

## DAFTAR PUSTAKA

- Amin, Kalamal., 2021. PENERAPAN ANIMASI 3D DALAM MEDIA PEMBELAJARAN MENGENAL TEXTURING DASAR PADA MATA KULIAH MODELING, TEXTURING, RIGGING, Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital.
- Apriliani, Zohriyatun, dkk. 2019. *Pembuatan Video Profil dengan Efek Vintage Kampung Wisata Adat Sengkoah sebagai Media Informasi*, Jurnal Teknologi Informasi dan Multimedia (JTIM), Vol.1 (No.1), 57-65.
- Arliyana, dkk. 2022. *Teknik 3D Tracking Untuk Media Inforamsi Visual Objek Wisata Palangka Raya*, Jurnal Sains Komputer dan Teknologi Informasi, Volume 5 (No.1), 26-32.
- Aslah, T.Y., 2017. Perancangan Animasi 3D Objek Wisata Museum Budaya Watu Pinawetengan. E-Journal Teknik Informatika, Vol 11, No 1.
- Dalimunthe, Khairunnisa, dkk. 2022. *Penerapan Video Animasi 3D Sebagai Media Edukasi Pentingnya Menjaga Kesehatan di Era Endemi*, JIKSTRA, Vol 4 (No.02), 82-90.
- Haikal, F., Windu, M., ... Pd, M, 2022. *PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 3 DIMENSI TUDE THE SERIES "BULLYING"*. Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI) 11.
- Handara, Kurnia., 2021. *VIDEO ANIMASI 3D HIDUP DI ERA NEW NORMAL*. *JURNAL TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI* 12, 69–73. doi:10.51903/jtikp.v12i2.269
- Mutiahtisya, 2015. *SHADING WITH BLENDER APLICATION*. <https://mutiahtisya.wordpress.com/2015/01/25/shading-with-blender-application/> (diakses 7 Maret 2023).
- Pramudia, Rangga., 2016. ANALISIS DAN IMPLEMENTASI MEL SCRIPT UNTUK LIGHTING DAN RENDERING PADA FILM ANIMASI 3D

- ROBOCUBE. *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA)*, Vol. 5, No. 1
- Rahmad, C.Y., 2011. *DIGITAL COMPOSITING DALAM FILM ANIMASI 3 DIMENSI*. Jurusan Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta, Volume 3 No. 1
- RF, Bayu, dkk. 2020. *Menguasai Software 3 Dimensi BLENDER*. Padang: UNP Press.
- Rinaldi, Jodi, dkk. 2012. *Perancangan Tutorial Penerimaan Mahasiswa Baru Universitas Sam Ratulangi Berbasis Animasi 3D*. Jurusan Teknik Elektro-FT, UNSRAT
- Riyadli, H., Ramadhan, A.M.Y., 2022. *Teknik 3D Tracking Untuk Media Informasi Visual Objek Wisata Palangka Raya*. *Jurnal Sains Komputer dan ...* 5, 26–32.
- Rompas, M.V., Sinsuw, A., ... Najoan, X., 2013. *PERANCANGAN GEDUNG FAKULTAS TEKNIK UNSRAT DENGAN PERSPEKTIF ANIMASI 3D*. *Jurnal Teknik Informatika 2*. doi:10.35793/jti.2.2.2013.2332
- Saropi, Ahmad, dkk. 2019. *Pembuatan 3D Motion Graphic Objek Wisata Tanjungriau Fisherism Menggunakan Aspek Spatial, Temporal, Live Action dan Typography*, *Journal of Applied Multimedia and Networking (JAMN)*, Vol.3 (No.2).
- Saurik, H.T.T, dkk. 2019. *TEKNOLOGI VIRTUAL REALITY UNTUK MEDIA INFORMASI KAMPUS*. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIK)*, Vol. 6, No. 1
- Superpixel, 2021. *Mengenal Animasi Mix dan Kegunaannya di Berbagai Bidang*. <https://www.superpixel.id/blog/mengenal-animasi-mix-dan-kegunaannya-di-berbagai-bidang>. (diakses 7 Maret 2023).