

DAFTAR PUSTAKA

- Binato, I. (2010). *Multimedia Digital-Dasar Teori dan Pengembangan*.
- Candiasa, I. M. (2010). *Pengujian instrumen disertai aplikasi iteman dan bigsteps*. Singaraja. Universitas Pendidikan Ganesha
- Dapoeranimasi. (2017). *Animation & Storytelling. Daporeanimasi.Com*, Vol. 91.
- Eko, S. (2013). *Simulasi Digital*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Gregory, R. J. (2000). *Psychological Testing : History, Principles and Applications*. Boston: Allyn & Bacon
- Indoneisa, P. M. (2008). *Intenasional Council of Museum (ICOM)*. Jakarta.
- Kusuma, M., Crisnapati, P., Darmawiguna, I., & Wirawan, I. (2015). *Film Animasi 3 Dimensi “Tude The Movie – Petualangan Si Rina (Gebug Ende)”*. *Karmapati*.
- Milah, S., & Riwinoto. (2014). *Pengembangan Film Animasi 3D “Hitam Kucingmu Putih Kucingku”*. *Program Studi Teknik Multimedia dan Jaringan, Jurusan Teknik Informatika*.
- Nur, H. (2005). *Storyboard Dalam Pembelajaran Interaktif*. Retrieved November 23, 2019, from (<https://doi.org/10.4135/9781452229669.n3524>)
- Nurajizah, S. (2016). *Implementasi Multimedia Development Life Cycle Pada Aplikasi Pengenalan Lagu- Anak-Anak Berbasis Multimedia*. *Jurnal Pengembangan Riset dan Observasi Sistem Komputer*, 3(2).
- Ngurah Dwipayana (2013). *Babad Raja Anglurah Panji Sakti Pendiri Kerajaan Den Bukit-Buleleng*. Singaraja : Paramitha
- Paramith, A. I. (2014). *Animasi 3d Kisah Ayu Intan Permani*. 8(33), 44.
- Pratiwi, Y., Darmawiguna, I., & Sunarya, I. (2016). *Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Kehidupan Pada Zaman Prasejarah*. *Karmapati*.
- Pura, I., Darmawiguna, I., & Putrama, I. (2017). *Film Seri Animasi 3d “Belajar Bahasa Indonesia Bersama Made” Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Penutur Asing Di Undiksha*. *Karmapati*.

- Sastrodwiiryo, d. S. (1994). *Perang Jagaraga (1846 ~ 1849)*. Denpasar: CV. Kayumas Agung.
- Subiantoro, E. (2013). *Simulasi Digital*. Bandung: Sinar Baru.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Cv. Alfabeta.
- Suprpto, P.K., Suharsono, Chaidir, D.M., & Ali, M. (2019). Development of wimba 3 dimension interactive animation media on plant anatomy. *Journal of Physics: Conference Serie*, Ser. 1233 012002, 1-7. Tersedia : (<https://iopscience.iop.org/article/10.1088/1742-6596/1233/1/012002/pdf>)
Diakses : 29 Oktober 2019
- Sutopo, Ariesto Hadi. (2003). *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Graha Ilmu. Yogyakarta.
- Suyanto, M. (2006). *Merancang Film Kartun Kelas Dunia*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Utami, D.(2011). *Animasi Dalam Pembelajaran*. Majalah Ilmiah Pembelajaran
- Website Resmi Pemerintahan Kabupaten Buleleng (2018). Sejarah Singkat Soenda Ketjil dan Eks. Pelabuhan Buleleng. Tersedia: (HYPERLINK "<https://bulelengkab.go.id/detail/artikel/sejarah-singkat-soenda-ketjil-dan-eks-pelabuhan-buleleng-21>" (<https://bulelengkab.go.id/detail/artikel/sejarah-singkat-soenda-ketjil-dan-eks-pelabuhan-buleleng-21>)). diakses pada : 29 Novemver 2019