

## DAFTAR PUSTAKA

- Aslah, Taufan Yusuf, dkk. 2017. *Perancangan Animasi 3D Obyek Wisata Museum Budaya Watu Pinawetengan*. Universitas Sam Ratulangi.
- Bintarto, Joko & Lestari, Indah Siti, 2020. *Pemanfaatan Video Animasi 3D sebagai Media Promosi Wisata Kota Medan (Studi Kasus: Kawasan Medan Heritage)*. Medan: Universitas Potensi Utama
- Cahyanto, Teddy & Kaulam, Salamun. 2016. *Analisis Serial Animasi Neon Genesis Evangelion*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Dinas Pariwisata Kabupaten Bangli. 2018. *Buku Saku Informasi Geopark Batur*. Pemerintah Kabupaten Bangli.
- Dinas Pariwisata Kabupaten Bangli. 2018. *Buku Standarisasi Pengelolaan Daya Tarik Wisata di Kabupaten Bangli Tahun 2018*. Pemerintah Kabupaten Bangli
- Handi Irawan. 2012. *10 Prinsip Kepuasan Pelanggan*. PT Elex Media Komputindo, Jakarta
- Bali.bps.go.id. (2022, 3 Mei). Jumlah Kunjungan Wisatawan ke Bali. Diakses pada 3 Mei 2022, dari <https://bali.bps.go.id/>
- Disparda.baliprov.go.id. (2022, 2 Mei). Daya Tarik Wisata Kabupaten Bangli. Diakses pada 2 Mei 2022, dari <https://disparda.baliprov.go.id/category/daya-tarik-wisata/bangli/>
- disparbud.banglikab.go.id. (2022, 2 Mei). Daya Tarik Wisata Bangli. Diakses pada 2 Mei 2022, dari <http://disparbud.banglikab.go.id>
- balipost.com. (2022, 25 Mei). Obyek Wisata Penelokan Kabupaten Bangli. Diakses pada 25 Mei 2022, <https://www.balipost.com/news/2018/12/28/64772/Proyek-Penataan-Penelokan,Belum-Diresmikan...html>
- kominfo.go.id. (2022, 5 Mei). Penggunaan internet di Indonesia. Diakses pada 5 Mei 2022, dari [https://www.kominfo.go.id/content/detail/26060/terjadi-pergeseran-penggunaan-internet-selama-masa-pandemi/0/berita\\_satker](https://www.kominfo.go.id/content/detail/26060/terjadi-pergeseran-penggunaan-internet-selama-masa-pandemi/0/berita_satker)
- Krasner, Jon 2008. *Motion Graphic Design: Applied History and Aesthetics*. Oxford: Focal Press
- Kristanto, Johan. 2006. *Pembuatan Film dengan Penggabungan Unsur Live Shoot dan 3D Animasi dalam Aspek Produksi Berjudul "Dark Daylight"*. STIKOM Surabaya.
- Novia, Dyah. 2020. *Perancangan Video Promosi Destinasi Wisata Kabupaten Rembang*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.

- Miyarso, Estu. 2009. *Pengembangan Multimedia Interaktif untuk pembelajaran Sinematografi*. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta
- Munir. 2012. *Multimedia: Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Penerbit: *Alfabeta*, Bandung.
- Nuryanti, Wiendu. 1993. *Concept, Perspective and Challenges, makalah bagian dari Laporan Konferensi Internasional mengenai Pariwisata Budaya*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press. Hal. 2-3
- Prabowo, Ayunda Bungadita. 2014. *Pembuatan Video Pembelajaran Pakaian Adat Madura dengan Penggabungan 3D dan Live Shot*. Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Teknik Komputer. Surabaya.
- Rahadi, Dedi Rianto & Zainal. 2017. *Sosial Media Marketing dalam Mewujudkan E-Marketing*. Pelembang: Universitas Presiden.
- Sugiono (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung. ALFABETA, CV.
- Wulandari, Dwi Cahyani & Nugraha, Bhani Sri, 2019. *Perancangan Iklan pada Wisata Water Byur Gunung Kidul menggunakan Teknik Liveshoot dan Motion Graphic*. Yogyakarta: Sistem Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta
- Yuniarsih dan Suwanto. (2016). *MANAJEMEN SUMBER DAYA MANUSIA*. Bandung: Alfabeta
- Zaharuddin. 2007. *Pengertian Animasi* [http://sir.stikom.edu/1041/5/BAB\\_II.pdf](http://sir.stikom.edu/1041/5/BAB_II.pdf) diakses pada tanggal 5 Mei 2022.