

DAFTAR PUSTAKA

- Adiwiyasa, I. B. P. S., Darmawiguna, I. G. M., dan Subawa, I. G. B. 2023. Film animasi 3D sejarah tradisi mepasah di Desa Trunyan Bangli.
- Agustini, D. S. W., N. M. R., dan I. N. E. M. 2021. *Augmented reality applied in subak museum: Preserving local wisdom subak concept*. Jurnal Sistem Informasi, 6(1): 204-210. <https://doi.org/10.4108/eai.30-7-2021.2313598>
- Arisanti, N. K. T., dan Sudiarta, I. N. 2021. Penerapan Tri Hita Karana dalam pengelolaan desa wisata di Bali. *Jurnal Kajian Bali*, 11(2): 345-356. <https://doi.org/10.24843/jkb.2021.v11.i02.p09>
- Astuti, L. P., dan Rahayu, W. N. 2020. Efektivitas media pembelajaran animasi 3D dalam meningkatkan pemahaman siswa. *Jurnal Pendidikan Multimedia*, 8(1): 55-64. <https://doi.org/10.32528/jpm.v8i1.3204>
- Ayu, D., Prawerti, D., Mahagiri, A. G., Saputra, I. P. A. A., Muliarta, N., dan Warmadewa, P. 2022. Peran kelompok subak dalam pelestarian air melalui upacara mendak toya.
- Eryani, I. G. A. P. 2020. *Pengelolaan air subak untuk konservasi sir dan lahan*.
- Gunawan, A., dan Putra, G. A. 2022. Strategi pelestarian warisan budaya dunia Subak dalam menghadapi modernisasi. *Jurnal Warisan Budaya*, 4(1): 67-75. <https://doi.org/10.31294/jwb.v4i1.4352>
- Handani, S. W., dan Nafianti, D. R. 2017. Perancangan film pendek animasi 3 dimensi legenda Desa Penyarang. *Jurnal Infotel*, 9(2): 204. <https://doi.org/10.20895/infotel.v9i2.195>
- Herawati, N. 2015. Pengembangan pariwisata berkelanjutan berbasis subak sebagai bagian warisan budaya dunia UNESCO di Desa Mangesta Kabupaten Tabanan. *JUMPA*, Vol. 2. <http://www.disparda.baliprov.go.id/>

- Kirani, P. I. C. N., Kharisma, W. W. I., Asih, W. E. P., Saraswati, N. I. S., Ratihningsih, N. S., Suryandari, N. A., dan Jurusan Akuntansi, Jurusan Teknik Sipil, dan Jurusan Manajemen. 2022. Tri hita karana sebagai ideologi kehidupan masyarakat Bali dalam pengembangan desa wisata Panglipuran Bali. *Journal of Tourism and Interdisciplinary Studies (JoTIS)*, Vol. 2, Edisi Desember.
- Kusuma, B. P. N. 2022. Strategi pengembangan museum subak sebagai wisata edukasi di Kabupaten Tabanan.
- Lestari, N. P. D. N., dan Ginting, A. H. 2021. Upaya penanggulangan alih fungsi lahan pertanian dengan pemberdayaan krama subak. *Jurnal Pemerintahan dan Keamanan Publik (JP dan KP)*, 1–12.
<https://doi.org/10.33701/jpkp.v3i1.2012>
- Limbong, E., Tulenan, V., dan Rindengan, Y. D. Y. 2017. Rancang bangun animasi 3 dimensi budaya Passiliran. *Journal Teknik Informatika*, 10(1).
- Nurhayati, N., Azizul, M., Kurmazi, R., Firdania, M. S., dan Sitompul, N. 2023. Pembuatan film animasi 3D “Buah tangan berubah kenangan” dengan metode MDLC. *Pixel: Jurnal Ilmiah Komputer Grafis*, 16(2): 153–164.
<https://doi.org/10.51903/pixel.v16i2.1316>
- Pradita, I. G. A. M. 2021. Pengembangan film animasi 3 dimensi *Tude The Movie – Sejarah Lagu Merah Putih*.
- Pramana, I. G. N., dan Widiastuti, N. 2020. Peran generasi muda dalam pelestarian Subak di era globalisasi. *Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 9(2): 150–158.
<https://doi.org/10.23887/jish.v9i2.22244>
- Putu, N., Pratiwi, B., Darmawiguna, I. G. M., Windu, M., dan Kesiman, A. 2020. Pengembangan film animasi 3 dimensi sejarah pembangunan pelabuhan Buleleng. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 9(3).
- Rachman, A., Yochanan, E., dan S. S. T. A. I. 2016. *Metode kualitatif, kuantitatif dan R&D*.

- Rai, I. M., dan Astiti, I. A. 2023. Edukasi budaya melalui animasi digital: Studi kasus animasi berbasis kearifan lokal Bali. *Jurnal Teknologi dan Seni*, 5(2): 134-142. <https://doi.org/10.22146/jts.v5i2.43982>
- Riyanto, A., dan Prabowo, A. 2022. Media pembelajaran berbasis animasi 3D untuk meningkatkan pemahaman konsep budaya lokal. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 24(3): 211-220. <https://doi.org/10.21009/jtp.v24i3.29981>
- Sembiring. 2023. Pengembangan film animasi 3 dimensi legenda patung Sigale-Gale.
- Shanty, K., Parwati, M., Made, G., Hendrajana, R., Sari, R. J., dan Amir, L. 2023. Edutourism museum subak Tabanan sebagai upaya peningkatan pemahaman wisata minat khusus bagi wisatawan.
- Suarna, I. W., dan Dewi, R. S. 2021. Teknologi animasi 3D sebagai media pembelajaran interaktif berbasis budaya lokal. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 6(2): 95-102. <https://doi.org/10.24843/jpti.v6i2.38121>
- Sugianto, G. E., Mingkid, E., dan Kalesaran, E. R. 2017. Persepsi mahasiswa pada film “Senjakala di Manado” (Studi pada mahasiswa Jurusan Ilmu Komunikasi Fispol Unsrat). *Acta Diurna*, Vol. VI, No. 1.
- Syahputra, R. B., dan Deslianti, D. 2021. Pembuatan video animasi 3 dimensi kantor Gubernur Provinsi Bengkulu. *Jurnal Rekursif*, Vol. 9, No. 2. <http://ejournal.unib.ac.id/index.php/rekursif/128>
- Sumendap, I. Y., Tulenan, V., dan Paturusi, S. D. E. 2019. *Jurnal Informatika*.
- Yasa, I. M., dan Wardani, N. L. 2020. Tantangan generasi muda dalam memahami filosofi Subak. *Jurnal Sosial Humaniora*, 12(4): 305-312. <https://doi.org/10.23917/jsh.v12i4.3821>