

DAFTAR PUSTAKA

- Adiwiya, 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).
- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Borman, R. I., & Purwanto, Y. (2019). Impelementasi Multimedia Development Life Cycle pada Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Bahaya Sampah pada Anak. *Jurnal Edukasi Dan Penelitian Informatika (JEPIN)*, 5(2), 119. <https://doi.org/10.26418/jp.v5i2.25997>
- Darat, D. P. M. A. (207 C.E.). *Napak tilas pahlawan nasional Brigjen TNI Anumerta I Gusti Ngurah Rai dalam merebut dan mempertahankan kemerdekaan di Pulau Bali*. CV. Arya Nusa Perkasa.
- E.Awulle, M., R.Sentinuwo, S., & S.M.Lumenta, Ar. (2016). Pembuatan Film Animasi 3D Menggunakan Metode Dynamic Simulation. *Jurnal Teknik Elektro Dan Komputer*, 5(4), 70–79.
- Effendy, O. U. (1986). *Televisi siaran, teori dan praktek*. Alumni.
- Hasan, S. H. (2012). *Pendidikan Sejarah Indonesia: Isu dalam Ide dan Pembelajaran*. Rizqi Press.
- Hasanah, U., & Nulhakim, L. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Film Animasi Sebagai Media Pembelajaran Konsep Fotosintesis. *JPPI*, 1(1), 91–106.
- Kinanti, D. N., & Erza, E. K. (2020). Analisi Kebutuhan Informasi Generasi Z Dalam Akses Informasi di Media. *Shaut Al-Maktabah : Jurnal Perpustakaan, Arsip Dan Dokumentasi*, 12(1), 72–84. <https://doi.org/10.37108/shaut.v12i1.303>
- Lasseter, J. (1987). PRINCIPLES OF TRADITIONAL ANIMATION APPLIED TO 3D COMPUTER ANIMATION. *Computer Graphics (ACM)*, 21(4). <https://doi.org/10.1145/37402.37407>
- Lestari, W. A., Sugiarto, B. A., & Sompie, S. R. U. . (2019). Aplikasi Mobile Learning Interaktif Bacaan Doa Sehari-hari dan Dzikir Pagi & Petang. *Jurnal Teknik Informatika*, 14(1), 99–108. <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/informatika/article/view/23982>
- Mahadewi, I. G. A. S., Sasmita, G. M. A., & Wibawa, K. S. (2016). Aplikasi Animasi 3 Dimensi Mendem Ari-Ari Berbasis Android. *Merpati*, 4(1), 114–122.

- Miftania, A. (2015). Film Animasi 2D Berbasis 3D Menggunakan Teknik Cell Shading Berjudul The Postman Story. In *Stikom Surabaya*.
- Milic, Lea, & McConville, Y. (2006). *The Animation Producer's Handbook*. Open University Press.
- Nelwan, C. K., Mamahit, D. J., Sugiarso, B. A., & Yusupa, A. (2020). Rancang bangun aplikasi pembelajaran interaktif untuk anak sekolah dasar kelas 1. *Jurnal Teknik Informatika*, 15(1), 45–54. <https://doi.org/10.35793/jti.15.1.2020.29036>
- Nuryahman. (2003). *Tonggak-Tonggak Sejarah Pada Masa Revolusi Fisik Di Bali (1945-1949)*. Balai Kajian Sejarah Dan Nilai Tradisional Denpasar Bekerja Sama Yayasan Kebaktian Proklamasi Propin.
- Paramitha, A. I. (2014). Animasi 3D Kisah Ayu Intan Permani. In *Besaung (Jurnal Seni, Desain, dan Budaya)* (Vol. 8, Issue 33). STIMIK AMIKOM Purwokerto.
- Pendit, N. S. (2008). *Bali Berjuang*. Pustaka Larasan.
- Poesponegoro, Marwati, D., & Notosusanto, N. (1993). *Sejarah Nasional Indonesia VI*. Balai Pustaka.
- 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>
- Pratista, H. (2008). *Memahami Film*. Homerian Pustaka.
- 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(3).
- Pratiwi, P. Y., Darmawiguna, I. G. M., & Sunarya, I. M. G. (2016). Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Kehidupan Pada Zaman Prasejarah. In *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)* (Vol. 5, Issue 1).
- Rahayu, T. W., & Kristiyantoro, A. (2011). Mengoptimalkan Kompetensi Mahasiswa dalam Mata Kuliah Perkembangan Motorik Melalui Media Film Animasi. *Jurnal Media Ilmu Keolahragaan Indonesia*, 1(1).
- Shaw, S. (2017). *Stop Motion: Craft Skills For Model Animation*. (Edisi keti). CRC Press.

- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Alfabeta.
- Sutopo, A. H. (2003). *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Graha Ilmu.
- Tirtayasa, I. G. B. M. (2011). *Bergerilya Bersama Ngurah Rai*. PT. BP.
- Wardiana, I. N. A., Piarsa, I. N., & Sasmita, G. M. A. (2015). Rancang Bangun Film Animasi 3 Dimensi Sejarah Pura Tanah Lot. *E-Journal SPEKTRUM*, 2(4), 20–25.
- Wulandari, F., & Siregar, M. F. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan Adobe Animate CC pada materi sistem tata surya di SMP. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi*, 7(2), 167–174. <https://doi.org/10.29303/jpft.v7i2.2344>

