

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, G., Pradita, M., Made, I., Sunarya, G., Gede, I., & Sindu, P. (2021). PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 3 DIMENSI TUDE THE MOVIE-SEJARAH LAGU MERAH PUTIH. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 10(3).
- Candra, A., Pratama, R., Mahendra Darmawiguna, G., Gede, I., & Subawa, B. (2021). PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 3 DIMENSI PERAN KAPTEN IDA BAGUS PUTU JAPA DALAM SERANGAN UMUM KOTA DENPASAR. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 10(3).
- Caniago, A., & Hero, E. (2022). Fenomena Mengunggah Film Pendek di Media Sosial pada Mahasiswa Komunikasi Universitas Islam Riau. *Journal of Social Media and Message Juni*, 1, 24–35.
- disbud. (2019, September 9). *Sejarah Barong Landung*. <https://Disbud.Bulelengkab.Go.Id/>.
<https://disbud.bulelengkab.go.id/informasi/detail/artikel/sejarah-barong-landung-58>
- Gede, I., Anggara, A. S., & Mudra, W. (2018). *Estetika Film Animasi 2D “Bawang dan Kesuna.”* <https://www.>
- Gontah, R. A., Sumual, H., Komansilan, T., Pendidikan, J., Informasi, T., Komunikasi, D., & Teknik, F. (2021). PENGEMBANGAN GAME EDUKASI MATEMATIKA BERBASIS MOBILE UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR. In *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi* (Vol. 1, Issue 1).
- Gregory, R. J. (2007). *Psychological testing : history, principles, and applications*.
- Hendra Azhar, A., Adinda Destari, R., & Subhan Riza, B. (2021). Ratih Adinda Destari. In *Bob Subhan Riza implie* (Vol. 2, Issue 1).
- Hidayah, N., Putri Damayanti, F., Nuril Hidayah, I., Ainiyah, K., Nur Fadila, J., & Nugroho, F. (2020). Rancang Bangun Film Animasi 3D Sejarah Terbentuknya Kerajaan Samudra Pasai Menggunakan Software Blender. In *JISKa* (Vol. 5, Issue 3).
- Jero Mangku Oka Swadiana. (2008). *BARONG LANDUNG Bernuansa Magis-Religijs*. Paramita Surabaya.
- Kadek Dwi Trisna Rahayu, N., Made Gede Sunarya, I., Gede Bendesa Subawa, I., & Teknik dan Kejuruan, F. (2021). PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 3 DIMENSI TUDE THE MOVIE-PENTINGNYA MENCUCI TANGAN

YANG BENAR. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 10(2).

- Khairina F. Hidayati. (2022, August 16). *12 Prinsip Dasar Animasi Besutan Disney, Animator Wajib Tahu*. <https://Glints.Com/>. <https://glints.com/id/lowongan/prinsip-dasar-animasi/#.Y5aYsYfP3IU>
- Komang Indra Wirawan. (2016). *KEBERADAAN BARONG dan RANGDA Dalam Dinamika Religius Masyarakat Hindu Bali* (Sandika I Ketut, Ed.). PARAMITA.
- Komang 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. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 9(2).
- Kunto, I., Ariani, D., Widyaningrum, R., & Syahyani, R. (2021). Ragam Storyboard Untuk Produksi Media Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 4(1), 108–120.
- Laili, A. N., Adikara, P. P., & Adinugroho, S. (2019). *Rekomendasi Film Berdasarkan Sinopsis Menggunakan Metode Word2Vec* (Vol. 3, Issue 6). <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Made, I., Jaya, R. A., Gede, I., Darmawiguna, M., Windu, M., & Kesiman, A. (2020). PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 2 DIMENSI SEJARAH PERANG JAGARAGA. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 9(3).
- Merida Hutagalung, S. (2017). *PENETAPAN ALUR LAUT KEPULAUAN INDONESIA (ALKI): MANFAATNYA DAN ANCAMAN BAGI KEAMANAN PELAYARAN DI WILAYAH PERAIRAN INDONESIA* (Vol. 502).
- Nabilla Erika Putri. (2021, January 22). *7 Film Animasi Indonesia yang Bisa Kamu Tonton di Akhir Pekan, Ada Battle of Surabaya!* <https://Jurnalsumsel.pikiran-rakyat.com/lifestyle/pr-741311710/7-film-animasi-indonesia-yang-bisa-kamu-tonton-di-akhir-pekan-ada-battle-of-surabaya>
- Nando Rifky. (2022, January 31). *Mengenal Perbedaan Antara Animasi 2D Dan Animasi 3D*.
- Pratama, R., Defi, R., & Putri, M. (2020). *PENERAPAN ANIMASI 3D PADA MEDIA PEMBELAJARAN MENGENAL HURUF VOKAL UNTUK ANAK 2-4 TAHUN*. 7(6), 1099–1110.

- Putu, N., Pratiwi, B., Mahendra Darmawiguna, G., Windu, M., & Kesiman, A. (2020). PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 3 DIMENSI SEJARAH PEMBANGUNAN PELABUHAN BULELENG. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 9(3).
- Sari, N. M. A. E. T. R. (2020). BARONG LANDUNG: AKULTURASI BUDAYA BALI DAN TIONGHOA. *JURNAL PENELITIAN SEJARAH DAN BUDAYA*, 6(2), 270–296.
- Syah, F. (2018). *PEMBUATAN ANIMASIDENGAN METODESTOP MOTION SEBAGAI REFERENSI RANCANGANGAMBAR SEQUENCE*.
- Thomas, F., & Johnston, O. (2017). *12 Principles of Animation As taught*.
- Yusuf Abdhul. (2021). *Pengertian Budaya : Nilai, Unsur, Ciri-Ciri Dan Contoh*. Deepublishstore.Com.
- Zebua, T., Nadeak, B., & Bahagia Sinaga, S. (2020). Jurnal ABDIMAS Budi Dharma Pengenalan Dasar Aplikasi Blender 3D dalam Pembuatan Animasi 3D. *Agustus, 1(1)*, 18–21.

