

## DAFTAR PUSTAKA

- Anita<sup>1</sup>, r. D. (2017). Rancangan video media promosi berbasis motion graphic . *Journal of information technology and computer science (jointecs) vol. 1*, 1-5.
- Ardiyan. (2014). Proses produksi pembuatan tekstur material pada desain 3D karakter menggunakan perangkat lunak maxon 3D bodypaint. *Proses produksi pembuatan tekstur material pada desain 3D karakter menggunakan perangkat lunak maxon 3D bodypaint*, 719-728.
- Ardiyan. (2014). Proses produksi pembuatan tekstur material pada desain 3D karakter menggunakan perangkat lunak maxon 3D bodypaint. 719-728.
- Ardyan. (2014). *Proses produksi pembuatan tekstur material pada desain 3D karakter menggunakan perangkat lunak maxon 3D bodypaint*, 719-728.
- Aski satriawan, m. E. (2016). Analisis dan pembuatan rigging karakter 3D pada animasi 3D. *Jurnal teknik informatika* vol.9, 72-77.
- Aski satriawan, m. E. (2016). Analisis dan pembuatan rigging karakter 3D pada animasi 3D "jangan bohong dong". *Analisis dan pembuatan rigging karakter 3D pada animasi 3D*, 72-77.
- Jurnal teknik informatika vol. 9. (2016). *Analisis dan pembuatan rigging karakter 3D pada animasi 3D "jangan bohong dong"*, 75.
- Kurniawan, f. (2010). *Potensi wisata kuliner dalam pengembangan pariwisata di yogyakarta*. Surakarta: isi surakarta.
- M., i. S., anggy , t., & erwin , s. N. (2019). Penerapan teknik uv mapping dan texture painting dalam pembuatan film animasi 3D bujang buta. *Penerapan teknik uv mapping dan texture painting dalam pembuatan film animasi 3D bujang buta*, 26-30.
- M., i. S., anggy, t., & erwin, s. N. (2019). Penerapan teknik uv mapping dan texture painting dalam pembuatan film animasi 3D bujang buta. *Penerapan teknik uv mapping dan texture painting dalam pembuatan film animasi 3D bujang buta*, 26-30.
- Nabila, p. W. (2019). Laporan tugas akhir karya kreatif. *Kinerja produser dalam produksi film pendek "meranyau"*, 14-16.
- Prasetia, a. (2011). *Jogja resto dan galery*. *Jogja resto dan galery*, 1-18.
- Roostika, r. (2012). Citra merek tujuan wisata dan perilaku wisatawan: . *Jurnal manajemen dan akuntansi*, 41-54.

- Setiawan, m. I., trisnadoli, a., & nugroho, e. S. (2019). Jurusan teknologi informasi. *Penerapan teknik uv mapping dan texture painting dalam pembuatan film animasi 3D bujang buta*, 26-30.
- Suwasono, a. (2016). *Pengantar animasi 2d metode dasar perancangan animasi tradisional*. Surakarta: isi yogyakarta.
- Utami, d. (7 mei 2011). Majalah ilmiah pembelajaran nomor 1 volume. *Nimasi dalam pembelajaran*, 44-52.
- Wijaya, n. P. (2019). Laporan tugas akhir karya kreatif. *Kinerja produser dalam produksi film pendek meranyau*, 14-16.
- Wijayanti, a. (2020). *Khasanah ilmu – jurnal pariwisata dan budaya*. Yogyakarta: lppm universitas bina sarana informatika kampus kota yogyakarta.

#### SUMBER ONLINE

- <https://copenmagazine.com/2020/08/13/perkembangan-industri-kopi-jogja-dan-jateng/>
- <https://jogya.com/pengin-tahu-berapa-jumlah-warung-kopi-di-jogja/>
- <https://ngobrolanimasi.wordpress.com/2015/03/15/sejarah-singkat-animasi-bagian-1/>
- <https://www.idntimes.com/hype/entertainment/lintang-resita/6-alasan-orang-dewasa-masih-suka-nonton-kartun-c1c2/6>
- <http://dapoeranimasi.com/production-pipeline-dalam-animasi-1-pre-production/>
- <https://studioantelope.com/tahap-produksi-/>