

DAFTAR PUSTAKA

- Akhmadi, A. (2019). Moderasi Beragama Dalam Keragaman Indonesia Religious Moderation in Indonesia ' S Diversity. *Jurnal Diklat Keagamaan*, 13(2), 45–55.
- Ambarwati, P., & Darmawel, P. S. (2020). Implementasi Multimedia Development Life Cycle Pada Aplikasi Media Pembelajaran Untuk Anak Tunagrahita. *Majalah Ilmiah UNIKOM*, 18(2). <https://doi.org/10.34010/miu.v18i2.3936>
- Annisa, A., Ginting, C. N., & Purba, I. E. (2021). Analisis Semiotika Film Mimpi Ananda Raih Semesta Dan Relevansinya Sebagai Bahan Sastra. *Kompetensi*, 14(2), 59–68. <https://doi.org/10.36277/kompetensi.v14i2.47>
- Antara, I. M., Crisnapati, P. N., Agus Wirawan, I. M., & Gede Sunarya, I. M. (2019). Pengembangan film animasi 3 dimensi “tude the movie – petualangan si rina (tertangkapnya burung jalak bali).” *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 7(3). <https://doi.org/10.23887/karmapati.v7i3.19788>
- Ariani, D. R., & Neta, F. (2021). Penerapan Teknik Color Grading dan Musik Scoring pada Tahap Paska Produksi Film Horor “Waktu Terlarang.” *Journal of applied multimedia and networking*, 5(1). <https://doi.org/10.30871/jamn.v5i1.2375>
- Asri, R. (2020). Membaca Film Sebagai Sebuah Teks: Analisis Isi Film “Nanti Kita Cerita Tentang Hari Ini (NKCTHI).” *Jurnal Al Azhar Indonesia Seri Ilmu Sosial*, 1(2). <https://doi.org/10.36722/jaiss.v1i2.462>
- Astuti, H. D., Prasetyo, S. A., & Setyo Putri, A. D. (2020). Daya Tangkap Siswa SD Terhadap Film Animasi Upin dan Ipin Season 6 Episode 12 “Taman Mesra” Terkait Dengan Nilai Karakter. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)*, 6(1). <https://doi.org/10.37729/jpse.v6i1.6547>
- Astuti, T. M. P., Kismini, E., & Prasetyo, K. B. (2014). The Socialization Model of National Character Education for Students in Elementary School Through Comic. *KOMUNITAS: International Journal of Indonesian Society and Culture*, 6(2). <https://doi.org/10.15294/komunitas.v6i2.3305>
- Balamba, M. K., Lumenta, A. S. M., & Sugiarto, B. A. (2017). Animasi 3 Dimensi Penyakit Jantung Koroner Pada Manusia. *Jurnal Teknik Informatika*, 11(1). <https://doi.org/10.35793/jti.11.1.2017.16973>
- Bentelu, A. S., Sentinuwo, S., & Lantang, O. (2016). Animasi 3 Dimensi Pencegahan Cyber Crime (Studi Kasus : Kota Manado). *Jurnal Teknik Informatika*, 8(1). <https://doi.org/10.35793/jti.8.1.2016.13171>
- Cahyaningtyas, D. R., Prasetyo, S. A., & Saputra, H. J. (2021). Analisis daya tangkap anak terhadap nilai karakter dalam film animasi doraemon nobita dan legenda

- raja matahari. *Elementary School: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran KesD-An*, 8(2). <https://doi.org/10.31316/esjurnal.v8i2.1608>
- Dharma, P. N. P., Jahiban, M., & Zubair, M. (2018). Implementasi Nilai-Nilai Bhinneka Tunggal Ika Dalam Interaksi Sosial Siswa. *Jurnal Pendidikan Sosial Keberagaman*, 5(1). <https://doi.org/10.29303/juridiksiam.v5i1.78>
- Hadisaputra, P. (2020). Implementasi pendidikan toleransi di indonesia. *Dialog*, 43(1). <https://doi.org/10.47655/dialog.v43i1.355>
- HARIYANTO, H. (2021). Peranan pendidikan kewarganegaraan terhadap pembangunan karakter bangsa. *Learning : Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(1). <https://doi.org/10.51878/learning.v1i1.205>
- Insan, R. N., Wardhana, M. I., & Samodra, J. (2022). Perancangan Animasi Petualangan Marta melalui Pendekatan Cinta Keberagaman Suku Bangsa dan Budaya Indonesia untuk Anak Sekolah Dasar. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 2(1), 49–66. <https://doi.org/10.17977/um064v2i12022p49-66>
- Kusuma, P. B., & Marhaeni, S. S. (2020). Pengaruh Penggunaan Internet Terhadap Moral Siswa MAN 3 Banyuwangi. *JPPKn (Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan)*, 5(1).
- Lestari, G. (2015). Bhinneka Tunggal Ika: Khasanah Multikultural Indonesia di Tengah Kehidupan Sara. *Jurnal Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 28(1), 31–37.
- Limbong, E., Tulenan, V., & Rindengan, Y. Deo. Y. (2017). Rancang Bangun Animasi 3 Dimensi Budaya Passiliran. *Jurnal Teknik Informatika*, 10(1). <https://doi.org/10.35793/jti.10.1.2017.15803>
- Mulyani, N. (2019). Perancangan Proses Pra Produksi Film Animasi 3D Legenda Putri Merak Jingga. *JURTEKSI (Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi)*, 5(2), 183–192. <https://doi.org/10.33330/jurteksi.v5i2.361>
- Nurhabibi, Indrawati, & Husaini. (2018). *Film Animasi 3D “ Syekh Nuruddin Ar - Raniri .”* 1(2), 7–9.
- Pradita, I. G. A. M., Sunarya, I. M. G., & Sindu, I. G. P. (2021). Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Tude The Movie-Sejarah Lagu Merah Putih. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 10(3). <https://doi.org/10.23887/karmapati.v10i3.36539>
- Pratiwi, D. E. (2020). Pengembangan Buku Ajar IPA SD melalui Pendekatan Konsep Cinta Keberagaman Suku Bangsa dan Budaya Indonesia. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 8(1), 35–50. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v8i1.11903>
- Priyono, L. A., Purwacandra, P. P., Gunanto, S. G., & Widhiyanti, K. (2020). Penerapan Prinsip Animasi dalam Penciptaan Animasi 3D “Kepiting.”

Journal of Animation and Games Studies, 6(1).
<https://doi.org/10.24821/jags.v6i1.3854>

- Putri, A., & Nurhajati, L. (2020). Representasi perempuan dalam kukungan tradisi Jawa pada film Kartini karya Hanung Bramantyo. *ProTVF*, 4(1).
<https://doi.org/10.24198/ptvf.v4i1.24008>
- Putri, L. O., & Dewi, D. A. (2021). Kedudukan Bhineka Tunggal Ika untuk Memperkokoh Negara Kesatuan Republik Indonesia di Masa Pandemi. *De Cive: Jurnal Penelitian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 1(10).
- Rahman, A. Z., Utami, E., & Al Fatta, H. (2019). Implementasi Metode Inverse Kinematics Pada Gerakan Animasi 3D Karakter Manusia. *Respati*, 14(3).
- Setiani, T., & Hermawan, M. A. H. (2021). Nilai-nilai kemanusiaan dan pendidikan toleransi beragama dalam film bajrangi bhaijaan. *Journal piwulang*, 3(2).
<https://doi.org/10.32478/piwulang.v3i2.657>
- Setyobekti, A. B., Kathryn, S., & Sumen, S. (2021). Implementasi Nilai-nilai Bhineka Tunggal Ika dalam Membingkai Keberagaman Pejabat Gereja Bethel Indonesia di DKI Jakarta. *SOTIRIA (Jurnal Theologia Dan Pendidikan Agama Kristen)*, 4(1). <https://doi.org/10.47166/sot.v4i1.29>
- Sriasih, N., Mahendra Darmawiguna, G., Windu, M., Kesiman, A., Teknik, F., & Kejuruan, D. (2020). Penggunaan Prinsip Staging Dalam Proses Pembuatan Film Animasi 3D Profil I Gusti Ketut Jelantik Sang Pahlawan Nasional. *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 9(2), 78–87.
- Suryani, Z., & Dewi, D. A. (2021). Implementasi Pancasila Dalam Menghadapi Masalah Rasisme Dan Diskriminasi. *Jurnal Kewarganegaraan*, 5(1).
<https://doi.org/10.31316/jk.v5i1.1448>
- Syahfitri, Y. (2011). Teknik Film Animasi Dalam Dunia Komputer. *Jurnal Saintikom*, 10(3).
- Tirahmawan, J., Melody, B. A. L., & Ahly, M. N. N. (2021). Rasisme Terhadap Kulit Hitam dalam Iklan H&M. *Jurnal Audiens*, 2(1).
<https://doi.org/10.18196/jas.v2i1.8708>
- Wulansari, P., & Muharom, F. (2021). Wacana Inklusivisme dalam Buku Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Madrasah. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Raushan Fikr*, 10(1), 77–90.
<https://doi.org/10.24090/jimrf.v10i1.5128>
- Yohanes, S. (2021). Penerapan Nilai-Nilai Bhinneka Tunggal Ika Dalam Menghadapi Ancaman Integrasi Nasional Menuju Kemandirian Bangsa. *Jurnal Investasi*, 7(4), 1–14.