

DAFTAR PUSTAKA

- Adiwiyasa, I. B. P. S., Darmawiguna, I. G. M., & Subawa, I. G. B. (2023). Film animasi 3D sejarah tradisi Mepasah di Desa Trunyan Bangli. *Jurnal Penelitian Mahasiswa Indonesia*, 3(2), 476–480.
- Agustini, K., Wahyuni, D. S., Mertayasa, I. N. E., Ratminingsih, N. M., & Ariadi, G. (2023). The effect of augmented reality mobile application on visitor impact mediated by rational hedonism: Evidence from Subak Museum. *International Journal of Advanced Computer Science and Applications*, 14(1), 77–88.
- Astina, I. W. A. A. B., Mekarini, N. W., & Jokosaharjo, S. (2021). Strategi pengembangan Museum Subak Tabanan sebagai daya tarik wisata budaya. *Journal of Tourism and Interdisciplinary Studies*, 1(1), 45–53.
- Bramayudha, I. G., Agustini, K., & Mertayasa, I. N. E. (2025). *Subak: Menjaga keharmonisan bermasyarakat dengan konsep pawongan dalam filosofi Tri Hita Karana*. <https://repo.undiksha.ac.id/22950/>
- Dessy Vitiara, M., Arientika Putri, A., & Triadi, D. J. (2024). Analisis dampak alih fungsi lahan subak terhadap kerawanan bencana banjir (Studi kasus di Desa Jatiluwih, Kecamatan Penebel, Kabupaten Tabanan, Provinsi Bali). *Social Agriculture, Food System, and Environmental Sustainability*, 1(1). <https://doi.org/10.61511/SAFSES.V1I1.2024.551>
- Kumarananda, I. G. V. (2022). Asal mula sistem subak di Bali. <https://distanpangan.baliprov.go.id/the-origin-of-the-balinese-subak-system/>
- 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). <http://jurnal.polibatam.ac.id/index.php/JAIC>
- Nurhayati, N., Azizul, M., Kurmazi, R., Firdania, M. S., & Sitompul, N. (2023). Pembuatan film animasi 3D “Buah Tangan Berbuah Kenangan” dengan metode MDLC. *Pixel: Jurnal Ilmiah Komputer Grafis*, 16(2), 153–164. <https://doi.org/10.51903/pixel.v16i2.1316>
- Padet, I. W., & Krishna, I. B. W. (2020). Falsafah hidup dalam konsep kosmologi Tri Hita Karana. *Genta Hredaya*, 2(2). <https://doi.org/10.55115/GENTAHREDAYA.V2I2.455>
- Pebrianti, S. D., Agustini, K., & Mertayasa, I. N. E. (2026). *Pengembangan film animasi 3 dimensi pengenalan konsep subak dalam filosofi Tri Hita Karana “Palemahan”*.
- Pradipta, I. M., Sudiatmika, I. P. G. A., & Dewi, K. H. S. (2024). Pengembangan aplikasi e-tourism pada museum berbasis Android: Studi kasus Museum Subak Tabanan. *Elkom: Jurnal Elektronika dan Komputer*, 17(2), 646–656.

- Pradnyana, K. A., & Santyasa, I. W. (2021). Pengembangan e-modul interaktif kolaboratif pada mata pelajaran. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 1.
- Putrayasa, A., Sukarsa, I. K. G., & Kencana, I. P. E. N. (2021). Mengapa generasi muda enggan bekerja di sektor pertanian? Model persamaan struktural sektor pertanian di Kabupaten Jembrana. *E-Jurnal Matematika*, 10(2), 122. <https://doi.org/10.24843/MTK.2021.V10.I02.P331>
- Sastrawan, K., & Ariasa. (2022). Pelestarian lingkungan menurut ajaran agama Hindu di Pura Ulun Danu Tamblingan. <https://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/VS/article/view/848>
- Sembiring, L. (2023). *Pengembangan film animasi 3 dimensi legenda patung Sigale-gale*. <https://repo.undiksha.ac.id/16450/>
- Suryawan, N., Wiryawan, W., Gata, W., Kandia, W., & Saraswati, I. (2023). Subak bentuk kearifan lokal Bali berbasis Tri Hita Karana dan tantangannya pada era globalisasi. *Vol. 14(1)*.
- UNESCO. (2024). *Cultural landscape of Bali Province: The Subak system as a manifestation of the Tri Hita Karana philosophy*. <https://whc.unesco.org/en/list/1194/>
- Wahyuni, D. S., Sugihartini, N., & Mertayasa, I. N. E. Pelatihan dan pendampingan pembuatan video profil sebagai media promosi digital Museum Subak Tabanan-Bali.
- Wiardana, I. K. S., Agustini, K., & Mertayasa, I. N. E. (2026). *Pengembangan game edukasi kearifan lokal subak berbasis mobile*.
- Windia, W. (2018). Kebertahanan Subak di era globalisasi. *Jurnal Bali Membangun Bali*, 1(2), 125-144.
- Yunita, I. M., Sugiantiningsih, A. A. P., Noor, M., Misno, I. M. G. R., & Yasa, I. G. P. (2022). Rekonstruksi Subak Lestari Desa Anggabaya Sebagai Warisan Budaya Dunia dalam Mewujudkan Pencapaian Ketahanan Pangan. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Sains dan Humaniora*, 6(3), 367-373.