

DAFTAR PUSTAKA

- Afrizal, & Saputra, H. (2022). Analisis Dampak Lalu Lintas Pembangunan Puskesmas Meskom Terhadap Kinerja Ruas Jalan Utama. *Jurnal Inovtek Seri Teknik Sipil Dan Aplikasi (Tekla)*, VOL. 4, NO. 1, JULI 2022, 4(1), 49–54.
- Al Habsyih, H. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi 3 Dimensi Untuk Peningkatan Keterampilan Sholat di SDN Pesanggrahan 01 Kota batu. *Jurnal Pendidikan Taman Widya Humaniora*, 2(4), 2106–2129. <https://jurnal.widyahumaniora.org/index.php/jptwh/article/view/204>
- Andriani, K. E., & Atmadja, A. T. (2022). Analisis Akuntabilitas dan Transparansi Pengelolaan Dana Peturunan dalam Kegiatan Piodalan Pura Khayangan Tiga di Desa Adat Alapsari Desa Jinengdalem. *Jurnal Ilmiah Akuntansi Dan Humanika*, 12(1), 91–98.
- Arfida, S., Wibowo, H., & Setya, A. F. (2020). Penerapan Teknologi Android Terhadap Aplikasi Panduan Penggunaan Software Adobe Audition. *Jurnal Teknika*, x, No.x(0854–3143), 95–102.
- 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.
- Bagus, A. S. P., Gede, D. M., & Gede, S. B. (2023). Film Animasi 3D Sejarah Tradisi Mepasah di Desa Trunyan Bangli. *Penelitian Mahasiswa Indonesia*, 3(2), 467–480. <https://jurnal.stkipahsingaraja.ac.id/index.php/jpmi/article/view/558>
- BeritaBali.com. (2011). *Pura Kahyangan Tiga*. [https://www.beritabali.com/aboutbali/read/pura-kahyangan-tiga#:~:text=Arti selengkapnya adalah tiga buah tempat suci%2C yaitu.jumlah desa Adat sehingga menjadi 4368 buah pura](https://www.beritabali.com/aboutbali/read/pura-kahyangan-tiga#:~:text=Arti%20selengkapnya%20adalah%20tiga%20buah%20tempat%20suci%20yaitu%20jumlah%20desa%20Adat%20sehingga%20menjadi%204368%20buah%20pura)
- DinasKebudayaan. (2021). *Sejarah Banyuning*. <https://disbud.bulelengkab.go.id/informasi/detail/artikel/18-sejarah-banyuning>
- Djalle, Z. G. (2007). *The Making of 3D Animation Movie*. Penerbit Informatika.
- DosenIT. (2024). *12 Prinsip Animasi dan Gambarnya*. <https://dosenit.com/software/prinsip-animasi>
- Fadillah, M. (2020). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Dengan Pemanfaatan Media Audio-Visual Di Kelas Rendah. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP*, 1(1), 16. <https://doi.org/10.30596/jppp.v1i1.4453>
- Freepik. (2024). *Living Room*. <https://www.freepik.com/>

- Gora, R., Maryam, S., & Christianti, M. F. (2022). Pelatihan Mendesain Storyboard untuk Produksi Iklan Visual pada Yayasan Rumah Gemilang Indonesia, Depok. *Empowerment: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(3), 278–285. <https://doi.org/10.55983/empjcs.v1i3.116>
- Gregory, R. J. (2015). *Psychological Testing: History, principles and applications seventh edition*. In *Pearson Education*.
- Haikal, F., Windu, M., Kesiman, A., Wayan, P., Suyasa, A., Pd, S., & Pd, M. (2022). Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Tude the Series “Bullying.” *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 11(2), 149–158.
- Jalil, A. (2019). Upacara Hari Raya Nyepi Sebagai Upaya Perekat Keberagaman; Studi Pada Pura Penataran Agung Jagadhita Kendari, Sulawesi Tenggara. *Harmoni*, 18(1), 490–503. <https://doi.org/10.32488/harmoni.v18i1.267>
- Julyanto, & Tjahyadi, S. (2023). Perancangan dan Implementasi Video Profil SMK Al-Azhar Batam. *National Conference for Community ...*, 5(September), 305–311. <https://journal.uib.ac.id/index.php/nacospro/article/view/8201%0Ahttps://journal.uib.ac.id/index.php/nacospro/article/download/8201/3462>
- Keddy Setiada, N. (2003). Desa Adat Legian Ditinjau Dari Pola Desa Tradisional Bali. *Desa Adat Legian Ditinjau Dari Pola Desa Tradisional Bali*, 1(2), 52–108.
- Koloay, N. J. P., Kaunang, S. T. G., & Sugiarto, B. (2023). *Rancang Bangun Aplikasi Game Japan’s Den In Kawangkoan*. [http://repo.unsrat.ac.id/id/eprint/4374%0Ahttp://repo.unsrat.ac.id/4374/1/No viano Koloay.pdf](http://repo.unsrat.ac.id/id/eprint/4374%0Ahttp://repo.unsrat.ac.id/4374/1/No%20viano%20Koloay.pdf)
- Made Ardi Sudipta, Dewa Gede Hendra Divayana, I. G. P. S. (2023). Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Sejarah Tradisi Megebeg-Gebegan Di Desa Tukadmungga. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 12(Vol 12, No 2 (2023)), 193–203. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/KP/article/view/29357/16995>
- Made, I., Putra, A. P., Gede, I., Sindu, P., Bagus, I., & Pascima, N. (2023). Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Sejarah Desa Berangbang. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 12(3), 2023.
- Made, N., & Lestari, W. (2023). *Integrasi Nilai-Nilai Tradisi Nyepi dalam Pembelajaran IPS*. 3, 3708–3715.
- Maps, G. (2024). *Google Maps Street View*. Google Maps. <https://www.google.com/streetview/>
- Merta, P., & Kanca Wijaya, K. (2022). Nyepi Lokal Dalam Pengejawantahan Pelestarian Alam di Desa Lokasari Kecamatan Sidemen Kabupaten

- Karangasem. *Metta: Jurnal Ilmu Multidisiplin*, 2(2), 49–66. <https://doi.org/10.37329/metta.v2i2.1844>
- Mudana, I. W. (2021). Nilai Tradisi Nyepi Di Bali. *Jurnal Adat Dan Budaya Indonesia*, 3(2), 74–89. <https://doi.org/10.23887/jabi.v3i2.53582>
- News, O. N. (2016). *Tradisi Nyepi di Desa Buleleng - NET5*.
- Ni Wayan Gateri. (2021). Makna Hari Raya Nyepi Sebagai Peningkatan Spiritual. *Vol 19 No 2 (2021): Tampung Penyang*, Vol 19 No (https://www.ejournal.iahntp.ac.id/index.php/tampung-penyang/issue/view/72), 2–12. <https://www.ejournal.iahntp.ac.id/index.php/tampung-penyang/article/view/756>
- Novayani, W., & Eka Budiansyah, G. (2022). Implementasi MDLC dan Pose to Pose dalam Film Animasi 3D Sejarah Kerajaan Melayu Siak. *Journal of Applied Informatics and Computing*, 6(1), 98–103. <https://doi.org/10.30871/jaic.v6i1.3367>
- Nur Bintari, P., & Darmawan, C. (2016). Peran Pemuda Sebagai Penerus Tradisi Sambatan Dalam Rangka Pembentukan Karakter Gotong Royong. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 25(1), 57. <https://doi.org/10.17509/jpis.v25i1.3670>
- Okpatrioka. (2023). Research and Development (R&D) Penelitian yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 86–100.
- Pertama Yasa, P., Sidang Partayasa, K., & Linggih, N. (2019). Tradisi “Nyakan Diwang” Untuk Mempererat Tali Persaudaraan. *Institute Hindu Dharma Negeri Denpasar Bali, Indonesia*, 165–169.
- Pratama, I. G. Y. (2021). Fenomena Perubahan Dalam Pelestarian Budaya Mesatua Bali. *Besaung: Jurnal Seni Desain Dan Budaya*, 6(1), 1–7. <https://doi.org/10.36982/jsdb.v6i1.1336>
- Pratiwi, N, P, B., Darmawiguna, I, G, M., Kesiman, I, M, W, A. (2020). Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Sejarah Pembangunan. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 9(Vol 9, No 3 (2020)), 193–203.
- Purnomo, P. E. A., Sindu, I. G. P., & ... (2024). Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Pengenalan Tradisi Mengarak Sokok Di Desa Pegayaman. ... *Artikel Mahasiswa ...*, 13, 9–20. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/KP/article/view/71144%0Ahttps://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/KP/article/download/71144/28420>
- Putri, F. E., Rizqiana, I., Melani, J. A., Zeva, S., Asbari, M., Novitasari, D., Haryanto, B., Jainuri, & Suroso. (2023). Penggunaan Aplikasi Editing untuk Fasilitas Marketing. *Journal of Community Service and Engagement*, 3(1), 86–93. <http://jocosae.org/index.php/jocosae/article/view/169/87>

- Radarbali.id. (2023). *Nyepi, Tak Sekadar Perayaan Tahun Baru Caka: Di Desa Adat Banyuning Punya Nyepi Adat*. <https://radarbali.jawapos.com/cover-story/70867171/nyepi-tak-sekadar-perayaan-tahun-baru-caka-di-desa-adat-banyuning-punya-nyepi-adat>
- Sri Ekawati, N. K., Uma Lestari, N. P. P., & Saputra, I. G. A. (2023). Penguatan Pendidikan Agama Hindu Pada Upacara Ngusaba Desa Di Desa Kutuh, Kabupaten Badung. *Metta: Jurnal Ilmu Multidisiplin*, 3(2), 245–256. <https://doi.org/10.37329/metta.v3i2.1768>
- Sudaryono. (2013). *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*. Ilmu Graha.
- Sugiyono. (2014). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sumanasa, K. (1992). *Pranata Desa Adat Monasphatika*.
- Sumarli, C. O., & Kurnianto, A. (2018). Developing Karakter Animasi Berbasis Kudapan Khas Tionghoa. *Jurnal Desain*, 5(03), 162. <https://doi.org/10.30998/jurnal Desain.v5i03.2170>
- Suparni. (2016). Metode Pembelajaran Membaca Doa Berbasis Multimedia Untuk Anak Usia Dini. *Indonesian Journal on Software Engineering*, 57–63.
- Utoyo, A. W., Dyah Aprillia, H., Warbung, T., & Bonafix, N. (2021). Pelatihan Komputer Desain Grafis dengan Menggunakan Aplikasi Adobe Illustrator kepada Politeknik Imigrasi di Kemanggisan Jakarta. *SENADA (Semangat Nasional Dalam Mengabdi)*, 1(3), 262–269.
- Yusra, Z., Zulkarnain, R., & Sofino. (2021). Pengelolaan LKP Pada Masa Pendmik Covid-19. *Journal Lifelog Learning*, 15–22.
- Zebua, T., Nadeak, B., & Sinaga, S. B. (2020). Pengenalan Dasar Aplikasi Blender 3D dalam Pembuatan Animasi 3D. *Jurnal ABDIMAS Budi Darma*, 1(1), 18–21.