

## DAFTAR PUSTAKA

- Hendrianto, G. (2017). *Dengan Teknik Animasi Digital 2D Pendahuluan Karya animasi ini merupakan sebuah karya interpretatif tentang kehidupan.* 3(2), 185–220.
- Kadek, N., Ari, T., Sindu, I. G. P., Windu, I. M., & Kesiman, A. (2020). *Adaptasi Cer Ita Pahlawan “Riwayat Hidup Mr. I Gusti Ketut Pudja” Dalam Bentuk Film Animasi 2D.* 9, 185–192.
- Kebudayaan, K. P. dan. (2013). *Teknik Animasi 2 Dimensi HALAMAN SAMPUL.*
- Mussardo, G. (2019). Definisi Multimedia dan Unsur Multimedia. *Statistical Field Theor,* 53(9), 1689–1699.
- Pratama, A. B., SuMinto, M., & Patrio, A. N. (2019). Film Animasi 2 Dimensi, “Jack the Chicken!” *Journal of Animation and Games Studies,* 5(2), 091–106. <https://doi.org/10.24821/jags.v5i2.2994>
- Purnama. (2013). *Pengertian, prinsip-prinsip, dan perbedaan animasi.* 5–9. <http://dinus.ac.id/repository/docs/ajar/materi1animasi.pdf>
- Putri, A. W. S. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi 2D Berbasis Multimedia Menggunakan Adobe Flash CS6 Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SD. *Repository Universitas PGRI Yogyakarta,* 28.
- Rafzanjani Bintang, M. A. (2018). Penciptaan Karya Film Animasi “Sky Land” Dengan Teknik Dua Dimensi. *Journal of Animation & Games Studies,* 3(2), 151. <https://doi.org/10.24821/jags.v3i2.1857>
- Siswati, & Salim, M. A. (2013). *Teknik Animasi 2 Dimensi 2.*
- S, Wojowasito. 1997. Kamus Umum Lengkap, Bandung.Penerbit:Pengarang, Candiasa,I,M. (2010) Pengujian instrumen disertai aplikasi iteman danbigsteps. Singaraja. Univeritas Pendidikan Ganesha
- Website ResMi Pemerintahan Kabupaten Buleleng (2018). Sejarah Singkat Soenda Ketjil dan Eks. Pelabuhan Buleleng. Tersedia: ( [HYPERLINK "https://bulelengkab.go.id/detail/artikel/sejarah-singkat-soenda-ketjil-dan-eks-pelabuhanbuleleng-21"](https://bulelengkab.go.id/detail/artikel/sejarah-singkat-soenda-ketjil-dan-eks-pelabuhanbuleleng-21) <https://bulelengkab.go.id/detail/artikel/sejarah-singkat-soenda-ketjil-daneks-pelabuhan-buleleng-21> ). diakses pada : 29 Novemver 201