

DAFTAR PUSTAKA

- Alfathoni, M.A.M. & Manesah, D. 2020. *Pengantar Teori Film*. Yogyakarta: Deepublish.
- Ali, B. 2019. *Awal Mula Muslim di Bali: Kampung Loloan Jembrana Sebuah Entitas Kuno*. Yogyakarta: Deepublish Publisher.
- Assegaf, C.T.Z.A. 2012. *Sejarah Wujudnya Makam Sab'atul Auliya' Wali Pitu di Bali*. Sidoarjo: Zifatama Publishing.
- Azwar, S. 2012. *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Binanto, I. 2010. *Multimedia Digital - Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Edwardherbst 2016. *Dewa Agung Gde Jambe*. Edwardherbst.net. Tersedia di https://edwardherbst.net/?attachment_id=378 [Accessed 9 Februari 2024].
- Farobi, Z. 2018. *Sejarah Wali Songo: Perjalanan Penyebaran Islam di Nusantara*. Yogyakarta: Mueeza.
- Filmes 2020. *Filmes 2021 Completo Dublado Livre HD*. Twitter. Tersedia di https://x.com/Filmes_2021/status/1332498759981273088 [Accessed 2 April 2024].
- Grinanda, M.F. 2021. *Pengembangan Film Animasi 2D Sejarah The Kwan Lie (Syekh Abdul Qadir Muhammad From Wali Pitu) Dalam Menyebarkan Agama Islam di Buleleng, Bali*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Hasani, A.M. n.d. *Sejarah Wali Pitu Bali*. Kediri: Mitra Gayatri.
- Henny 2019. *Skenario Dan Storyboard*. Scribd. Tersedia di <https://www.scribd.com/document/420088598/skenario-dan-storyboard> [Accessed 25 Maret 2024].
- Kencana, R.B.P. 2022. Sakralitas Ritual Nyekar Raden Adipati Aryo pada Masyarakat Kota Blitar. *Journal of Social Research*, 1(9): 999–1008.
- Khulsum, U., Hudiyono, Y. & Sulistyowati, E.D. 2018. Pengembangan Bahan Ajar Menulis Cerpen Dengan Media Storyboard Pada Siswa Kelas X SMA. *DIGLOSIA : Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 1(1): 1–12.
- Kurniawan, M.R.D. 2017. *Trans TV Will Re-broadcast Final Fantasy VII: Advent Children*. Kaori Nusantara. Tersedia di <https://www.kaorinusantara.or.id/english/3266/trans-tv-will-rebroadcast-final-fantasy-vii-advent-children> [Accessed 12 Februari 2024].
- Lord, P. & Park, N. 2019. *Chicken Run*. Pinterest. Tersedia di <https://ru.pinterest.com/pin/301037556311770923/>.
- Lutters, E. 2004. *Kunci Sukses Menulis Skenario*. Jakarta: Grasindo.

- Maulana, C. 2015. Ritual “Nyekar”, Cultural, Capital, dan Mobilitas Politik di Indramayu. *In Right: Jurnal Agama dan Hak Asasi Manusia*, 4(2): 435–456.
- Najitama, F. 2013. Ziarah Suci dan Ziarah Resmi (Makna Ziarah pada Makam Santri dan Makam Priyayi). *IBDA` : Jurnal Kajian Islam dan Budaya*, 11(1): 19–30.
- Picard, M. 2006. *Bali: Pariwisata Budaya dan Budaya Pariwisata*. Terjemahan ed. Jakarta Selatan.
- Pratista, H. 2017. *Memahami Film Edisi Kedua*. Yogyakarta: Montase Press.
- Ramdani, P. 2021. *Media Pembelajaran Animasi*. Sukabumi: Farha Pustaka.
- Rizal, M. 2017. Animasi Sebagai Media Pembelajaran Tentang Pemanasan “Global Warming” untuk Anak Usia Dini. *Inspiration : Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 7(1).
- Saputro, B. 2017. *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development) bagi Penyusun Tesis dan Disertasi*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Setiawan, I.K. 2019. Adaptasi Cerita Rakyat Jayaprana dan Layonsari Dalam Bentuk Animasi 2D. *Jurnal Nawala Visual*, 1(2): 88–94.
- Soenyoto, P. 2017. *Animasi 2D*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Sugiyono 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulaeman, N.B. & Bastian, A. 2022. Pembuatan Animasi 2 Dimensi 'Waspada SMS Penipuan' Menggunakan Teknik Frame by Frame. *Prosiding The 13th Industrial Research Workshop and National Seminar*, 13(1): 658–664.
- Sutarjana, I.W. 2022. *Pengembangan Film Animasi 2 Dimensi Perjuangan Kapten Tni Anak Agung Gde Anom Mudita*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Suyadi, N.A., Zaki, A., Sitepu, A., Andrea, K. & Ikhwan, A. 2023. Penerapan 12 Prinsip Animasi Dan Motion Graphics Dalam Multimedia. *Jurnal Sains dan Teknologi (JSIT)*, 3(1): 6–11.
- Tanuwijaya, N.P. & Wibowo, T. 2020. Perancangan Video Animasi 2 Dimensi Cerita Rakyat Malin Kundang dengan Aplikasi Toon Boom Harmony. *Journal of Information System and Technology*, 1(2): 124–145.
- Utami, D. 2011. Efektifitas Animasi Dalam Pembelajaran. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 7(1): 44–52.
- Utami, N.K.S.C. 2021. *Pengembangan Film Animasi 2D Ida I Dewa Agung Istri Kanya “The Heroine Battle Of Kusamba.”* Universitas Pendidikan Ganesha.
- Wahyuningsih, S. 2019. *Film dan Dakwah: Memahami Representasi Pesan-Pesan Dakwah Dalam Film Melalui Analisis Semiotik*. Surabaya: Penerbit Media Sahabat Cendekia.

- Wicaksono, B.A. 2015. *Ajaib, Bola Api Muncul di Makam dan Buru Pembunuh Habib*. Viva.co.id. Tersedia di <https://www.viva.co.id/berita/nasional/675666-ajaib-bola-api-muncul-di-makam-dan-buru-pembunuh-habib> [Accessed 12 Januari 2024].
- Wiguna, T.Y. 2019. *Download Film Toy Story 2, Subtitle Bahasa Indonesia (Sub Indo) dan Streaming Toy Story 2*. Tribun Lampung. Tersedia di <https://lampung.tribunnews.com/2019/12/15/download-film-toy-story-2-subtitle-bahasa-indonesia-sub-indo-dan-streaming-toy-story-2?page=all> [Accessed 6 April 2024].
- Wijaya, P.A., Rahmadianto, S.A. & Nugroho, D.P. 2021. Perancangan Animasi 2D Asal Usul Reog Ponorogo Adaptasi Cerita Rakyat Sebagai Upaya Pelestarian Budaya Indonesia. *Sainsbertek Jurnal Ilmiah Sains & Teknologi*, 2(1): 108–124.
- Yasa, G.P.P.A. 2023. *Buku Ajar Wawasan Animasi*. Jawa Tengah: Penerbit Lakeisha.
- Zakariah, M.A., Afriani, V. & Zakariah, K.M. 2020. *Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Action Research, Research and Development (R and D)*. Kolaka: Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahmah.

