

DAFTAR PUSTAKA

- Adi Braneva, I. G. W., Arta Suyasa, P. W., & Eka Mertayasa, I. N. (2021). Pengembangan Konten Interaktif Mata Pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital Berstrategi Blended Learning Di Kelas X Smk Negeri 3 Singaraja. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 10(2). <https://doi.org/10.23887/karmapati.v10i2.36486>
- Ariana, R. (2016). *Khitan (Sunna) Dalam Upacara Adat Kabupaten Jeneponto*. 1–23.
- Bagus Robiansyah, I Nyoman Jampel, & Dewa Gede Agus Putra Prabawa. (2025). Media Video Animasi Interaktif Berpendekatan Kontekstual Pada Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas IV SDN 5 Kampung Baru. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 5(3). <https://doi.org/10.23887/jmt.v5i3.100246>
- Binanto, I. (2015). Tinjauan Metode Pengembangan Perangkat Lunak Multimedia Yang Sesuai Untuk Mahasiswa Tugas Akhir. *Seminar Nasional Rekayasa Komputer Dan Aplikasinya*, May.
- Bintarto, J. J., Siti, I., & Lestari, I. (2020). *Pemanfaatan Video Animasi 3D sebagai Media Promosi Wisata Kota Medan (Studi Kasus: Kawasan Medan Heritage)*.
- Dwiqui, G. C. S., Sudatha, I. G. W., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2). <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28934>
- Handi, H., Wea, L. D., Mariati, L. H., & Danal, P. H. (2023). Faktor Yang Mempengaruhi Persepsi Sosial Masyarakat Tentang Sunat Di Kabupaten Manggarai, Ntt. *Jurnal Keperawatan Dan Kesehatan Masyarakat Cendekia Utama*, 12(2), 142. <https://doi.org/10.31596/jcu.v12i2.1598>
- Koentjaraningrat. (2009). *Pengantar Ilmu Antrapologi*. PT Rineka Cipta.
- Kurniansyah, A., Kesiman, M. W. A., & Subawa, I. G. B. (2023). Pengembangan Film Animasi 2 Dimensi Legenda Terbentuknya Desa Sumberkima.

- Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 12(3). <https://doi.org/10.23887/karmapati.v12i3.66081>
- Limbong, E., Tulenan, V., & Rindengan, Y. D. . (2017). Rancang Bangun Animasi 3 Dimensi Budaya Passiliran. *Jurnal Teknik Informatika*, 10(1). <https://doi.org/10.35793/jti.10.1.2017.15803>
- Lubis, A. R. (2020). Perangkat lunak komputer. *Program*.
- Maheswari, I. G. A. G. D., Ketut Agustini, & I Nengah Eka Mertayasa. (2025). Pengembangan Video Animasi 3 Dimensi Bahaya Pergaulan Bebas Pada Remaja Untuk Mendukung Program SDGS: Kehidupan Sehat Dan Sejahtera. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 14(2). <https://doi.org/10.23887/karmapati.v14i2.93801>
- Marti, N. W., & Luh Putu Tuti Ariani. (2023). Pengembangan Konten Pembelajaran Mata Kuliah Basis Data Berbasis Micro-Learning Di Program Studi S1 Ilmu Komputer-Undiksha. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 20(1). <https://doi.org/10.23887/jptkundiksha.v20i1.54572>
- Mertayasa, I. N. E., & Pradnya, I. K. A. (2022). “3d Animath”: Media Pembelajaran Animasi 3 Dimensi Matematika Untuk Siswa Penyandang Tunagrahita. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v11i3.55072>
- Mirahayuni, N. K. (2019). Stages In Editing Of Eka Sabara’s Daeng Nachoda Manuscript. *PARAFRASE : Jurnal Kajian Kebahasaan & Kesastraan*, 19(1). <https://doi.org/10.30996/parafrase.v19i1.2498>
- Mukti, Z. H., Rusilanti, R., & Yulianti, Y. (2022). Pengembangan Media Edukasi Berbasis Video Animasi 3 Dimensi Tentang Makanan Berserat Untuk Meningkatkan Konsumsi Serat Pada Remaja. *Jurnal Syntax Admiration*, 3(3). <https://doi.org/10.46799/jsa.v3i3.411>
- Muzhiroh. (2020). Pengaruh Persepsi Kualitas, Motivasi Dan Gaya Hidup Konsumen Terhadap Keputusan Pembelian Smartphone Oppo (Studi Kasus Pada Masyarakat Kelurahan Cakung Barat). *Jurnal Ecodemica*, 25–30.
- Ni Luh Dita Oktaviari, I Gede Bendesa Subawa, & I Nengah Eka Mertayasa.

- (2024). Pengembangan Video Animasi 3 Dimensi Profil Ida Dewa Agung Istri Kanya Sang Srikandi Perang Kusamba. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 13(2).
<https://doi.org/10.23887/karmapati.v13i2.77702>
- Pamungkas, J. (2025). Tradisi Tetesan : Pemaknaan Pro-Kontra Terhadap Tradisi Khitan Perempuan Di Kampung Budaya “ Kelurahan Patehan ” Yogyakarta. *Indonesian Journal of Humanities and Social Sciences*, 6(1).
- Pratiwi, N. P. B. (2020). Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Sejarah Pembangunan. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 9(Vol 9, No 3 (2020)).
- Ramadhani, F. S., Aryana, E. D., & Kurniati. (2025). Khitan Perempuan dalam Tradisi Bugis (Makkatte’) Perspektif Hukum Islam dan Hukum Adat. *Humaniorasains: Jurnal Humaniora Dan Sosial Sains*, 1(3).
- Reken, I. W. (1979). *Sejarah Perkembangan Islam di Bali Khususnya di Jembrana*. Diklat.
- Riyadhuddin, A., & Ruslan, A. (2018). Perancangan Animasi Edukatif “Mari Mengenal Cuaca” Sebagai Media Pembelajaran Alternatif Pada Mata Pelajaran IPA Kelas 3 Sdn Karanganyar 07 Pagi Jakarta Pusat. 1–23.
- Sabara, E. (2019). *Daeng Nachoda “Terdamparnya Skuadron Pasukan Kesultanan Wajo di Jembrana pada Abad ke-17”*. Fakultas Ilmu Budaya. Untag.
- Saputra, D. (2021). Animasi 3 Dimensi. *Pendidikan*, 1–17.
- Saputri, N., Sindu, I. G. P., & Kesiman, M. W. A. (2020). Pengembangan Film Animasi 2 Dimensi Riwayat Hidup Mr. I Gusti Ketut Pudja. *Skripsi*.
- Sholeh, A. N., & Prapanca, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Infografis Pada Mata Pelajaran Teknik Animasi 2 Dimensi Dan 3 Dimensi Kelas Xi Multimedia Di Smkn 1 Driyorejo. *IT-Edu : Jurnal Information Technology and Education*, 8(1).
<https://doi.org/10.26740/it-edu.v8i1.50702>

- Smith, D., McLaughlin, T., & Brown, I. (2012). 3-D computer animation vs. live-action video: Differences in viewers' response to instructional vignettes. *Contemporary Issues in Technology and Teacher Education*, 12(1).
- Sukanto, P. (2019). Bab II Landasan Teori. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Sumampan, N. S., Sudarma, I. K., & Simamora, A. H. (2022). *Pengembangan Video Animasi Berpendekatan Pembelajaran Kontekstual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas Vii Di Smp Negeri 1 Negara Tahun Pelajaran 2021/2022*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Suparmi. (2016). *Metode Pembelajaran Membaca Doa Berbasis Multimedia Untuk Anak Usia Dini*. 2(1), 57–63.
- Syafaq, H. (2014). Upacara Siklus Kelahiran Anak Menurut Masyarakat Nahdhatul Ulama Waru Sidoarjo Jawa Timur. *AL-HUKAMA*, 4(2).
<https://doi.org/10.15642/al-hukama.2014.4.2.256-301>
- Syafina, K. A., Nurhafisyah, D., & Sari, A. S. (2025). *Tradisi Khitanan dalam Perspektif Agama dan Budaya*. 9, 22681–22687.
- Syahputra, R. B., & Deslianti, D. (2021a). Pembuatan Video Animasi 3d Kantor Gubernur Provinsi Bengkulu. In *Jurnal Rekursif* (Vol. 9, Issue 2).
<http://ejournal.unib.ac.id/index.php/rekursif/128>
- Syahputra, R. B., & Deslianti, D. (2021b). Pembuatan Video Animasi 3D Kantor Gubernur Provinsi Bengkulu. *Rekursif: Jurnal Informatika*, 9(2).
<https://doi.org/10.33369/rekursif.v9i2.17353>
- Tambun, G. J. P., Adhitya, W., Hamdi, I. N., & Zega, S. A. (2022). Penerapan Prinsip-Prinsip Animasi Pada Film Pendek Animasi “Nohoax.” *JOURNAL OF APPLIED MULTIMEDIA AND NETWORKING*, 6(1).
<https://doi.org/10.30871/jamn.v6i1.4179>
- Ummah, M. S. (2019). Tradisi Basunat Bagi Kehidupan Sosial Masyarakat Banjar. *Sustainability (Switzerland)*, 11(1), 1–14.
<http://sciotea.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng->

8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciu
rbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484
_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI

Utama, N. L. A. M. S., Wiyasa, I. K. N., & Kristiantan, M. G. R. (2022).
*Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kontektual
Pada Muatan Pelajaran Ipa Materi Pelestarian Sumber Daya Alam Bagi
Siswa Kelas Iv Sd Negeri 28 Dangin Puri Denpasar Tahun Ajaran 2021/2022*
[Universitas Pendidikan Ganesha]. <https://repo.undiksha.ac.id/10791/>

Utami, N., Pradnyana, I. M. A., & Sunarya, I. M. G. (2021). Pengembangan Film
Animasi 2D Ida I Dewa Agung Istri Kanya" the Heroine Battle of Kusamba".
Skripsi.

Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis,
Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230.
<https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>

Windriana, E. (2012). *Partisipasi masyarakat dalam tradisi khitanan anak
perempuan ((NGAYIK KA) Di Desa Pajar Bulan, Kecamatan Kedurang,
Kabupaten Bengkulu Selatan*.

Zulkifl, A., Fidaus, M., Rasim, Sari, F. B., & Fazira, I. (2025). *Prinsip Animasi 3D
Komputer dalam Film Animasi dan Implementasinya: Sebuah Kajian
Literatur*. <https://doi.org/>: <https://doi.org/10.9744/nirmana.25.2.152-164>