

## DAFTAR PUSTAKA

- Ada, N. A. (2021). Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Tude The Series: Dampak Penggunaan Gadget. <http://repo.undiksha.ac.id/id/eprint/9165>
- Affandi, M. S. H., Guritno, H., Bakti, V. K. (2017). Film Dokumenter “Empu Besi Yang Hampir Punah.” *Smart Comp :Jurnalnya Orang Pintar Komputer*, 3(1).
- Antasena, A., Bustomi, T., & Metandi, F. (2022). Perancangan Film Animasi 3 Dimensi Berjudul “Jangan Menyerah” Dengan Metode *Pose To Pose*. 1, 9–15.
- Antara, I. M. Y., Crisnapati, P. N., Wirawan, I. M. A., & Sunarya, I. M. G. (2019). Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi “Tude the Movie – Petualangan Si Rina (Tertangkapnya Burung Jalak Bali).” *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 7(3), 214. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v7i3.19788>
- Adiwiyasa, I. B. P. S., Darmawiguna, I. G. M., & Subawa, I. G. 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>
- Budiasrawan, I. P. A. (2022). Mengenal Kesenian Bumbung Kepyak Asli Jembrana. *Detikbali*. <https://www.detik.com/bali/budaya/d-6455750/mengenal-kesenian-bumbung-kepyak-asli-jembrana>
- Gregory, R. J. (2015). *Psychological Testing*.
- Gunawan, E., & Ariansah, O. M. (2008). Film dan Estetika. *Imanji*, 4, 1–8.
- Haikal, F., Kesiman, M. W. A., Suyasa, P. W. A. (2022). Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Tude the Series “Bullying.” *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARLimbAPATI)*, 11(2), 149–158.
- Haryati. (2012). Research And Development( R & D ) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan. *Academia*, 37(1), 13.
- Hidayah, N., Damayanti, F. P., & Hidayah, I. N. (2020). Rancang Bangun Film Animasi 3D Sejarah Terbentuknya Kerajaan Samudra Pasai Menggunakan Software Blender. 5(3), 164–176.
- Humas. (2012). Bungbung Kepyak Bangkit Lagi. *Pemerintah Kabupaten Jembrana*. <https://jembranakab.go.id/index.php?module=detailberita&id=1649>
- Inrevolzon. (2013). Kebudayaan dan Peradaban Oleh: Inrevolzon. *Tamaddun: Jurnal Kebudayaan Dan Sastra Islam*, 13(2), 1–8.
- Janottama, I. P. A., & Nuriarta, I. W. (2022). Perancangan Animasi 3 Dimensi Sebagai Upaya Penedukasian Masyarakat Mengenai Pentingnya Mencintai Rupiah Sebagai Mata Uang Negara Indonesia. 3(2), 159–172.
- Limbong, E., Tulenan, V., & Rindengan, Y. D. (2017). Rancang Bangun Animasi 3 Dimensi Budaya Passiliran. *Jurnal Teknik Informatika*, 10(1).

<https://doi.org/10.35793/jti.10.1.2017.15803>

- Marselia, M., & Meysiana, C. (2021). Pembuatan Animasi 3D Sosialisasi Penggunaan Jalur Simpangan dan Bundaran Ketika Berkendara. 2, 104–112. <https://doi.org/10.38038/vocatech.v2i2.55>
- Nilamsari, N. (2014). Memahami Studi Dokumen Dalam Penelitian Kualitatif. *XIII*(2), 177–181.
- Noeraini. (2016). Pengaruh Tingkat Kepercayaan, Kualitas Pelayanan, dan Harga Terhadap Kepuasan Pelanggan JNE Surabaya. 5.
- Novayani, W., & Budiansyah, G. E. (2022). Implementasi *MDLC* dan *Pose to Pose* dalam Film Animasi 3D Sejarah Kerajaan Melayu Siak. 6(1), 98–103.
- Prajatama, D. I. M. (2024). Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Pengenalan Tradisi Ngerebeg di Desa Kubutambahan. <https://repo.undiksha.ac.id/22115/>
- Pranata, G. A. (2023). Mengenal Kesenian Bumbung Kepyak, Pesona Budaya Khas Jembrana. *BULELENGPOST*. <https://buleleng.pikiran-rakyat.com/pendidikan/pr-2017252282/mengenal-kesenian-bumbung-kepyak-pesona-budaya-khas-jembrana?page=all>
- Pratama, A. C. R., Darmawiguna, I. G. M., & Subawa, I. G. B. (2021). Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Peran Kapten Ida Bagus Putu Japa dalam Serangan Umum Kota Denpasar. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 10(3), 271. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v10i3.37566>
- Pratiwi, N. P. B., Darmawiguna, I. G. M., Kesiman, I. M. W. A. (2020). Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Sejarah Pembangunan Pelabuhan Buleleng. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 9(Vol 9, No 3 (2020)), 193–203. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/KP/article/view/29357/16995>
- Premana, A. A., Darmawiguna, I. G. M., & Pradnyana, G. A. (2019). Film Dokumenter Menepis Julukan Negatif Joged Bumbung. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 8(2), 446. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v8i2.18367>
- Purna, I. M. (2016). Kearifan Lokal Masyarakat Desa Mbawa Dalam Mewujudkan Toleransi Beragama. 1.
- Purnama, B. E. (2014). Pembuatan Animasi 3D Penyuluhan Penyakit Tuberkulosis Paru-Paru Pada Kecamatan Karang Tengah. 6(1), 61–68.
- Putra. (2019). Pemanfaatan Animasi Promosi Dalam Media Youtube. *Prosiding Seminar Nasional Desain Dan Arsitektur (SENADA)*, 2, 259–265. <https://cashbac.com>
- Putra, I. M. A. P., Sindu, I. G. P., Pascima, I. B. N. (2023). Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Sejarah Desa Berangbang. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 12(3), 154–164.

- Rahayu, P. M. (2017). Tari Agirang : Usaha Mengubah Persepsi Masyarakat Bali Terhadap Joged Bumbung. 9(1), 485–498.
- Riyanto, & Singgih, S. R. (2015). Pemanfaatan Augmented Reality pada Media Pembelajaran Interaktif Peredaran Planet. 3(4), 187–192.
- Subandi., Anubhakti, D., Vallendito, D. (2017). Rancang Bangun Kuesioner Survey Berbasis Web. 9, 47–50.
- Sudipta, M. A., Divayana, D. G. H., Sindu, I. G. P. (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>
- Sugiyono. (2014). Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D.
- Sumendap, I. Y., Tulenan, V., Diane, S., & Paturusi, E. (2019). Pembuatan Animasi 3 Dimensi Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle ( Studi Kasus : Tarian Dana Dana Daerah Gorontalo ). 14(2), 227–234.
- Suwaji. (2012). Jurnal seni tari. *JOGED Jurnal Seni Tari*, 3(1), 36–48.
- Suweta, I. M. (2020). Kebudayaan Bali Dalam Konteks Pengembangan Pariwisata Budaya.
- Tanujaya, C. (2017). Perancangan *Standart Operational Procedure* Produksi Pada Perusahaan *Coffeein*. 2(4).
- Widadijo, T. (2020). 12 Prinsip Animasi Dalam Serial “Adit & Sopo Jarwo.” *Aksa: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 1(1), 070–085. <https://doi.org/10.37505/aksa.v1i1.7>
- Watun, R. T. I., Putra, G. L. A. K., Yasa, G. P. P. A. (2019). Animasi 3 Dimensi Sebagai Sarana Sosialisasi Pentingnya Kecerdasan Emosional dalam Kehidupan Remaja. 3(1), 68–75.
- Widyastuti, S. R. (2013). Pengembangan Skala *Likert* untuk Mengukur Sikap Terhadap Penerapan Penilaian Autentik Siswa Sekolah Menengah Pertama. 3(2), 57–76.
- Winyana, I. N. (2015). Seni Tradisi Joged Bumbung diantara Tontonan Estetik dan Etik. *Jurnal Penelitian*, 64–75.
- Yonanta, S. A., Firmansyah, M. Y., Aulia, D., Sari, D. N., Amanda, A. R., & Dermawan, D. A. (2023). Perancangan Dan Pembuatan Game “ Wisata Masa Depan ( Wemade )” Menggunakan Metode *MDLC ( Multimedia Development Life Cycle )*. 2(1), 22–28.