

DAFTAR PUSTAKA

- Asyard. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Binanto, I. (2010). *Multimedia Dasar - Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta : ANDI.
- Eko, S. (2013). *Simulasi Digital*. Kementrian dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Fadhli, M. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran Vol 3. No 1 Januari 2015*.
- Hartariani, L. L, dkk. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran 3 Dimensi Pada Mata Pelajaran Matematika Untuk Siswa Penyandang Tunagrahita (Studi Kasus : Siswa Kelas D2 / Semester 2 Slb C Negeri Singaraja). *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 13(2), 137–147.
- Herawati, P. (2016). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Interaktif untuk Pembelajaran Kognitif, Sosial dan Moral, *JPII*, 2(2), 149 - 155.
- Juliana, I.P.D, dkk. (2016). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Pada Mata Pelajaran Agama Hindu Untuk Siswa Kelas VII Semester Genap Di SMP N 1 Melaya Tahun Pelajaran 2015/2016. *Jurnal Edutech*. Vol : 5. Nomor : 2.
- Kurniawati, d. (2013). Implementasi Metode Penugasan Analisis Video pada Materi Pengembangan Kognitif, Sosial dan Moral, *JPII*, 2(2), 149 - 155.
- Limbong, Tonni., Napitupulu, Efendi., & Srihadi. (2020). *Multimedia : Editing Video dengan Corel VideoStudio X10*. Edisi (1st ed.). Medan : Yayasan Kita Menulis.
- Mahardika, G.Y, dkk. (2019). Pengembangan Video Pembelajaran Tri Hita Karana Dan Catur Guru Dalam Mata Pelajaran Agama Hindu Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar “Studi Kasus SDN 1 Tangguwisia”. *Jurnal Karmapati*. Vol: 8. Nomor: 3
- Munir, R. (2012). *Multimedia : Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung : Alfabeta, 69.
- Prakosa, G. (2010). *Pengetahuan Dasar Film Animasi*, Fakultas Film Televisi - Institut Kesenian Jakarta, Jakarta.
- Pranata. (2019). Rancangan Game Balinese Fruit Shooter Berbasis Virtual Reality. *Jurnal Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika*.
- Pranata, M. A. (2019). Rancangan Game Balinese Fruit Shooter Berbasis Virtual Reality. *Jurnal Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika*.
- Purnama, P. (2004). *Membuat Animasi 3 Dimensi Macromedia Flash Dengan SWIFT 3D*. Jakarta : PT Elex MEdia Komputindo.

- Purwanti, B. (2015). Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model Assure. *Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan* (Volume 3, No 1 Tahun 2015 h.44).
- Rayandra, A. (2012). Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran. *Jakarta : Referensi Jakarta*.
- Sadiman , A. (2009). Media Pendidikan. *Surakarta : PT. Raja Grafindo Persada*.
- Sanjaya, W. (2008). Kurikulum dan Pembelajaran: Teori dan Praktik Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). *Bandung : Kencana Prenada Media Group*.
- Semarajana, I. (2014). Multimedia Menerapkan Teknik Pengambilan Gambar Produksi.
- Sobandi, B. (2008). Model Pembelajaran Kritik dan Apresiasi Seni Rupa. *Bandung : Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi*.
- Sonjaya, I. (2019). Februari 10, 2019, Dari Docslide : (<https://dokumen.tips/documents/materi-03-story-board.html>.)
- Sudjana, N. d. (2001). Media Pengajaran. *Bandung : Sinar Baru Algesindo*.
- Sugiyono. (2011). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. *Bandung : CV. Alfabeta*.
- Sutjipto dan Kustandi. (2011). Media Pembelajaran ; Manual dan Digital. *Bogor : Ghalia Indonesia*.
- Ward, C. (2015). How to Set Audio Levels for Video. Dipetik Februari 10, 2019, Dari The Beat:. Retrieved from <https://www.premiumbeat.com/blog/how-to-set-audio-level-for-video/>
- Sumarni,Wayan., & Raharjo, Sukirno Hadi. (2008). Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti. *Jakarta : Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan*.
- Widadijo, W. T. (2017). 12 Prinsip Animasi Dalam Serial “Adit & Sopo Jarwo”. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 70-85.