

## DAFTAR PUSTAKA

- Anggita, G. M. (2019). Eksistensi Permainan Tradisional sebagai Warisan Budaya Bangsa. *JOSSAE : Journal of Sport Science and Education*, 3(2), 55. <https://doi.org/10.26740/jossae.v3n2.p55-59>
- Andriani, T. (2012). Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Sosial Budaya*, 9(1), 131. <https://doi.org/10.24014/sb.v9i1.376>
- Ayu, P., Lestari, R., & Udayana, A. A. G. B. (2020). Permainan Tradisional Bali “ Sepit-Sepitan ” Dalam Film Animasi 2D. *PRABANGKARA Jurnal Seni Rupa Dan Desain*, 24(september), 49–58.
- Bayu, I., Santyadiputra, G., & Pradnyana, I. (2017). Film Dokumenter Permainan Tradisional Bali (Magandu): Sebuah Tradisi sebagai Warisan Budaya Sistem Subak Bali. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 6(1), 256. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v6i1.9947>
- Enterprise, J. (2020). *Dasar-Dasar Animasi Komputer*. PT Elex Media Komputindo. [https://www.google.co.id/books/edition/Dasar\\_Dasar\\_Animasi\\_Komputer/mlnYDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Dasar+dasar+animasi+komputer&pg=PR3&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Dasar_Dasar_Animasi_Komputer/mlnYDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Dasar+dasar+animasi+komputer&pg=PR3&printsec=frontcover)
- Hasanah, U., & Nulhakim, L. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Film Animasi Sebagai Media Pembelajaran Konsep Fotosintesis. *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran IPA*, 1(1), 91. <https://doi.org/10.30870/jppi.v1i1.283>
- Hidayatullah, P., Dswanto, A., & Nugroho, S. P. (2011). *Asyik Membuat Mobile Game Edukatif dengan Flash*. Informatika.
- Kurniati, E. (2016). *Permainan Tradisional Dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak* (Edisi ke-1). PRENADEMEDIA GROUP. [https://www.google.co.id/books/edition/Permainan\\_Tradisional\\_dan\\_Perannya\\_Dalam/-eRNDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Permainan_Tradisional_dan_Perannya_Dalam/-eRNDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&printsec=frontcover)
- Mulyani, N. (2016). *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. DIVA Press.
- Munir. (2013). Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan. In *Antimicrobial agents and chemotherapy* (Vol. 58, Issue 12). Penerbit Alfabeta. [http://eprints.umpo.ac.id/1568/9/DAFTAR\\_PUSTAKA.pdf](http://eprints.umpo.ac.id/1568/9/DAFTAR_PUSTAKA.pdf)
- Nugraha, I. M., Trinawindu, I. B., & Artawan, C. A. (2020). Perancangan Buku Panduan Maplalian Deduplak & Media Pendukung Oleh Dinas Kebudayaan Pemerintah Kota Denpasar Sebagai Media Pelestarian Permainan Tradisional Bali. *AMARASI: JURNAL DESAIN KOMUNIKASI VISUAL*, 1(01), 46–58. <https://jurnal2.isi-dps.ac.id/index.php/amarasi/article/view/29>
- Pratiwi, P. Y., Darmawiguna, I. G. M., & Sunarya, I. M. G. (2016). *Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Kehidupan Pada Zaman Prasejarah*. 5(1). <https://doi.org/10.23887/karmapati.v5i1.6796>
- Prayogi, R., & Danial, E. (2016). Pergeseran Nilai-Nilai Budaya Pada Suku Bonai Sebagai Civic Culture Di Kecamatan Bonai Darussalam Kabupaten Rokan Hulu Provinsi Riau. *Humanika*, 23(1), 61. <https://doi.org/10.14710/humanika.23.1.61-79>

- Priyoatmoko, W., & Arifah, F. N. (2020). Using 3D animation combined with augmented reality for promotion media: Case study of STMIK Bina Patria. *Journal of Physics: Conference Series*, 1517(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1517/1/012069>
- Putra, I. P. A. S., Darmawiguna, I. G. M., & Putrama, I. M. (2017). Film Seri Animasi 3D Belajar Bahasa Indonesia Bersama Made Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Penutur Asing Di Undiksha. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 6(1), 20–26. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v6i1.9051>
- Rozana, S., & Bantali, A. (2020). *Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini: Melalui Permainan Tradisional Engklek* (N. Kholik (ed.); Edisi ke-1). EDU PUBLISHER. [https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=oFbzDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&ots=yEa6SnlRsW&sig=I1mazQzWl54kLVRApsPRLMKZ4cs&redir\\_esc=y#v=onepage&q&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=oFbzDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&ots=yEa6SnlRsW&sig=I1mazQzWl54kLVRApsPRLMKZ4cs&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false)
- Sriasih, N. K., Darmawiguna, I. G. M., & Kesiman, I. M. W. A. (2020). Penggunaan Prinsip Staging Dalam Proses Pembuatan Film Animasi 3D Profil I Gusti Ketut Jelantik Sang. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 9(2), 78–87. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v9i2.27180>
- Taro, M. (2015). *Dari Tuk Pitu Sampai Tuk Lait Kancing*. Amada Press.
- Widadijo, W. (2020). 12 Prinsip Animasi Dalam Serial “Adit & Sopo Jarwo.” *AKSA: JURNAL DESAIN KOMUNIKASI VISUAL*, 1(1), 070–085. <https://doi.org/10.37505/aksa.v1i1.7>.
- Yoga Antara, I. M., Crisnapati, P. N., Agus Wirawan, I. M., & Gede Sunarya, I. M. (2018). Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi “Tude the Movie – Petualangan Si Rina (Tertangkapnya Burung Jalak Bali).” *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 7(3), 214–223. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v7i3.19788>