

DAFTAR PUSTAKA

- Anggelina, S., & Trisnadoli, A. (2020). Analisis Efektivitas Pesan Film Animasi 3D Bahaya Rokok terhadap Perokok Aktif Remaja dan Dewasa. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 6(1), 115–124. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v6i1.3209>
- Cahyani, I. R. (2020). PEMANFAATAN MEDIA ANIMASI 3D di SMA. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(1), 57. <https://doi.org/10.33394/jtp.v5i1.2854>
- Hidayah, N., Putri Damayanti, F., Nuril Hidayah, I., Ainiyah, K., Nur Fadila, J., & Nugroho, F. (2020). Rancang Bangun Film Animasi 3D Sejarah Terbentuknya Kerajaan Samudra Pasai Menggunakan Software Blender. In *JISKa* (Vol. 5, Issue 3).
- Kosasih, I. (2015). Pengembangan Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Saintifika*, 2(1), 43–52.
- Marjuni, A., & Harun, H. (2019). Penggunaan Multimedia Online Dalam Pembelajaran. *Idarah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 3(2), 194. <https://doi.org/10.24252/idaarah.v3i2.10015>
- Mukrimaa, S. S., Nurdyansyah, Fahyuni, E. F., YULIA CITRA, A., Schulz, N. D., Taniredja, T., Faridli, E. M., & Harmianto, S. (2016). No Analisis struktur ko-sebaran indikator terkait kesehatan, pusat rasa sehat subjek, dan lansia yang tinggal di rumah. Judul *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(August), 128.
- Mustika, M., Sugara, E. P. A., & Pratiwi, M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle. *Jurnal Online Informatika*, 2(2), 121. <https://doi.org/10.15575/join.v2i2.139>
- Patricia, C. O. S. (2021). No 6 Tema utama pengertian kesehatan adalah pusat rumah dan lansia. Indikator yang berhubungan dengan kesehatan adalah analisis struktur ko-dispersi. Judul. 3 (2).
- Romadhan, A., & Rusimamto, P. W. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Multimedia Interaktif Lectora Inspire Pada Mata Pelajaran Teknik Elektronika Dasar Di Smk Negeri 3 Jombang. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 4(2), 451–456. <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknik-elektro/article/view/11483>
- Sugiyani, Y., Rosalina, V., & Yunan, I. (2014). Perancangan Aplikasi Edukatif Berbasis Multimedia. *Jurnal Prosisko*, 1(September), 55–59.

- Waeo, V., Lumenta, A. S. M., & Sugiarto, B. A. (2016). Implementasi Gerakan Manusia Pada Animasi 3D Dengan Menggunakan Metode Pose to pose. *E-Journal Teknik Informatika*, 9(1).
- Zebua, T., Nadeak, B., & Sinaga, S. B. (2020). Pengenalan Dasar Aplikasi Blender 3D dalam Pembuatan Animasi 3D. *Jurnal ABDIMAS Budi Darma*, 1(1), 18-21.

