

## DAFTAR PUSTAKA

- Anggara, I. G. A. S., Santosa, H., & Udayana, A. A. G. B. (2020). Proses Pembuatan Film Animasi 2D “Pedanda Baka.” *Wdiya Segara*, 8(1), 10–19.
- 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.
- Binanto, I. (2010). *Multimedia Digital - Dasar Teori dan Pengembangannya*. C.V ANDI OFFSET.
- Candiasa, I. M. (2011). *Pengujian Instrumen Penelitian disertai Aplikasi ITEMAN dan Bigstep*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Effendi, M. Y., & Sutrisno, A. (2021). Perancangan Video Animasi 2D Meru untuk Mengenalkan Cerita Rakyat Lumajang Beserta Kekhasan Daerahnya. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 1(10), 1377–1394. <https://doi.org/10.17977/um064v1i102021p1377-1394>
- Fitrianto, A. (2019). *Journal of Social Science Teaching, Vol. 4 No. 2 Tahun 2020 Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial Institut Agama Islam Negeri Kudus*. 4(2), 72–85.
- Hendrianto, G. (2018). Penciptaan Animasi “Upload” Dengan Teknik Animasi Digital 2D. *Journal of Animation & Games Studies*, 3(2), 185. <https://doi.org/10.24821/jags.v3i2.1858>
- Hermuttaqien, B. P. F., & Mutatik, M. (2018). Penanaman Nilai-Nilai Moral Pada Pembelajaran Di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, 3(1), 39–45. <https://doi.org/10.21067/jmk.v3i1.2645>
- Hidayat, D., Rosidah, Z., Retnasary, M., & Suhadi, M. (2019). Nilai-nilai kearifan lokal pada unsur naratif dan sinematik film Jelita Sejuba. *ProTVF*, 3(2), 113. <https://doi.org/10.24198/ptvf.v3i2.21264>
- Kemendikbud. (2021). Statistik Kebudayaan 2021. In *Pusat Data dan Teknologi Informasi Sekretariat Jenderal Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*. [http://publikasi.data.kemdikbud.go.id/uploadDir/isi\\_CC4179A6-B4FF-4E0C-809B-5CADD9132AB5\\_.pdf](http://publikasi.data.kemdikbud.go.id/uploadDir/isi_CC4179A6-B4FF-4E0C-809B-5CADD9132AB5_.pdf)
- 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>

- Parmini, N. P. (2015). *Eksistensi Cerita Rakyat dalam Pendidikan Karakter Siswa SD di Ubud*. 05, 441–460.
- Pratama, A. B., Suminto, M., & Patrio, A. N. (2019). Film Animasi 2 Dimensi, “Jack the Chicken!” *Journal of Animation and Games Studies*, 5(2), 091–106. <https://doi.org/10.24821/jags.v5i2.2994>
- Primadata Ankarlina Pandu, A. B. (2020). Humaniora Dan Era Disrupsi. *Humaniora Dan Era Disrupsi Teknologi Dalam Konteks Historis*, 1(1), 19–30.
- Purnama. (2016). Pengertian, prinsip-prinsip, dan perbedaan animasi. *Repository Dinus*, 5–9. <http://dinus.ac.id/repository/docs/ajar/materi1animasi.pdf>
- 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.
- Setiawan, I. K. (2019). Adaptasi Cerita Rakyat Jayaprana Dan Layonsari Dalam Bentuk Animasi 2D. *Jurnal Nawala Visual*, 1(2), 88–94. <https://doi.org/10.35886/nawalavisual.v1i2.30>
- Setyawan, A., Suwandi, S., Slamet, S. Y., Keguruan, F., Universitas, P., & Maret, S. (2017a). Character education content in folklore pacitan’s. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 2(119–150), 199–211.
- Setyawan, A., Suwandi, S., Slamet, S. Y., Keguruan, F., Universitas, P., & Maret, S. (2017b). *MUATAN PENDIDIKAN KARAKTER DALAM CERITA RAKYAT DI PACITAN*. 199–211.
- Sugiyono. (2014). *Statistik Untuk Penelitian Dr Sugiyono* (pp. 260–262).
- Susantari, K. L. (2022). PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 2D “SEJARAH PERPINDAHAN PURA ULUN DANU BATUR.” *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*.
- Suwija, N., Darmada, M., & Rajeg Mulyawan, N. (2019). *Kumpulan Satua ( Dongeng Rakyat Bali )*.
- Tri 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>
- Victor, D. A. (2021). PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 2 DIMENSI PERANG BANJAR TAHUN 1868. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 1–23. <http://repo.undiksha.ac.id/id/eprint/9189>
- Wahyu Purnomo, W. A. (2013). Teknik Animasi 2 Dimensi Di unduh dari: Bukupaket.com. *Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan RI*.

Yasa, G. (2018). Animasi Sebagai Inspirasi Pelestarian Budaya Berkelanjutan. *SENADA (Seminar Nasional Desain Dan Arsitektur)*, 1, 110–116. <https://eprosiding.idbbali.ac.id/index.php/senada/article/view/38>

