

DAFTAR PUSTAKA

- Agustinningrum, A. S. (2016). *Film Animasi Legenda Candi Prambanan Menggunakan Media 3DS Max*.
- Atmaja, I. P. S., Putrama, I. P., & Kesiman, M. W. A. (2022). Pengembangan Film Animasi 2 Dimensi Sejarah Perang Kerajaan Bangli , Taman Bali Dan Gianyar. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 11(1), 25–34.
- Binanto, I. (2010). *Multimedia Dasar - Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta.
- Bonafix, D. N. (2011). Videografi: Kamera dan Teknik Pengambilan Gambar. *Humaniora*, 2(1), 845. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v2i1.4015>
- 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.
- Firmansyah, A., Teknologi, M. K.-D. M. dan, & 2013, undefined. (2013). Pembuatan Film Animasi 2D Menggunakan Metode Frame by Frame Berjudul “Kancil dan Siput.” *Ojs.Amikom.Ac.Id*, 14(04), 10–13. <http://ojs.amikom.ac.id/index.php/dasi/article/viewFile/167/153>
- Guines Purnasiwi, R., & Kurniawan, M. P. (2013). Dengan Teknik Masking. *Jurnal Ilmiah DASI*, 14(04), 54–57.
- Jaya, I. M. R. A., 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.
- Kanal Informasi. (2019). *Pengertian Dan Teknik Pembuatan Animasi*. Kanalinfo.Web.Id. <https://www.kanalinfo.web.id/pengertian-dan-teknik-pembuatan-animasi>
- Lutfi, M. (2019). Model Pengembangan Multimedia Edutainment Untuk Pembelajaran Huruf Hijaiyah Pada Anak Usia Dini. *Jurnal TRANSFORMASI*, 15(1), 22–38.
- Mulyana, A. (2020). *Penelitian Pengembangan (Research And Development) Pengertian, Tujuan dan Langkah-langkah R&D*. Ainamulyana.Blogspot.Com. <https://ainamulyana.blogspot.com/2016/04/penelitian-pengembangan-research-and.html>
- Munir, M. (2013). *Multimedia dan Konsep Aplikasi Dalam Pendidikan*. Penerbit Alfabeta.
- Nadya Sari, Y. P. (2019). Analisis Visual Penerapan 12 Prinsip Animasi Dalam Film Grey & Jingga : the Twilight Animated Series Episode 1. *Jurnal Titik Imaji*, 2(2),

- 80–86. <https://journal.ubm.ac.id/index.php/titik-imaji/article/view/1955/1592>
- Nur, M., & Jamaluddin. (2022). *Sejarah Sumberkima*. Adrian Kurniansyah.
- 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>
- 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>
- Sidiantara, K. A., Darmawiguna, I. G. M., & Pradnyana, G. A. (2019). Film Dokumenter Permainan Tradisional “Adu Gangsing” di Buleleng “Sebagai Warisan Budaya.” *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 8(1), 66. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v8i1.17007>
- Toding, C., Lumenta, A. S. M., & Dringhuzen, J. M. (2017). Pembuatan Animasi 3 Dimensi Perbedaan Sampah Organik dan Anorganik untuk Anak-Anak. *Jurnal Teknik Informatika*, 12(1).

