

DAFTAR PUSTAKA

- Ada, (2021). Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Tude The Series : Dampak Penggunaan Gadget. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 11, 61–71.
- Ainiyah, K., Hidayah, N., Damayanti, F. P., Hidayah, I. N., Fadila, J. N., & Nugroho, F. (2020). Rancang Bangun Film Animasi 3D Sejarah Terbentuknya Kerajaan Samudra Pasai Menggunakan Software Blender. *JISKA (Jurnal Informatika Sunan Kalijaga)*, 5(3), 164. <https://doi.org/10.14421/jiska.2020.53-04>
- Budiartawan, (2022). Pengembangan Game Cerita Rakyat Bali Berbasis Desktop “Calon Arang (The Darkness Of Dirah). *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 11, 48–60
- Borman, R. I., & Purwanto, Y. (2019). Implementasi Multimedia Development Life Cycle pada Pengembangan Game Edukasi. *Jurnal Edukasi Dan Penelitian Informatika*, 5(2), 119–124.
- Brier, J., & lia dwi jayanti. (2020). *No Title* Pura Goa Giri Putri Sebagai Media Pendidikan Multikultur Bagi Warga Desa Pakraman Suana, Nusa Penida, Klungkung, Bali. 21(1), 1–9. <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/JKM/article/view/2203>
- Harsadi P. (2015). Animasi. In *Paulusharsadi.com*. 1–77. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Karmilasari. (n.d.). *Tahapan Pembuatan animasi*. <http://karmila.staff.gunadarma.ac.id/Downloads/files/51863/Tahapan+Pembuatan+animasi.pdf>
- Purnama. (2013). *Pengertian, prinsip-prinsip, dan perbedaan animasi*. 5–9. <http://dinus.ac.id/repository/docs/ajar/materi1animasi.pdf>
- Purnomo, F. A., Pratisto, E. H., Purnomo, A., Huda, A. S., & Nugroho, A. S. (2017). Digital Animasi 2 Dimensi Dengan Metode Cell Shadding Dan Rigging Bone Studi Kasus : Legenda Gunung Tugel. *Indonesian Journal of Applied Informatics*, 2(1), 33. <https://doi.org/10.20961/ijai.v2i1.15248>

- 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>
- Siput, M. D. (2022). *Perancangan Film Animasi 2d Cerita Rakyat Bali “ Balapan.* 12(2), 136–143.
- Warsah, I., & Nuzuar, N. (2018). Analisis Inovasi Administrasi Guru Dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran (Studi Man Rejang Lebong). *EDUKASI: Jurnal Penelitian Pendidikan Agama Dan Keagamaan*, 16(3), 263–274. <https://doi.org/10.32729/edukasi.v16i3.488>
- Widadijo, W. T. (2017). 12 Prinsip Animasi Dalam Serial “ Adit & Sopo Jarwo .” *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 1(1), 70–85.
- Widiartini, N. K. (2017). Uji validitas instrumen pengukuran kualitas modifikasi motif dan bahan pada kain tenun mastuli. *Seminar Nasional Riset Inovatif 2017*, 530–535.
- Widiastra, N. A., & Adikampana, I. M. (2018). Peran Serta Masyarakat Lokal Dalam Pengelolaan Daya Tarik Wisata Pura Goa Giri Putri Nusa Penida. *Jurnal Destinasi Pariwisata*, 5(1), 46. <https://doi.org/10.24843/jdepar.2017.v05.i01.p09>
- Widiatmika, (2019). Pengembangan Film Seri Animasi 3D “Cerita Made” Sebagai Media Pembelajaran Bipa Di Universitas Pendidikan Ganesha. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 8, 22–32
- Winata, I Ketut (2015). *Title. Akulturasi Hindu Buddha Di Pura Goa Giri Putri Desa Pekraman Karang Sari, Kecamatan Nusa Penida, Kabupaten Klungkung 2015,* 139.
- Buda (2007). *Babad Nusa Penida.* Surabaya: Paramitha.
- Dunia (2007). *Selayang Pandan.* Surabaya: Paramitha.