

DAFTAR PUSTAKA

- Agustien, R., Umamah, N., & Sumarno, S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS. *Jurnal Edukasi*, 5(1), 19. <https://doi.org/10.19184/jukasi.v5i1.8010>
- 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.
- Budiarto, M., Bela, U., & Yuliana, N. (2018). MEDIA PROMOSI DAN INFORMASI PADA PT. GARDENA KARYA ANUGRAH BERBENTUK VIDEO COMPANY PROFILE.
- Dirjen, S. K., Kemendiknas, D., & No, R. I. (2011). *M. ABDUL KARIM -Toleransi Umat Beragama di Desa*. November.
- Mar’atusholihah, H., Priyanto, W., Damayani, A. T., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., & Pendidikan, I. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Ular Tangga Berbagai Pekerjaan. *Mimbar PGSD Undiksha*, Vol: 7 No.:, 256.
- Melia Putra, H., & Purwanto AMIK Cipta Darma Surakarta Jl Ahmad Yani No, A. (2015). Pembuatan Film Animasi 2D Yang Berjudul Empat Monster Pada Komunitas Multimedia Amikom Surakarta. *Desember*, 1(1), 23.
- Mustika. (2018). Rancangan Bangun Aplikasi Sumsel Museum Berbasis Mobile Menggunakan Metode Pengembangan Multimedia Development Life Cycle (MDLC). *Jurnal Mikrotik*.
- Nababan, L. S. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual terhadap Motivasi belajar PAK siswa kelas X. *Areopagus : Jurnal Pendidikan Dan Teologi Kristen*, 18(1), 48–58. <https://doi.org/10.46965/ja.v18i1.43>
- Nurdin, Noviana, Munar, & Taufiq. (n.d.). CD INTERAKTIF PENGENALAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM PADA MADRASAH IBTIDAIYAH.
- 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>
- Putra, I. S., Sutarwiyasa, I. K., Putra, P. S., Wardani, N. W., & Amelia, D. (2022). Perancangan Film Animasi 2d Cerita Rakyat Bali “Balapan Menjangan Dan Siput”. *Jurnal Manajemen Dan Teknologi Informasi*.
- Roedavan, R., Pudjoatmojo, B., & Sujana, A. P. (2022). MULTIMEDIA DEVELOPMENT LIFE CYCLE (MDLC). *School of Applied Science Telkom University*.
- Sabara, E. (2021, November 13). *Sejarah Masuknya Islam Di Kabupaten Jembrana*

(Periode 1). Retrieved from BALISHARING.COM:
<https://www.balisharing.com/2021/11/13/sejarah-masuknya-islam-di-kabupaten-jembrana-periode-1/>

- Santi, I. S., & Purnama, B. E. (2014). Pembuatan Film Ande-Ande Lumut Menggunakan Animasi 2 Dimensi Pada Taman Kanak-Kanak (TK) Az-Zalfa Sidoharjo Pacitan. *Journal Speed – Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*.
- Sauri, F. S. (2019). PERANCANGAN STORYBOARD DALAM FILM ANIMASI 3D “SONS OF PANDAWA”. *e-Proceeding of Art & Design*, (p. 1672).
- Suyadi, N. A., Zaki, A., Sitepu, A., Andrea, K., & Ikhwan, A. (2023). Penerapan 12 Prinsip Animasi Dan Motion Graphics Dalam Multimedia . *Jurnal Jurnal Sains Dan Teknologi (JSIT)*, 7-13.
- 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>
- Syafrizal, A. (2015). Sejarah Islam Nusantara. *Islamuna: Jurnal Studi Islam*, 2(2), 235. <https://doi.org/10.19105/islamuna.v2i2.664>
- Tanuwijaya, N. P., & Wibowo, T. (2020). Perancangan Video Animasi 2 Dimensi Cerita Rakyat Malin Kundang dengan Aplikasi ToonBoom Harmony. *Journal of Information System and Technology*, 01(02), 1–22.
- Widadijo, W. T. (2017). 12 Prinsip Animasi Dalam Serial “Adit & Sopo Jarwo”. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 70-85
[//ojs.mahadewa.ac.id/index.php/jmti](https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/jmti)

