

## Daftar Pustaka

- Batubara, H. H. (2021). *Media Pembelajaran Digital* (N. Asri N, Ed.). PT. Remaja Rosdakarya. [www.rosda.co.id](http://www.rosda.co.id)
- Brown, B. (2016). *Cinematography Theory and Practice Image Making for Cinematographers and Directors* (3rd ed.). Routledge.
- Cahyadi, A. (2021). *ESENSI PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA* (A. Rahmawati, Ed.). CV Mahata (Magna Raharja Tama). <https://www.researchgate.net/publication/351986935>
- Dinur, E. (2017). *The Filmmaker's Guide to Visual Effects: The Art and Techniques of VFX for Directors, Producers, Editors, and Cinematographers*. Routledge.
- Gunawan, B. B. (2013). *NGANIMASI Bersama Mas Be*. PT ELEX MEDIA KOMPUTINDO.
- Herlina. (2013). *Bibliotherapy : Mengatasi Masalah Anak dan Remaja melalui Buku*.
- Katatikarn, P. J., & Tanzillo, M. (2016). *Lighting for Animation The Art of Visual Storytelling*. CRC Press Taylor & Francis Group.
- Murdiyanto, E. (2020). *METODE PENELITIAN KUALITATIF (Teori dan Aplikasi disertai Contoh Proposal)* (1st ed.). Lembaga Penelitian dan Pengabdian Pada Masyarakat.
- Rochman, M. F., Subiantoro, H., Faridah, & Umam, N. C. (2015). *RENCANA PENGEMBANGAN ANIMASI NASIONAL 2015-2019* (Ruru Corps, Ed.; 1st ed.). PT. Republik Solusi.
- Ruslan, A. (2016). *Animasi : perkembangan dan konsepnya*. Bogor : Ghalia Indonesia. <https://www.pdfdrive.com/search?q=Animasi+%3A+perkembangan+dan+konsepnya.+Bogor+%3A+Ghalia+Indonesia.&pagecount=&pubyear=&searchin=&em=&more=true>
- Setiawan, A. P., & Ulhaq, M. M. Z. (2014). *E-Book Animasi*.
- Simonds, B. (2013). *Blender Master Class: A Hands-On Guide to Modeling, Sculpting, Materials, and Rendering*. No Starch Press.
- Wijoyo, H., Junita, A., Sunarsi, D., Kristanti, L. S., Santamoko, R., Handoko, A. L., Yonata, H., Haudi, Widiyanti, Ariyanto, A., Musnaini, Prasada, D., & Suherman. (2020). *BLENDED LEARNING : Suatu Panduan* (ALFIONI, Ed.). Insan Cendekia Mandiri.

- Wikibooks, C. (n.d.). *Blender 3D : Noob to Pro*. WikiBooks.
- Ghufron, M. A. (2018). *REVOLUSI INDUSTRI 4.0: TANTANGAN, PELUANG DAN SOLUSI BAGI DUNIA PENDIDIKAN*.
- Kuswandini, A. (2022). *Perancangan Komunikasi Visual Cerita Animasi Pendek “Miruda”* [Universitas Bina Nusantara].  
<https://doi.org/10.13140/RG.2.2.25185.79207>
- Rohani. (2019). *EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI DALAM PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN PEMAHAMAN KONSEP FISIKA PESERTA DIDIK KELAS XI MIPA 1 SMA NEGERI 6 PIRANG*. Universitas Negeri Makassar.
- Sulaeman, N. B., & Bastian, A. (2022). *Prosiding The 13th Industrial Research Workshop and National Seminar Bandung*.
- Anealka, A. H. (2018). Education 4.0 Made Simple: Ideas For Teaching. *International Journal of Education and Literacy Studies*, 6(3), 92.  
<https://doi.org/10.7575/aiac.ijels.v.6n.3p.92>
- Anggara, I. G. A. S., Santosa, H., & Udayana, A. A. G. B. (2020). Proses Pembuatan Film Animasi 2D “Pedanda Baka.” *Segara Widya Jurnal Hasil Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 8(1), 10–19.
- Ardiyansah. (2012). *FILM ANIMASI SEBAGAI MEDIUM DOKUMENTASI KEKAYAAN ALAM, INTELEKTUAL, BUDAYA, DAN DINAMIKA SOSIAL POLITIK* (Vol. 3, Issue 2).
- Aziz, Z. (2019). FLUXUS ANIMASI DAN KOMUNIKASI DI ERA MEDIA BARU DIGITAL. *Jurnal Komunikasi*, 7(1), 49–58.  
<http://journal.uad.ac.id/index.php/CHANNEL>
- Caesaria, C. A., Jannah, M., & Nasir, M. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran Animasi 3D Berbasis Software Blender Pada Materi Medan Magnet. *Southeast Asian Journal of Islamic Education*, 3(1), 41–57.  
<https://doi.org/10.21093/sajie.v3i1.2918>
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42.  
<https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Cahyani, I. R. (2020). PEMANFAATAN MEDIA ANIMASI 3D di SMA. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 5(1), 57–68.
- Camda, M. (2018). PERANCANGAN ANIMASI 3D UNTUK KAMPANYE

- MAKASSAR BERSIH. *Jurnal Imajinasi*, 2(1).
- Ciptahadi, K. G. O., Waisaka, A. A. N. M. C. D., & Budhayana, I. W. A. (2021). ILLUSTRASI ANIMASI 3D SEJARAH HARI RAYA GALUNGAN DI PULAU BALI. *Jurnal Informatika*, 9(2).  
<https://www.ejournal.lembahdempo.ac.id/index.php/AMIK-JI>
- Hadi, E. K., Fadila, J. N., & Nugroho, F. (2021). *Perancangan Animasi 3D "Remember" dengan Metode Pose to Pose*. 15.  
<https://journal.uniku.ac.id/index.php/ilkom>
- HAJ, N. I. F., Aziz, B. I. W., & B, S. (2021). PERANCANGAN ANIMASI SEBAGAI MEDIA PENGENALAN PAKAIAN DAN RUMAH ADAT SUKU MAKASSAR. *Jurnal TANRA Desain Komunikasi Visual*, 8(1).  
<https://ojs.unm.ac.id/tanra/>
- Handani, S. W., Suyanto, M., & Sofyan, A. F. (2016). PENERAPAN KONSEP GAMIFIKASI PADA E-LEARNING UNTUK PEMBELAJARAN ANIMASI 3 DIMENS. *Jurnal Telematika*, 9(1), 42–53.
- Kurnianto, A. (2015a). Tinjauan Singkat Perkembangan Animasi Indonesia dalam Konteks Animasi Dunia. *Humaniora*, 6(2), 240.  
<https://doi.org/10.21512/humaniora.v6i2.3335>
- Kurnianto, A. (2015b). TINJAUAN SINGKAT PERKEMBANGAN ANIMASI INDONESIA DALAM KONTEKS ANIMASI DUNIA. *Humaniora*, 6(2), 249–248.
- Lase, D. (2019). Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0. *SUNDERMANN: Jurnal Ilmiah Teologi, Pendidikan, Sains, Humaniora Dan Kebudayaan*, 12(2), 28–43.  
<https://doi.org/10.36588/sundermann.v1i1.18>
- Nurseto, T. (2011). MEMBUAT MEDIA PEMBELAJARAN YANG MENARIK. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, 8(1), 19–34.
- Priyono, L. A., Purwacandra, P. P., Gunanto, S. G., & Widhiyanti, K. (2020). PENERAPAN PRINSIP ANIMASI DALAM PENCIPTAAN ANIMASI 3D “KEPITING.” *Journal of Animation & Games Studies*, 6(1), 51–66.
- Pura, I. P. A. S., Darmawiguna, I. P. A. S., & Putrama, I. M. (2017). FILM SERI ANIMASI 3D “BELAJAR BAHASA INDONESIA BERSAMA MADE” SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA UNTUK PENUTUR ASING DI UNDIKSHA. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 6(1), 20–27.
- Purnama, S. (2010). ELEMEN WARNA DALAM PENGEMBANGAN

- MULTIMEDIA PEMBELAJARAN AGAMA ISLAM. *Al-Bidayah*, 2(1), 113–129.
- Purnasari, P. D., & Sadewo, Y. D. (2021). Strategi Pembelajaran Pendidikan Dasar di Perbatasan Pada Era Digital. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3089–3100. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1218>
- Ridwan, M., AM, S., Ulum, B., & Muhammad Fauzi. (2021). Pentingnya Penerapan Literature Review pada Penelitian Ilmiah (The Importance Of Application Of Literature Review In Scientific Research). *Jurnal Masohi*, 2(1), 42–51. <http://journal.fdi.or.id/index.php/jmas/article/view/356>
- Rijali, A. (2018). Analisis Data Kualitatif. *Jurnal Alhadharah*, 17(33).
- Rizal, M. H. (2017). ANIMASI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TENTANG “GLOBALWARMING” UNTUK ANAK USIA DINI. *Jurnal Inspiration*, 7(1), 79–85. <http://www.g->
- Rizal Pamungkas, P., & Sulistiyono, M. (2021). Media Pembelajaran Sejarah di Indonesia untuk Sekolah Dasar di Yogyakarta. *Jurnal Teknologi Informasi*, 3.
- Rori, J., Sentinuwo, S., & Karouw, S. (2016). Perancangan Aplikasi Panduan Belajar Pengenalan Ortodonsia Menggunakan Animasi 3D. *E-Journal Teknik Informatika*, 8(1), 47–51.
- Rosmiati, M., & Sitasi, C. (2019). Animasi Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Metode ADDIE. 21(2), 261–268. <https://doi.org/10.31294/p.v20i2>
- Said, A. A., Cahyadi, D., & Arifin, I. (2017). Struktur Media Pembelajaran Dalam Perspektif Desain Komunikasi Visual. 1–13.
- Sangian, J. G. C. L., & Lumenta, A. S. M. (2017). Film Animasi Tragedi 5 Maret 2014 di Fakultas Teknik. *Jurnal Teknik Elektro*, 6(4), 205–214.
- Satya, V. E. (2018). STRATEGI INDONESIA MENGHADAPI INDUSTRI 4.0. *Jurnal Info Singkat*, X, 19–24.
- Supriyadi. (2021). Pemanfaatan Film Animasi Sebagai Media Pembelajaran Anak Berbasis Flashmx. *Journal Komunikasi*, 12(2), 144–152. <https://doi.org/10.31294/jkom>
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan ADDIE Model. *Jurnal IKA*, 11(1), 12–26.
- Utami, D. (2011). Animasi Dalam Pembelajaran. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 1, 44–

51.

Utomo, Y. B., Herlawati, & Sihombing, E. G. (2015). ANIMASI INTERAKTIF PENGENALAN PAKAIAN ADAT TRADISIONAL PADA SMP PGRI 1 BEKASI. *Jurnal Teknik Komputer AMIK BSI*, 1(1).

Widadijo, W. tri. (2017). 12 Prinsip Animasi Dalam Serial “Adit & Sopo Jarwo.” *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 1(1), 70–85.

Yuningsih, F., Hadi, A., & Huda, A. (2014). “Rancang Bangun Animasi 3 Dimensi Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Menginstalasi PC.” *VOTEKNIKA Jurnal Vokasional Teknik Elektronika & Informatika*, 2(2), 36–40.