

DAFTAR PUSTAKA

- 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.
- Banjarnahor, T. A., & Cindoswari, A. R. (2023). Analisis Semiotika Pesan Moral Dari Film Miracle in Cell No 7 “Versi Indonesia.” *SCIENTIA JOURNAL : Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 5(5). <https://doi.org/10.33884/scientiajournal.v5i5.7893>
- Borman, R. I., & Purwanto, Y. (2019). Implementasi Multimedia Development Life Cycle pada Pengembangan Game Edukasi. *Jurnal Edukasi Dan Penelitian Informatika*, 5(2), 119–124.
- Edyati, H. D., & Ramadhani, N. (2021). Perancangan Animasi 2D “Pangeran Lembu Peteng” dengan Teknik Manual Drawing. *Jurnal Sains Dan Seni ITS*, 9(2). <https://doi.org/10.12962/j23373520.v9i2.58249>
- Hermanudin, D. C., & Ramadhani, N. (2020). Perancangan Desain Karakter untuk Serial Animasi 2D “Puyu to The Rescue” dengan Mengapatasi Biota Laut. *Jurnal Sains Dan Seni ITS*, 8(2), 227–233. <https://doi.org/10.12962/j23373520.v8i2.47758>
- Imron, I., & Nadya, N. (2023). Perancangan Video Edukasi Mengatasi Kemalasan Anak melalui Dongeng “Bunda Sejati” dengan Teknik Animasi 2 Dimensi. *Jurnal Desain*, 10(2), 347. <https://doi.org/10.30998/jd.v10i2.14628>
- Izzah, L., Adhani, D. N., & Fitroh, S. F. (2020). Pengembangan Media Buku Dongeng Fabel untuk Mengenalkan Keaksaraan Anak Usia 5-6 Tahun Di Wonorejo Glagah. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 7(2), 62–68. <https://doi.org/10.21107/pgpaudtrunojoyo.v7i2.8856>
- Krisanti, R. Y., Suprihatien, S., & Suryarini, D. Y. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Boneka Tangan Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Menyimak Dongeng Pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(02), 24. <https://doi.org/10.30742/tpd.v2i2.918>
- Kurniansyah, A. (2023). *Pengembangan Film Animasi 2 Dimensi Legenda*

Terbentuknya Desa Sumbekima. 12, 200–211.

- Lasmiyanti, A., Sarwono, S., & Gumono, G. (2019). Peningkatan Kemampuan Menulis Naskah Drama melalui Pendekatan Kontekstual Berbasis Cerita Rakyat Musi Rawas Siswa Kelas VIII SMP Negeri Pedang. *Diksa : Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 5(1), 52–61. <https://doi.org/10.33369/diksa.v5i1.9443>
- Made, I., Putra, A. P., Gede, I., Sindu, P., Bagus, I., & Pascima, N. (n.d.). PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 3 DIMENSI SEJARAH DESA BERANGBANG. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 12(3), 2023.
- Nurjanah, J., Rakhman, R. T., & Prayitno, E. H. (2021). DONGENG ACEH : PANGERAN Aceh Folk Tales : Prince Amat Mude in 2 D Animation. *Qualia-Jurnal Ilmiah Edukasi Seni Rupa Dan Budaya Visual*, 1(2), 106–112.
- Purwanti, S., Astuti, R., Jaja, J., & Rakhmayudhi, R. (2022). Application of the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) Methodology to Build a Multimedia-Based Learning System. *Budapest International Research and Critics Institute (BIRCI-Journal): Humanities and Social Sciences*, 5(1), 2498–2506.
- Putu, N., Yasa, D., Agung, A., Raka, G., & Netera, W. (2023). *Perancangan Film Animasi 2 Dimensi Cerita Rakyat berjudul “ Terima Kasih Dewi Sri ” Pendahuluan. 11(1)*, 53–67.
- Tambun, G. J. P., Adhitya, W., Hamdi, I. N., & Zega, S. A. (2022). Penerapan Prinsip-Prinsip Animasi Pada Film Pendek Animasi “Nohoax.” *Journal of Applied Multimedia and Networking*, 6(1), 1–11. <https://doi.org/10.30871/jamn.v6i1.4179>.