

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, A. (2022). Pelestarian Budaya Keris di Surakarta pada Era Masa Kini. *Ars: Jurnal Seni Rupa Dan Desain*, 24(3). <https://doi.org/10.24821/ars.v24i3.3420>
- Antasena, A., Bustomi, T., & Metandi, F. (2022). Perancangan Film Animasi 3 Dimensi Berjudul “Jangan Menyerah” dengan Metode Pose to Pose. *Jurnal Teknik Indonesia*, 1(1), 9–15. <https://doi.org/10.58860/jti.v1i1.3>
- Budarsa, G., & Purwanti, N. P. A. (2021). Melihat Budaya Bali dalam Spirit Islam. *Pusaka: Journal of Tourism, Hospitality, Travel and Business Event*, 3(1). <https://doi.org/10.33649/pusaka.v3i1.76>
- Gregory, R. J. (2015). Psychological testing: History, principles and applications seventh edition. In *Pearson Education*.
- Hadi, E. K. (2021). Perancangan Animasi 3D “Remember” dengan Metode Pose to Pose. *NUANSA INFORMATIKA*, 15(2). <https://doi.org/10.25134/nuansa.v15i2.4260>
- Kumala, F. N., Ghufro, A., Astuti, P. P., Crismonika, M., Hudha, M. N., & Nita, C. I. R. (2021). MDLC model for developing multimedia e-learning on energy concept for primary school students. *Journal of Physics: Conference Series*, 1869(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1869/1/012068>
- Mulyana, A. (2020). Penelitian Pengembangan (Research And Development) Pengertian, Tujuan dan Langkah-langkah R&D. *Pembelajaran Penelitian, January*.
- Narayana, I. G. A., Putrama, I. M., & Sindu, I. G. P. (2019). Film Dokumenter Tradisi Mebuug-buug, Tradisi Desa Adat Kedonganan yang Telah Kembali. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 8(1).
- 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). <https://doi.org/10.30871/jaic.v6i1.3367>
- Novianti, N., Musa, D. T., & Darmawan, D. R. (2022). Analisis Wacana Kritis Sara Mills Tentang Stereotipe Terhadap Perempuan Dengan Profesi Ibu Rumah Tangga Dalam Film Rumpit Tetangga. *Rekam*, 18(1). <https://doi.org/10.24821/rekam.v18i1.6893>
- Novitasari, F., Djahir, Y., & Fatimah, S. (2018). Pengaruh Media Adobe Illustrator Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Srijaya Negara. *Profit*, 2(1), 59–67.
- PERMANI, K. A. I. (2017). Animasi 3D. *Jurnal Skripsi*.
- Pottier, C., Petzing, J., Eghtedari, F., Lohse, N., & Kinnell, P. (2023). Developing digital twins of multi-camera metrology systems in Blender. *Measurement*

Science and Technology, 34(7). <https://doi.org/10.1088/1361-6501/acc59e>

- Pradita, I. G. A. M., Sunarya, I. M. G., & Sindu, I. G. P. (2021). Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Tude The Movie-Sejarah Lagu Merah Putih. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 10(3). <https://doi.org/10.23887/karmapati.v10i3.36539>
- 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). <https://doi.org/10.23887/karmapati.v10i3.37566>
- Pratiwi, Bali, N. P., Mahendra Darmawiguna, G., Windu, M., & Kesiman, A. (2020). Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Sejarah Pembangunan Pelabuhan Buleleng. *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 9(3).
- Rahardian. (2022). ANIMASI 3 DIMENSI PEMBELAJARAN SATWA LANGKA JALAK BALI DENGAN PENGEMBANGAN ADDIE MODEL. *Naratif: Jurnal Nasional Riset, Aplikasi Dan Teknik Informatika*, 4(1), 1–10. <https://doi.org/10.53580/naratif.v4i1.146>
- Rahayu, N. K. D. T., Sunarya, I. M. G., & Subawa, I. G. B. (2021). Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Tude The Movie Pentingnya Mencuci Tangan Yang Benar. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 10(2). <https://doi.org/10.23887/karmapati.v10i2.36017>
- Rinaldi, R., Hufad, A., Komariah, S., & Masdar, M. (2022). Uang Panai Sebagai Harga Diri Perempuan Suku Bugis Bone (Antara Tradisi dan Gengsi). *Equilibrium: Jurnal Pendidikan*, 10(3). <https://doi.org/10.26618/equilibrium.v10i3.8411>
- Seminari, N. K., Puja, I. N., Remawa, A. A. R., & Mulyati, N. M. I. (2019). KERAJINAN KAIN ETNIK PEGRINGSINGAN DI DESA TENGANAN KECAMATAN MANGGIS KABUPATEN KARANGASEM BALI. *Buletin Udayana Mengabdi*, 18(1). <https://doi.org/10.24843/bum.2019.v18.i01.p24>
- Sucitawathi P, D., Dewi, N. L. Y., & Joniarta, I. W. (2019). RESPONSIVITAS KEBIJAKAN LOKAL DALAM MENGHADAPI DINAMIKA SOSIAL DI DESA TRADISIONAL BALI AGA: KASUS DESA TENGANAN PEGRINGSINGAN, KARANGASEM BALI. *Dinamika Governance : Jurnal Ilmu Administrasi Negara*, 9(2). <https://doi.org/10.33005/jdg.v9i2.1632>
- Sugiyono, D. (2008). Metode penelitian kuatintatif , kualitatif dan R & D / Sugiyono. In *Bandung: Alfabeta*.
- SURASA, S., SUDARMAN, S., SUPARNA, S., & HAJ, M. I. F. (2022). Penerapan Sinematografi Pada Film Animasi 3D Berjudul Tamiya. *KNOWLEDGE: Jurnal Inovasi Hasil Penelitian Dan Pengembangan*, 2(3), 261–269. <https://doi.org/10.51878/knowledge.v2i3.1673>
- Surono, B. (2021). Kemampuan Menulis Cerita Fantasi dengan Menggunakan

Media Gambar Pada Siswa Tunagrahita Ringan. *Jurnal Pendidikan Kebutuhan Khusus*, 5(2). <https://doi.org/10.24036/jpkk.v5i2.604>

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). <https://doi.org/10.30871/jamn.v6i1.4179>

Widiastiti, A. A. I. P., & Prami, A. A. I. N. D. (2021). The Uniqueness of Megeret Pandan Tradition as Tourist Attraction in Tenganan Village, Karangasem, Bali. *Journal of Business on Hospitality and Tourism*, 7(1). <https://doi.org/10.22334/jbhost.v7i1.292>

Yanti. (2021). Konservasi Ekoleksikon Pada Tradisi Mekare-Kare. *Linguistic Community Services Journal*, 2(1). <https://doi.org/10.55637/licosjournal.2.1.4060.5-15>

Yanuarta, I. W. A., Ermawati, P., & Kusri, K. (2019). TRADISI MEKARE-KARE DI DESA BALI AGA TENGANAN PEGRINGSINGAN DALAM FOTOGRAFI DOKUMENTER. *Specta: Journal of Photography, Arts, and Media*, 2(1). <https://doi.org/10.24821/specta.v2i1.2468>

Zaini, M. S., & Nugraha, J. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Premiere Pro Pada Kompetensi Dasar Mengelola Kegiatan Humas Kelas XI Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 2 Buduran Sidorajo. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 349–361. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p349-361>

