

DAFTAR PUSTAKA

- 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.
- Ismail, T. H. A. (2013). Film Animasi 2D (Dimensi) Penyuluhan KB. *Jurnal Telematika*, 6(1), 15–27.
- Kurnianto, A. (2015). Tinjauan Singkat Perkembangan Animasi Indonesia dalam Konteks Animasi Dunia. *Humaniora*, 6(2), 240.
<https://doi.org/10.21512/humaniora.v6i2.3335>
- Li, B. (2013). Konsep Dasar Animasi. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Oliver, J. (2019). Bab Ii Tinjauan Pustaka Aplikasi. *Hilos Tensados*, 1, 1–476.
- Perahu, D., Komala, S., Puputan, H., & Mirawati, I. (1906). *Dari Perahu Sri Komala Hingga Puputan (Inna Mirawati)*. 33–42.
- 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.
- Sukmana, J. (2018). Metode 2D Hybrid Animaton Dalam Pembuatan Film Animasi Di Macromedia Flash Mx. *Pseudocode*, 5(1), 29–36.
<https://doi.org/10.33369/pseudocode.5.1.29-36>
- Wardhana, R. W. (2014). Pengertian dan Sejarah Animasi. *Jurnal Ilmu Teknologi Informasi*, 7.
<http://itcentergarut.blogspot.com/2011/08/pengertian-animasi- dan-sejarah-animasi.html>

Wijanarko, A. (2020). Implementasi Prinsip Animasi Straight Ahead Action pada Karakter Hewan Berbasis Animasi 2D. *JAMI: Jurnal Ahli Muda Indonesia*, 1(1), 73–84. <https://doi.org/10.46510/jami.v1i1.20>

