

DAFTAR PUSTAKA

- [1] PT. Bank Negara Indonesia. (2021) Sejarah. [Online]. " <https://www.bni.co.id/id/id/perseroan/tentang-bni/sejarah> "
- [2] PT. Bank Negara Indonesia. (2021) Visi & Misi. [Online]. " <https://www.bni.co.id/id/id/perseroan/tentang-bni/visi-misi> "
- [3] PT. Bank Negara Indonesia. (2021) Struktur Organisasi . [Online]. " <https://www.bni.co.id/id/id/perseroan/tentang-bni/struktur-organisasi> "
- [4] Hendrickx, T. Fidelity Perception of Real-Time Rendered 3D Models in Blender. In International Conference on Cyberworlds 2019.
- [5] Zebua, Taronisokhi, et al. "Jurnal ABDIMAS Budi Darma Pengenalan Dasar Aplikasi Blender 3D Dalam Pembuatan Animasi 3D." Media Online), vol. 1, no. 1, 2020, pp. 18–21.
- [6] N. Juliana, "DESAIN mode motif Jala Ikan Menggunakan aplikasi photoshop," JURNAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT, vol. 23, no. 3, p. 338, 2017.
- [7] E. Eriya and F. A. Zhafiri, "Pembuatan film Animasi 'teman' Menggunakan Teknik puppet pin Dan Duik Sebagai media Edukasi Anak," MULTINETICS, vol. 3, no. 1, p. 32, 2017.
- [8] Ozdemir, B., & Caliskan, O. (2015). Menu design: A review of literature. Journal of Foodservice Business Research, 18(3), 189-206.
- [9] Tim Bingkai Nasional 01 (2023, Januari, 9), Mengenal Studio Ghibli: Penghasil Animasi Penuh Imajinasi dan Penuh Estetika Terbaik. [Online]. "<https://www.bingkainasional.com/hiburan/pr-3466496761/mengenal-studio-ghibli-penghasil-animasi-penuh-imajinasi-dan-penuh-estetika-terbaik> \"
- [10] Rendell, J., & Denison, R. (2018). introducing studio Ghibli. East Asian Journal of Popular Culture, 4(1), 5-14.