

DAFTAR PUSTAKA

- Aji Purnomo, F., Harry, E. P., Purnomo, A., Saiful Huda, A., Setyo Nugroho, A., & Chrisna Mahendra, A. (2017). Digital Animasi 2 Dimensi Dengan Metode Cell Shading Dan Rigging Bone Studi Kasus : Legenda Gunung Tugel. In *Indonesian Journal of Applied Informatics* (Vol. 2, Issue 1). <https://doi.org/https://doi.org/10.20961/ijai.v2i1.15248>
- Arta Jaya, R. I. M., Darmawiguna, M. G. I., & Kesiman Antara, W. M. (2020). PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 2 DIMENSI SEJARAH PERANG JAGARAGA. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 9(3).
- Aryana, I. G. A., Dewi, L. J. E., & Pasek Nugraha, I. N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Software Solidworks 2014 Dan Adobe Flash Cs3 Pada Mata Pelajaran Teknologi Dasar Otomotif (Tdo) Materi Motor Bakar. *JJTM*, 7(3).
- Budiana, P. I., Mudana, W. I., & Arta, S. K. (2015). Pemanfaatan kebudayaan cina pada masa pemerintahan sri haji jayapangus di pura dalem balingkang, di desa pinggan, kintamani, bangli dan potensinya sebagai sumber belajar sejarah lokal di sma. *Ejournal Undiksha*, 2(3).
- Cahaya Kartika, P. (2016). RASIONALISASI PERSPEKTIF FILM LAYAR LEBAR BERADAPTASI KARYA SASTRA. *Jurnal Pena Indonesia*, 2(2). <http://journal.unesa.ac.id/index.php/jpi>
- Kadek, N., Saputri, T. A., Gede, I., Sindu, P., Made, I., & Kesiman, 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(3).
- Melia Putra, H., & Purwanto, A. (2015). PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D YANG BERJUDUL EMPAT MONSTER PADA KOMUNITAS MULTIMEDIA AMIKOM SURAKARTA. *ITCIDA*, 1(1), 23. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.55635/jic.v1i1.4>
- Mustika, M., Sugara, E. P. A., & Pratiwi, M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle. *Jurnal Online Informatika*, 2(2), 121. <https://doi.org/10.15575/join.v2i2.139>
- Nadya, & Purnama Sari, Y. (2019). ANALISIS VISUAL PENERAPAN 12 PRINSIP ANIMASI DALAM FILM GREY & JINGGA: THE TWILIGHT ANIMATED SERIES EPISODE 1. *Journal Titik Imaji*, 2, 80–86. <http://journal.ubm.ac.id/index.php/titik-imaji/>
- Puspawati, G. A. M., & Geria, A. A. G. A. (2019). *TARI WALI DI PURA DALEM BALINGKANG DESA PINGGAN KECAMATAN KINTAMANI KABUPATEN BANGLI*. 170–181.

Tri Widadijo, W. (2017). 2 Prinsip Animasi Dalam Serial “Adit & Sopo Jarwo.” In *Jurnal Desain Komunikasi Visual* (Vol. 1, Issue 1). <https://doi.org/https://doi.org/10.37505/aksa.v1i1.7>

Widja, I. G. (2018). Pembelajaran Sejarah Yang Mencerdaskan Suatu Alternatif Menghadapi Tantangan dan Tuntutan Jaman yang Berubah. *JPSI*, 1(2), 117–134. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17977/um033v1i22018p117>

