar-ini-perbedaan-bahasa-isyarat-bisindo-dan-sibi/

DAAITV. (2023b, Mei 9). Abjad dalam SIBI. https://daaitv.co.id/DAAI-WP/jangan-sampai-tertukar-ini-perbedaan-bahasa-isyarat-bisindo-dan-sibi/

Depositphotos. (2023, Mei 3). Animasi Isometric. https://depositphotos.com/id/vector/data-center-vector-illustration-cartoon-tiny-people-work-with-hosting-database-servers-computer-technology-datacenter-360597980.html

Dewantara, P., & Surani, D. (2023). Pengaruh penggunaan Aplikasi Pembelajaran Adobe Premiere Pro Pro dalam meningkatkan kreatifitas siswa kelas XI melalui Project-Based-Learning (PBL) di SMKN 1 KOTA SERANG. Faktor : Jurnal Ilmiah Kependidikan, 10(2), 84.

https://doi.org/10.30998/fjik.v10i2.16668

Eliza, R., Hovipah, S., Nurazizah, S. T., Nabila, I. S., & Nugraha, R. G. (2024). Pengembangan Video Animasi 3D Tentang Kedisiplinan Siswa di Sekolah Dasar. Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan, 9(2), 1311–1321. https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2234

Fitri, L., & Abduh, M. (2024). Strategi Inovatif Guru dalam Membantu Anak Tuna Wicara Belajar dan Berkomunikasi di Sekolah Dasar. https://jurnaldidaktika.org

GAMELAB. (2022, Januari 14). Rendering. https://www.gamelab.id/news/1365-tutorial-rendering-gambar-pada-blender-30

Genevarian, J., Saleh, R., & Widiargo, A. (2024). Perancangan Film Animasi 3d Tentang Pembentukan Nilai Persatuan Pada Anak-Anak Design Of 3d Animation Film About Formation Of Unity Values In Children. http://journalbalitbangdalampung.org

Herdian, M., Anatasya, S., Wahyu, W., Nur, S., & Hamidah Siti. (2024). Eksplorasi Efektivitas Media-Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Anak Tunarungu: Kajian Literatur. Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya, 3(2), 102–121. https://doi.org/10.55606/jpbb.v3i2.3099

Hidayat, E. (2022). Media Pembelajaran Animasi Sibi (Sistem Isyarat Bahasa Indonesia) Tentang Pengenalan Huruf dan Angka untuk Anak Disabilitas Tunarungu. https://repository.unhas.ac.id/id/eprint/14097/

Karenina, M., Marlina, L., Saputra, D., & Andriani, O. (2024). Menganalisis Karakter Anak Berkebutuhan Khusus Penyandang Tunawicara Di Sekolah Dasar. Jurnal Nakula : Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Ilmu Sosial, 2(2), 100–108. https://doi.org/10.61132/nakula.v2i2.556

KPOP SQUAD. (2023, Juni 2). Brainstroming. https://www.kpopsquad.com/2023/06/10-contoh-iklan-radio-yang-menarik-beserta-gambarnya.html

KPOP SQUAD MEDIA. (2023, Oktober 6). Naskah. https://www.kpopsquad.com/2023/06/10-contoh-iklan-radio-yang-menarik-beserta-gambarnya.html

Kurniawati, L., & Zanta, Z. (2023). Media Pembelajaran Video Animasi Bisindo dalam Pengenalan Kosakata pada Peserta Didik SDLBN 2 Sumbawa. JIMPS: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah, 8(3).

https://doi.org/10.24815/jimps.v8i3.26280

MANDARAKE. (2023, Januari 9). Storyboard. https://k.mandarake.co.jp/auction/item/itemInfoEn.html?index=587327

Nurhayati, Azizul, M., Kurmazi, R., Firdania, M., & Sitompul, N. (2023). Pembuatan Film Animasi 3d "Buah Tangan Berbuah Kenangan" Dengan Metode MDLC. Pixel :Jurnal Ilmiah Komputer Grafis, 16(2), 153–164. https://doi.org/10.51903/pixel.v16i2.1316

Pudavi, A., Afif, R., & Sumarlin, R. (2025). Perancangan Storyboard Pada Film Animasi Hybrid Panatayungan Panjalu Sebagai Media Informasi Wisata Situ Lengkong Panjalu (Vol. 12, Nomor 1).

Putra, D., Wibisono, A., & Yasa, G. (2024). Perkembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Di Bali. https://doi.org/10.59997/anrupa

Qatrunnada, S., Mario, & Adharamadinka, M. (2025). Perancangan Concept Art Untuk Game Edukasi Mengenai Mahasiswa Terhadap Pemilu Negara Indonesia Designing Concept Art For An Educational Game About University Students And The Indonesian National Election (Vol. 12, Nomor 1).

Roviery, N., Baskoro, F., & Solichah Ahmadiyah, A. (2025). Otomatisasi Pembuatan Storyboard Video Tutorial dengan Menggunakan ChatGPT pada Website Pelatihan Vokasi. 14(1). https://ejurnal.its.ac.id/index.php/teknik/article/viewFile/150940/8321

Saraswati, D., Towidjojo, V., & Hasanuddin. (2022). Bahasa Isyarat Indonesia Indonesia Sign Language. Jurnal Medical Profession (MedPro), Vol. 4 No. 1. https://jurnal.fk.untad.ac.id/index.php/medpro/article/view/582/326

Yanti, A., Wardhana, M., Wardani, N., & Hidayat, I. (2024). Penerapan Bahasa Isyarat Bisindo Pada Kalimat Sederhana Berbasis Animasi 3D. GESTALT, 6(2), 17–30. https://doi.org/10.33005/gestalt.v6i2Ali, A. H., & Abdullah, M. Z. (2019). A survey on vertical and horizontal scaling platforms for big data analytics. *International Journal of Integrated Engineering*, *11*(6), 138–150. https://doi.org/10.30880/IJIE.2019.11.06.015

Park, S., Han, E., Park, S., Jeong, H., & Yun, I. (2021). Deep Q-network-based traffic signal control models. *PLoS ONE*, *16*(9 September). https://doi.org/10.1371/JOURNAL.PONE.0256405

Politeknik Caltex Riau. (2026). https://pcr.ac.id/profil/organisasi