

Daftar Pustaka

- Ainiyah, K., Hidayah, N., Damayanti, F. P., Hidayah, I. N., Fadila, J. N., & Nugroho, F. (2020). Rancang Bangun Film Animasi 3D Sejarah Terbentuknya Kerajaan Samudra Pasai Menggunakan Software Blender. *JISKA (Jurnal Informatika Sunan Kalijaga)*, 5(3), 164–176. <https://doi.org/10.14421/jiska.2020.53-04>
- Anzeli, Adi, A. E., & Mario. (2022). *Penyuntingan Dalam Perancangan Film Tourism Konservasi Mangrove Cemara*. 8(5). <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/view/18715>
- Ar Rafi, M. A., Fiandra, Y., & Anwar, A. A. (2023). PENYUNTINGAN GAMBAR FILM FIKSI TENTANG PERUBAHAN SOSIAL BUDAYA PADA MASYARAKAT DI DESA GUNUNG PUNTANG EDITING OF A FICTION FILM ABOUT THE LOCALITY OF COMMUNITY LIFE IN GUNUNG PUNTANG VILLAGE. In *Desember* (Vol. 10, Issue 6).
- Boggs, J. M. . P. D. W. (2008). *The Art of Watching Film*. McGraw-Hill Book Company, Inc.
- Bowen, C. J. (2017). Grammar of the Edit: Fourth Edition. In *Grammar of the Edit: Fourth Edition*. Taylor & Francis. <https://doi.org/10.4324/9781315208404>
- Budiyasa, N. D., & Purnawan, K. D. (1997). *Submata Pelajaran Tembang*. Intan Pariwara.
- Creswell, J. W. (2016). *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*.
- Crook, I. . & B. P. (2017). *Motion Graphics: Principles and Practices from the Ground Up*. 1(1).
- Darnawi. (1982). Puisi Jawa. *Gajah Mada University Press*.
- DetikJateng, T. (2022). *Lagu Lingsir Wengi dan Maknanya, Benarkah untuk Panggil Hantu?* DetikJateng. <https://www.detik.com/jateng/budaya/d-6243079/lagu-lingsir-wengi-dan-maknanya-benarkah-untuk-panggil-hantu>
- Devita Permatasari. (2014). *TA : Pembuatan film animasi 3 dimensi tentang suasana Desa Lomaer, Kecamatan Blega, Bangkalan Madura*.
- Fauzan, A., Haryanto, D., & Zamroni, M. (2019). *Analisis Penerapan Continuity Cutting Berdasarkan Adegan Dalam Mendukung Unsur Naratif Pada Film CHEF*. 2(1), 1–5.
- Hidayati, K. F. (2022, January 7). *Design Thinking: Arti, Manfaat, dan Contoh Penerapannya - Glints Blog*. Glints Blog.
- Jaya, I. M. R. A., Darmawiguna, I. G. M., & Kesiman, M. W. A. (2020). Pengembangan Film Animasi 2 Dimensi Sejarah Perang Jagaraga. *KARMAPATI*, 9(3).
- Joni, & Deli. (2020). Studi Penerapan Animasi Dan Visual Effect Dalam Film Mulan Study Of Animation And Visual Effect Application On Mulan (2005). *Conference on Business, Social Sciences and Innovation Technology*, 1(2005), 557–564.
- Nispayadi, M. A. F., Iskandar, M., & Fiandra, Y. (2021). *Perancangan Environment Pada Animasi 3d Tentang Penerimaan Diri Penyandang Disabilitas Daksa Akibat Kecelakaan*. 8(3).
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Alfabeta.

White, T. (2018). How to Make an Animated Film. In *How to Make Animated Films*. <https://doi.org/10.4324/9780080927848-12>
Williams, R. (2001). *The Animator Survival Kit*. Faber Inc.