

## DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Z., & Retnawati, H. (2017). Pengembangan instrumen pengukur higher order thinking skills matematika siswa SMA kelas X. *PYTHAGORAS: Jurnal Pendidikan Matematika*. <https://doi.org/10.21831/pg.v12i1.14058>
- Arta Jaya, I. M. R., Darmawiguna, I. G. M., & Kesiman, M. W. A. (2020). Pengembangan Film Animasi 2 Dimensi “ Sejarah Perang Jagaraga .” *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (Karmapati)*, 9(3), 222–231.
- Arya, G., Dharma, M., Agustini, K., & Sindu, I. G. P. (2020). PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN ORANG SUCI DAN CATUR PRAMANA DALAM AGAMA HINDU MENGGUNAKAN LIVE SHOT 3D “ Studi Kasus di kelas IV SD Negeri 2 Pamaron .” *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 9(2).
- Defiana, R., Sindu, I. G. P., & Putrama, I. M. (2020). PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 2 DIMENSI PERANG PUPUTAN BAYU BANYUWANGI. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (Karmapati)*, 9(3), 212–221.
- Dewi, N. D. L., & Prasetyo, Z. K. (2016). Pengembangan instrumen penilaian IPA untuk memetakan critical thinking dan practical skill peserta didik SMP. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 2(2), 213. <https://doi.org/10.21831/jipi.v2i2.11963>
- Eko Priono, R., & Nur Cahyo, W. (2019). Pembuatan Film Animasi 2D “Nogo Geni” Dengan Teknik Frame By Frame. *Agustus*, 1(4).
- Fitria, Y. (2016). Sikap Siswa terhadap Sosial Budaya di Kabupaten Banyuwangi ( Studi Deskriptif Analisis ). *SEMINAR SEAN 2nd PSYCHOLOGY & HUMANITY © Psychology Forum UMM*, 19–20.
- Herliyani, E. (2014). *Animasi dua dimensi (ke-1)*. Graha Ilmu.
- Mahmudah, M. (2019). Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Kebudayaan Lokal Madihin Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 4(2), 67. <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v4i2.1861>
- Melia Putra, H., & Purwanto, A. (2015). Pembuatan Film Animasi 2D Yang Berjudul Empat Monster Pada Komunitas Multimedia Amikom Surakarta. *Jurnal Ilmiah IT CIDA*, 1(1), 23–31. <https://doi.org/10.55635/jic.v1i1.4>
- Muhdaliha, B., & Batuaya, D. R. D. (2017). Film Animasi 2 Dimensi Cerita Rakyat Bali Berjudul I Ceker Cipak. *Jurnal Bahasa Rupa*, 1(1), 61–72. <https://doi.org/10.31598/bahasarupa.v1i1.143>
- Mursid Alfathoni, M. A., & Manesah, D. (2020). *Pengantar Teori Film (ke-1)*.  
CV BUDI UTAMA.

[https://books.google.co.id/books?id=\\_G4PEAAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id&source=gbs\\_ge\\_summary\\_r&cad=0#v=onepage&q&f=false](https://books.google.co.id/books?id=_G4PEAAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false)

- Mustika, M., Sugara, E. P. A., & Pratiwi, M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle. *Jurnal Online Informatika*, 2(2), 121. <https://doi.org/10.15575/join.v2i2.139>
- Putu, I, Atmaja, S., Ganesha, U. P., Bangli, K., Desain, T., Bahan, T. P., & Bangli, K. (2022). *Pengembangan Film Animasi 2 Dimensi Sejarah Perang Kerajaan Bangli , Taman Bali Dan. 11*, 25–34.
- Saputri, N. K. T. A., Sindu, I. G. P., & Kesiman, I. M. W. A. (2020). Adaptasi Cerita Pahlawan “Riwayat Hidup Mr . I Gusti Ketut Pudja” Dalam Bentuk Film Animasi 2D. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 9, 185–192.
- Siddiq, Y. I., Sudarma, I. K., & Simamora, A. H. (2020). Pengembangan Animasi Dua Dimensi Pada Pembelajaran Tematik Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 49. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28928>
- Siswanto, & Prasetyo, E. (2009). *Tradisi Keboan Aliyan & Kebo-Keboan Alasmalang (ke-1)*. DINAS KEBUDAYAAN DAN PARIWISATA KABUPATEN BAANYUWANGI.
- Thomas, F., & Johnston, O. (1981). *The Illusion of Life (ke-1)*. Walt Disney Productions.
- Wiyata, A. L., Anoegrajekti, N., Maslikatin, T., & Macaryus, S. (2015). Laporan Penelitian Unggulan Perguruan Tinggi Etnografi Seni Tradisi Dan Ritual Using : Kebijakan Kebudayaan Dan Identitas Using. *Artikel Penelitian Unggulan Perguruan Tinggi*, 1–18.
- Yusa, I. M. M., & Rukmi, L. (2017). Video Edukasi Animasi 2 Dimensi Mengenai Bahaya Merkuri Terhadap Masyarakat Kabupaten Lombok Tengah. *Andharupa*, 03(02), 176–195.
- Yusa, I. M. M., & Saputra, I. P. S. (2016). Pemanfaatan Animasi 2 Dimensi Model Infografik dalam Perancangan Video Iklan Layanan Masyarakat Tentang Pengolahan Sampah Rumah Tangga di Denpasar. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 5(1), 1. <https://doi.org/10.23887/janapati.v5i1.9739>