

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, L. *et al.* (2022) 'PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI 3D PEMBELAJARAN LALU', 32(2), pp. 189–200.
- Afiyanti, Y. (2008) 'Focus Group Discussion (Diskusi Kelompok Terfokus) sebagai Metode Pengumpulan Data Penelitian Kualitatif', *Jurnal Keperawatan Indonesia*, 12(1), pp. 58–62. Available at: <https://doi.org/10.7454/jki.v12i1.201>.
- Akbar, A.F., Nisa, D.A. and Widyasari, W. (2022) 'Drive Safety 3D Animation As Educational Media for Youth 15-17 Years Old', *Arty: Jurnal Seni Rupa*, 11(2), pp. 1–10. Available at: <https://doi.org/10.15294/arty.v11i2.56770>.
- Daiyah, C.F. (2022) 'Beberapa Faktor Penyebab Kecelakaan di Indonesia', *Ilmuteknik.org*, 2(2), p. 1.
- Hadi, E.K., Fadila, J.N. and Nugroho, F. (2021) 'Perancangan Animasi 3D “Remember ” dengan Metode Pose to Pose JURNAL NUANSA INFORMATIKA', 15.
- Hidayah, A.K., Sarwanto, L. and Handayani, S. (2019) 'Pembuatan Animasi Pendaftaran Siswa Baru Pada SMAN 5 Kepahiang Berbasis Multimedia Linier', *Jurnal Media Infotama*, 15(2). Available at: <https://doi.org/10.37676/jmi.v15i2.872>.
- Novayani, W. and Eka Budiansyah, G. (2022) 'Implementasi MDLC dan Pose to

- Pose dalam Film Animasi 3D Sejarah Kerajaan Melayu Siak’, *Journal of Applied Informatics and Computing*, 6(1), pp. 98–103. Available at: <https://doi.org/10.30871/jaic.v6i1.3367>.
- Putri, I.M.M. *et al.* (2023) ‘Sosialisasi Keselamatan Berkendara Untuk Membentuk Generasi Cerdas Tanggap Lalu Lintas’, *Jurnal Nauli*, 3(1), pp. 39–43. Available at: <https://doi.org/10.1234/jurnal>.
- Sanchez-riera, J., Civit, A. and Altarriba, M. (2020) ‘AVATAR : Blender add-on for fast creation of 3D human models arXiv : 2103 . 14507v1 [cs . GR] 26 Mar 2021’, pp. 1–7.
- Sari, P. *et al.* (2023) ‘Perancangan Media Pembelajaran Animasi 3D pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di MTs N 6 Agam’, *Journal of Social Science Research*, 3(2), pp. 13382–13391. Available at: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>.
- Siswa, B.P. *et al.* (2023) ‘Saferide : Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Website Dalam Meningkatkan Kesadaran Keselamatan’, 10(1), pp. 79–89. Available at: <https://doi.org/10.46447/ktj.v10i1.553>.
- Solusi, B., Pembuatan, O. and Cahyani, A. (2024) ‘Blender : Solusi Open-Source untuk Pembuatan dan Pengembangan 3D’, (October).
- Sunni, M.A. (2019) ‘Jurnal Explore STMIK Mataram – Volume 9 No 1 Tahun 2019 ISSN : 2087-894 Jurnal Explore STMIK Mataram – Volume 9 No 1 Tahun 2019 ISSN : 2087-894’, *Jurnal Explore STMIK Mataram*, 9(1), pp. 24–30.

- Tarigan, K.E. and Simamora, R.M. (2024) ‘Pengenalan Metode Wawancara Kelompok Focus Group Discussion (Fgd) Di Smp Anastasya: “Membangun Keterampilan Pemahaman Berdiskusi”’, *Jurnal Pemberdayaan Sosial dan Teknologi Masyarakat*, 4(1), p. 7. Available at: <https://doi.org/10.54314/jpstm.v4i1.1814>.
- Waeo, V., Lumenta, A.S.M. and A. Sugiarto, B.A. (2016) ‘Implementasi Gerakan Manusia Pada Animasi 3D Dengan Menggunakan Menggunakan Metode Pose to pose’, *Jurnal Teknik Informatika*, 9(1), pp. 1–8. Available at: <https://doi.org/10.35793/jti.9.1.2016.14641>.
- Wahyudi, T., Supriyanta, S. and Faqih, H. (2021) ‘Pengembangan Sistem Informasi Presensi Menggunakan Metode Waterfall’, *Indonesian Journal on Software Engineering (IJSE)*, 7(2), pp. 120–129. Available at: <https://doi.org/10.31294/ijse.v7i2.11091>.
- Yusuf, M. *et al.* (2025) ‘Implementasi “ Metode Pose to Pose Pada Ekspresi Karakter “ dalam Serial Little Ammar Season 3 Eps 28 Shot 21’ , 5, pp. 2275–2285.

LAMPIRAN

Lampiran 1 proses observasi



Lampiran 2 *Focus Group Discussion*



Lampiran 3 Proses editing

