

DAFTAR PUSTAKA

- Aboe, R. (2020). Penggunaan Media Video Dalam Pembelajaran Speaking. *Humano: Jurnal Penelitian*, 11(1), 33–38. <https://doi.org/10.33387/humano.v11i1.1937>
- Adi Rama, A. A. A., Made Windu, A. K. S. T. M. S. P. D., & Partha Sindu, I. G. S. P. M. P. (2023). *Pengembangan video promosi daya tarik wisata kabupaten bangli berbasis live shot dan 3d animation.*
- Arya, G., Dharma, M., Agustini, K., Gede, I., & Sindu, P. (2020). PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN ORANG SUCI DAN CATUR PRAMANA DALAM AGAMA HINDU MENGGUNAKAN LIVE SHOT 3D “Studi Kasus di kelas IV SD Negeri 2 Pemaron.” *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 9(2).
- 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>
- Gunawan, G., Faiza, I. M., Santoso, N. A., & Kurniawan, R. D. (2022). Penerapan Metode MDLC Pada Media Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Sustainable Jurnal Kajian Mutu Pendidikan*, 5(1), 201–210. <https://doi.org/10.32923/kjmp.v5i1.3100>
- Kresna Agung, P. K. (2022). *Pengembangan Media Sosialisasi Pengelolaan Sampah Menggunakan Animasi 3d Dan Live Shoot Di Kabupaten Buleleng.* 82–95.
- Merlinda, S. (2019). *Pengembangan Media Video Pembuatan Kerajinan Bantalan*

Jarum dari Limbah Hasil Jahitan Busana untuk Siswa Kelas X di SMK Muhammadiyah 1 Tempel. 2008, 13–69.
<http://eprints.uny.ac.id/id/eprint/62849>

Monalisa, J. (2020). *Penerapan Video Animasi Menggunakan Teknik Motion Graphic Tentang CPR (Cardiopulmonary Resuscitation) Pada Sosialisasi Pertolongan Pertama Di Badan Nasional Pencarian dan Pertolongan (BASARNAS) Jakarta Pusat.* 4–23. <http://eprints.polsri.ac.id/9760/3/FILE III.pdf>

nurmanita mutiara, & mutiara nurmanita. (2021). Tradisi Adat Di Desa Bengkulu. *Pendidikan Sisoal Dan Budaya*, 3(2), 95–128.

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>

Prihandhana, I. G. N. K. O., Suarsana, I. N., & Kaler, I. K. (2023). Tradisi Siat Sambuk Di Banjar Pohgending, Desa Pitra, Kecamatan Penebel, Kabupaten Tabanan. *JSL Jurnal Socia Logica*, 3(2), 1–16.

Sancoko. (2019). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS BLOG PADA MATA PELAJARAN DASAR TEKNIK MESIN di SMK PIRI SLEMAN dan SMK PIRI 1 YOGYAKARTA.* 71–90.

Suhardi. (2018). Perancangan Video Pembelajaran untuk Menerjemahkan Kata Dalam Bahasa Korea Ke Bahasa Indonesia. *Universitas Internasional Batam*, 6–18.

Syafitri, R. (2017). Meningkatkan Tanggung Jawab Belajar Melalui Strategi Giving Questions and Getting Answers Pada Siswa. *Jurnal Penelitian Dan*

Pengembangan Pendidikan, 1(2), 57–63.

<https://doi.org/10.23887/jppp.v1i2.12623>

Wulandari, D. C., & Nugraha, B. S. (2017). Perancangan Iklan Pada Wisata Water Byur Gunungkidul Menggunakan Teknik Liveshoot Dan Motion Graphic. *INFOS Journal, 1(4)*, 1–6.

Yudhi, B. P., Gata, I. W., & Sukanta, K. (2023). Tradisi Siat Sambuk Di Banjar Pohgending, Desa Pitra, Kecamatan Penebel, Kabupaten Tabanan. *JSL Jurnal Socia Logica, 3(2)*, 1–16.

