

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Ferdi Abdullah. (2019). Blambangan People'S Resistance To Voc Year 1767-1773. *Santhet: (Jurnal Sejarah, Pendidikan Dan Humaniora)*, 3(2), 46–55. <https://doi.org/10.36526/js.v3i2.695>
- Ali, H. (2002). *Sekilas perang puputan bayu* (3). Banyuwangi: Pemerintah Kabupaten Banyuwangi.
- Arifin, Z., & Retnawati, H. (2017). Pengembangan instrumen pengukur higher order thinking skills matematika siswa SMA kelas X. *PYTHAGORAS: Jurnal Pendidikan Matematika*. <https://doi.org/10.21831/pg.v12i1.14058>
- Arya, G., Dharma, M., Agustini, K., & Sindu, I. G. P. (2020). *PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN ORANG SUCI DAN CATUR PRAMANA DALAM AGAMA HINDU MENGGUNAKAN LIVE SHOT 3D “ Studi Kasus di kelas IV SD Negeri 2 Pamaron .”* 9.
- Budiarsini, K., Gede, D., Divayana, H., & Sindu, I. G. P. (2018). *PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI 3 DIMENSI TEMA DIRI SENDIRI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA BALI KELAS 1 SEMESTER GANJIL (Studi kasus di : SD Negeri 2 Tukadmungga)*.
- Dewi, N. D. L., & Prasetyo, Z. K. (2016). Pengembangan instrumen penilaian IPA untuk memetakan critical thinking dan practical skill peserta didik SMP. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 2(2), 213. <https://doi.org/10.21831/jipi.v2i2.11963>
- Dodyanimation.com.(2011). 12 prinsip animasi. Diakses pada 2 Januari 2020, dari (<http://www.dodyanimation.co/prinsip-animasi-2/>)
- Fauzan, H., & Amri, A. (2020). Film animasi kapten samadikun sebagai pahlawan samudra. *Jurnal Desain*, 7(2), 136-157. <http://dx.doi.org/10.30998/jd.v7i2.5463>
- Fitria, Y. (2016). Sikap Siswa terhadap Sosial Budaya di Kabupaten Banyuwangi (Studi Deskriptif Analisis). *S E M I N A R A S E A N 2nd PSYCHOLOGY & HUMANITY © Psychology Forum UMM*.
- Herliyani, E. (2014). *Animasi dua dimensi* (1). Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Lau, M. I., Dzikri, A., & Prasetyaningsih, S. (2016). Implementasi Teknik Rigging Pada Film Animasi 2 Dimensi ♦Gadis Sapu Lidi♦. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 7(2), 427–438. <https://doi.org/10.24176/simet.v7i2.751>
- Mahmudah, M. (2019). PEMBELAJARAN BAHASA ARAB BERBASIS KEBUDAYAAN LOKAL MADIHIN UNTUK MENINGKAT HASIL BELAJAR. *Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*. <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v4i2.1861>

- Muhdaliha, B., & Batuaya, D. R. D. (2017). Film Animasi 2 Dimensi Cerita Rakyat Bali Berjudul I Ceker Cipak. *Jurnal Bahasa Rupa*. <https://doi.org/10.31598/bahasarupa.v1i1.143>
- Mustika, M., Sugara, E. P. A., & Pratiwi, M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle. *Jurnal Online Informatika*. <https://doi.org/10.15575/join.v2i2.139>
- Nurmaria. (2017). Gerakan sosial politik masyarakat blambangan terhadap kompeni di blambangan tahun 1767-1768. *Jurnal of Ilmu Sejarah*, 9(2), 407-422. <https://doi.org/10.30959/patanjala.v9i3.26>
- Pramana, Y. A., Brata, K. C., & Brata, A. H. (2018). Pembangunan Aplikasi Augmented Reality untuk Pengenalan Benda di Museum Berbasis Android (Studi Kasus : Museum Blambangan Banyuwangi). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*.
- Pratiwi, P. Y., Darmawiguna, I. G. M., & Sunarya, I. M. G. (2016). *Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Kehidupan Pada Zaman Prasejarah*. 5.
- Priono, R. E., & Cahyo, W. N. (2019). PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D “ NOGO GENI ” DENGAN Abstraksi Pendahuluan Metode Penelitian Tinjauan Pustaka. *INTECHNO Journal*, 1(4).
- Priyatna, A. (2020). Perancangan media pembelajaran sejarah jendral sudirman berbasis multimedia menggunakan metode multimedia development life cycle. *Jurnal Seminar Nasional Teknologi Komputer & Sains*, 57-62
- Putra, H. M., & Purwanto, A. (2015). Pembuatan Film Animasi 2D yang Berjudul Empat Monster pada Komunitas Multimedia Amikom Surakarta. *It Cida*.
- Ramawidi, M. H. A. (2017). *Suluh blambangan 2 catatan tentang jawa dan tafsir sejarah kerajaan blambangan 1645-1767*. Banyuwangi : Sengker Kuwung Belambangan
- Setyawan, T., Juniadi, M. N., & Rosyidi, A. (2017). *Film Animasi 2 Dimensi Dengan Judul Andi Tema : Sikap Dan Perilaku Disiplin Anak Usia Dini*. 3(1), 1–15.
- Setiawan, I. K. (2019). ADAPTASI CERITA RAKYAT JAYAPRANA DAN LAYONSARI DALAM BENTUK ANIMASI 2D. *Jurnal Nawala Visual*. <https://doi.org/10.35886/nawalavisual.v1i2.30>
- Siddiq, Y. I., & Simamora, A. H. (2020). *Pengembangan Animasi Dua Dimensi Pada Pembelajaran Tematik Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar*. 8, 49–63.
- Sugiyono. (2011). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Cv. Alfabet

- Wibowo, G. K. (2019). *Kreativitas ilham laili mursidi dalam penciptaan wayang osing banyuwangi lakon perang puputan bayu*.
- Yulianjani, A., Martono, A., & Apriyani, D. (2019). APLIKASI MEDIA INTERAKTIF MENGGUNAKAN ANIMASI CERITA RAKYAT UNTUK ANAK USIA DINI (Studi Kasus Yayasan Bina Insan Kamil Kabupaten Tangerang). *ICIT Journal*. <https://doi.org/10.33050/icit.v5i1.105>
- Yuliati, T. (2020). FILM PENDEK MASYARAKAT DAERAH PINGGIR KOTA DUMAI DENGAN PENGGABUNGAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHICS. *I N F O R M A T I K A*. <https://doi.org/10.36723/juri.v12i1.203>
- Yusa, I. M. M., & Saputra, I. P. S. (2016). Pemanfaatan Animasi 2 Dimensi Model Infografik dalam Perancangan Video Iklan Layanan Masyarakat Tentang Pengolahan Sampah Rumah Tangga di Denpasar. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*. <https://doi.org/10.23887/janapati.v5i1.9739>

