

DAFTAR PUSTAKA

- Shafira, (2023). PENGGUNAAN ANIMASI DALAM MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH. Artikel Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat. Banjarmasin
- Jaya, Darmawiguna, Kesiman, (2020). *PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 2 DIMENSI SEJARAH PERANG JAGARAGA*. Jurusan Teknik Informatika Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja. 9(3), 223, Bali.
- Ariyanto, (2020). *PERANCANGAN MEDIA IKLAN BERBENTUK MOTION GRAPHICS GUNA PENUNJANG PROMOSI PADA PT. TIRTA KARYA BUANA*. (Skripsi, Universitas Raharja Tangerang). Diakses pada 24 Juni 2025.
- Surasa & Meidinasari. (2022). *Implementasi Struktur Cerita Archplot Pada Film Animasi Hybrid Berjudul Bhumi*. Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran, 2(2), 180, Yogyakarta.
- Leevandra, Satyadinoto. (2020). *Mengenal 3D Modelling*. Gamelab.id. <https://www.gamelab.id/news/259-mengenal-3dmodelling>. Diakses pada 21 Juni 2025.
- Darmawan. (2024). *Raden Ajeng Kardinah (1881 – 1970) Peranannya Dalam Pembangunan Rumah Sakit Umum Daerah Kota Tegal*. Bachelor thesis, Universitas Muhammadiyah Purwokerto.
- Indrawati, C., & Utama, N. J. (2023). *Kardinah in the frame of women's struggle in Tegal (1911–1927)*. *Criksetra: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 12(2), 123–133, Semarang.
- Matanasi, 2025. *Kardinah, Adik Kartini yang Jadi Korban Revolusi Sosial*. <https://tirto.id/kardinah-adik-kartini-yang-jadi-korban-revolusi-sosial-cnjq>. Diakses pada 18 Juni 2025.

- Pranata, (2022). *Kisah Traumatik Timpa RA Kardinah, Adik RA Kartini, Akibat Ulah PKI*. <https://nationalgeographic.grid.id/read/133504491/kisah-traumatik-timpa-ra-kardinah-adik-ra-kartini-akibat-ulah-pki?page=all>. Diakses pada 18 Juni 2025.
- Gule, Laratmase, Sholihin, Riztys, Rahmani, (2023). *Pengelolaan Media Informasi dalam Pembelajaran untuk Penguatan Perilaku Religiusitas Siswa di Sekolah Dasar*. *Journal on Education*. 05(04), 13318.
- Mu'min, (2019). *Buku Kardinah Karya Yono Daryono Dibedah*. <https://www.wartabahari.com/17425/buku-kardinah-karya-yono-daryono-dibedah/>. Diakses pada 18 Juni 2025.
- Muttaqiin, (2019). *Pengembangan Animasi 3 Dimensi Sebagai Media Informasi Pengenalan Perpustakaan Daerah Provinsi Jawa Tengah Menggunakan Software Muvizu*. (Skripsi, Universitas Negeri Semarang).
- Sani, Ramdhan, Sumarlin. (2021). *Perancangan Asset 3D Modelling Untuk Video Motion Graphic Dalam Profil Mata Kuliah Virtual Design Di Celoe*. e-Proceeding of Art & Design, Universitas Telkom. 8(3), 939.
- Catur Tama, Elatulada, (2022). *Pembuatan Asset Base Modelling 3D Pada Environment Interior dan Eksterior Hanggar Film "Volcanid: Rise of Garudha"*. Diploma thesis, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Aperiaginadi, (2024). *Perancangan Asset 3D yang Mendukung Visualisasi 2D pada MV "The Prettiest Girl"*. Bachelor thesis, Universitas Multimedia Nusantara.
- Pratiniyata, (2022). *Perancangan Dan Pembuatan Animasi 3d Tubuh Manusia Sebagai Media Pembelajaran Oleh Siswa Sd*. *Journal SAE Indonesia*.
- Hapsari, Prabaswara, Munandar, (2021). *Hard Surface Modelling*. *Journal SAE Indonesia*. <https://indonesia.sae.edu/wp-content/uploads/2021/03/Hard-Surface-Modelling.pdf>. Diakses pada 23 Juni 2025.
- Sitepu, Prasetyo, Amarrohman, (2020). *Analisis Aspek Morfologi Jalan (Layout Of Streets) Kota Semarang Terhadap Pertumbuhan Tata Ruang Dan Wilayah Menggunakan Metode Digitasi Citra Resolusi Tinggi Dan Sistem Informasi Geografis*. *Jurnal Geodesi Undip*. 6(1), 24.

- Setiawan, Trisnadoli, Nugroho, (2019). *PENERAPAN TEKNIK UV MAPPING DAN TEXTURE PAINTING DALAM PEMBUATAN FILM ANIMASI 3D BUJANG BUTA*. (Jurusan Teknologi Informasi, Politeknik Caltex Riau). 40(1), 26-30.
- Anggara, Yusa, Jayanegara, (2021). *IMPLEMENTASI RIGGING PADA KARAKTER 'I ANGSA' DALAM FILM ANIMASI 2D 'I EMPAS TEKEN I ANGSA'*. Jurnal Desain, Prodi Teknik Informatika, STMIK STIKOM Indonesia. 8(3), 250-252.
- Rahayu, Syafrizal, (2022). *ANIMASI 3D GERAKAN SHOLAT MENGGUNAKAN TEKNIK RIGGING*. (Journal of Science and Social Research). V (1), 50-56. Bengkulu.
- Akbar, Syahrul, Malik, 2019. *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS BLENDER 3D PADA MATA PELAJARAN INSTALASI MOTOR LISTRIK DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN (SMK)*. (Program Studi Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan dari Universitas Negeri Makassar). <https://eprints.unm.ac.id/13290/1/4.%20Jurnal.pdf>. Diakses pada 26 Juni 2025.
- Alvina, (2024). *Perancangan Buku Guided Journal mengenai Pengembangan Resiliensi Diri untuk Remaja*. (Bachelor Thesis thesis, Universitas Multimedia Nusantara). <https://kc.umu.ac.id/id/eprint/34465>. Diakses pada 26 Juni 2025.
- Aisyah, Ramadani, Wulandari, Astutik, (2025). *Pemanfaatan Teknologi Digital sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Siswa Sekolah Dasar*. (Jurnal Sadewa: Publikasi Ilmu Pendidikan, Pembelajaran dan Ilmu Sosial). 3(1), 388-401. Sumenep, Indonesia