

DAFTAR PUSTAKA

- Andriany, P. (2016). Perbandingan Efektivitas Media Penyuluhan Poster Dan Kartun Animasi Terhadap Pengetahuan Kesehatan Gigi Dan Mulut. *Journal Of Syiah Kuala Dentistry Society*, 1(1), 21–28.
- Ardhana, I. (2013). Pandangan Lokal Versus Barat Tentang Puputan Badung: Ekspansi Imperialisme Modern Belanda Dalam Konteks Bali. *Jurnal Kajian Bali (Journal Of Bali Studies)*, 3(1), 65–86.
- Aryawan, I. M. D., Adnyawati, N. D. M. S., & Suriani, N. M. (2019). Potensi Objek Wisata Sejarah Di Kota Singaraja. *Jurnal Bosaparis: Pendidikan Kesejahteraan Keluarga*, 9(2), 143. <https://doi.org/10.23887/jpkk.v9i2.22137>
- Borman, R. I., & Purwanto, Y. (2019). Implementasi Multimedia Development Life Cycle Pada Pengembangan Game Edukasi. *Jurnal Edukasi Dan Penelitian Informatika*, 5(2), 119–124.
- Buchari, M., Sentinowo, S., & Lantang, O. (2015). Rancang Bangun Video Animasi 3 Dimensi Untuk Mekanisme Pengujian Kendaraan. *E-Journal Teknik Informatika*, 6(1), 1–6. <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/informatika/article/view/9964/9550>
- Cahyani, I. R. (2020). *Pemanfaatan Media Animasi 3 Dimensi*. 5, 57–68.
- Haryati, S. (2012). Research And Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan. *Research And Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan*, 37(1), 11–26.
- Hendriatiningsih, S., Budiarta, A., & Hernandi, A. (2008). Masyarakat Dan Tanah Adat Di Bali. *Jurnal Sosioteknologi*, 15(Desember), 517.
- Keling, G. (2017). Tipologi Bangunan Kolonial Belanda Di Singaraja. *Forum*

Arkeologi, 29(2), 65. <https://doi.org/10.24832/fa.v29i2.185>

Lailatul, V., Teknik, F., Surabaya, U. A., & No, J. S. (1945). *Pembuatan Film Animasi 3d `` Anak Itik `` Menggunakan Aplikasi Blender*. 45.

Mahendra, R., Trisnadoli, A., & Nugroho, E. S. (2018). Implementasi Teknik Sinematografi Dalam Pembuatan Film Animasi 3d Cerita Rakyat “Batu Belah Batu Betangkap.” *Jurnal Resti (Rekayasa Sistem Dan Teknologi Informasi)*, 2(2), 578–583. <https://doi.org/10.29207/Resti.V2i2.483>

Matematika, P. (2019). *Jurnal Mathematics Paedagogic*. Iv(1), 57–65.

Mulyani, N. (2019). Perancangan Proses Pra Produksi Film Animasi 3d Legenda Putri Merak Jingga. *Jurnal Sistem Informasi*, V(2).

Ni Putu Bali Pratiwi 1), I Gede Mahendra Darmawiguna 2), I. M. W. A. K. 3). (2020). *Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Sejarah Pembangunan*. 9, 193–203.

Pascasarjana, P., Sejarah, P., & Yogyakarta, U. N. (2020). Peninggalan Sejarah Islam Di Buleleng Bali Rizky Annisa. *Istoria: Jurnal Pendidikan Dan Sejarah*, 16(1), 1–12.

Pratama, P. G., Santyadiputra, G. S., & Antara Kesiman, M. W. (2021). Panji Sakti “The King Of Buleleng” : Game 3d Cerita Rakyat Berbasis Desktop. *Insert : Information System And Emerging Technology Journal*, 1(2), 37. <https://doi.org/10.23887/insert.v1i2.31040>

Putu, N., Indra, S., Dewi, P., Windu, I. M., Kesiman, A., & Pradnyana, G. A. (2020). *Penggunaan Prinsip Timing & Spacing Dalam Proses Pembuatan Film Animasi 3d Sejarah Hukum Tawan Karang*. 9.

Riyanto, S., Sukewijaya, I. M., & Yusiana, L. S. (1970). Studi Potensi Lansekap Sejarah Untuk Pengembangan Wisata Sejarah Di Kota Singaraja. *Jurnal Arsitektur Lansekap*, 2(1), 32. <https://doi.org/10.24843/jal.2016.v02.i01.p04>

Rosdianto, H. (2017). Pengaruh Model Generative Learning Terhadap Hasil Belajar

- Ranah Kognitif Siswa Pada Materi Hukum Newton. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Keilmuan (Jpfk)*, 3(2), 66. <https://doi.org/10.25273/jpfk.v3i2.1288>
- Saputro, B. (2017). Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development) Bagi Penyusun Tesis Dan Disertasi. In *Journal Of Chemical Information And Modeling* (Vol. 53, Issue 9).
- Sugiarto, H. (2018). Penerapan Multimedia Development Life Cycle Pada Aplikasi Pengenalan Abjad Dan Angka. *Ijcit (Indonesian Journal On Computer And Information Technology)*, Vol.3 No.1(1), 26–31.
- Sumendap, I. Y., Tulenan, V., Diane, S., & Paturusi, E. (2019). Pembuatan Animasi 3 Dimensi Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle (Studi Kasus : Tarian Dana Dana Daerah Gorontalo). *Pembuatan Animasi 3 Dimensi Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle (Studi Kasus : Tarian Dana Dana Daerah Gorontalo)*, 14(2), 227–234. <https://doi.org/10.35793/jti.14.2.2019.23998>
- Suratinoyo, H. S., Wowor, H., Robot, J., & Karouw, S. (2013). Cerita Rakyat Daerah Minahasa : Implementasi Short Film Animasi 3d. *Jurnal Teknik Informatika*, 2(2). <https://doi.org/10.35793/jti.2.2.2013.2709>
- Waeo, V., Lumenta, A. S. M., & A. Sugiarto, B. A. (2016). Implementasi Gerakan Manusia Pada Animasi 3d Dengan Menggunakan Menggunakan Metode Pose To Pose. *Jurnal Teknik Informatika*, 9(1), 1–8. <https://doi.org/10.35793/jti.9.1.2016.14641>
- Wusantria, P. (2017). Nilai-Nilai Kepahlawanan Tokoh I Gusti Ketut Jelantik Dalam Perang Jagaraga (1846-1849) Sebagai Sumber Penanaman Karakter Dalam Pembelajaran Ips Di Smp Laboratorium Undiksha Singaraja. *Journal Of Education Research And Evaluation*, 1(4), 264. <https://doi.org/10.23887/jere.v1i4.12494>
- Yusup, F. (2018). Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Tarbiyah : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(1), 17–23. <https://doi.org/10.18592/tarbiyah.v7i1.2100>

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



I Made Beny Gunarta lahir di Desa Batur Tengah pada tanggal 06 Agustus 1998. Penulis lahir dari pasangan I Wayan Puja dan Ni Nengah Mariani. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Hindu. Alamat Jalan Raya Penelokan, Desa Batur Tengah, Kec. Kintamani, Kab. Bangli, Prov. Bali. Penulis menyelesaikan pendidikan dasar di SD Negeri 2 Batur pada tahun 2011, dilanjutkan ke jenjang pendidikan menengah pertama di SMP N 6 Kintamani dan lulus pada tahun 2014, kemudian dilanjutkan dengan sekolah menengah atas di SMA N 1 Bangli dan lulus pada tahun 2017. Pada tahun 2017 penulis melanjutkan ke jenjang perguruan tinggi di Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja dengan mengambil program studi S1 Pendidikan Teknik Informatika.

