

DAFTAR PUSTAKA

- Budiaji, W. (2013). Skala Pengukuran Dan Jumlah Respon Skala Likert. *Jurnal Ilmu Pertanian dan Perikanan*, 2(2) : 127-133. Tersedia pada <https://osf.io/preprints/inarxiv/k7bgy/download>
- Budiarta, I. (2013). Penerapan Pendekatan Belajar Catur Asrama Melalui Taxonomi Tri Kaya Parisudha salam PKN Univesitas Pendidikan Indonesia. *repository.upi.edu*, 50-73. Tersedia pada http://repository.upi.edu/556/6/T_PKN_1103889_CHAPTER%203.pdf
- Candiasa, I. M. (2010) Pengujian instrumen disertai aplikasi iteman dan bigsteps. Singaraja. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Cahyaka, H. (2017). Penggunaan Media Animasi 3 Dimensi Berbasis Blender Pada Mata Pelajaran Konstruksi Bangunan di Kelas X SMK Negeri 7 Surabaya. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan*, 110-114.
- Dapoeranimasi. (2017). *Animation & Storytelling*. Bandung: dapoeranimasi.com. Tersedia pada <http://www.dapoeranimasi.com/courses/animation-storytelling-e-book/>
- Djalle, Z. (2007). *The Making 3D Animation Movie*. Jakarta: Gramedia.
- Efendy, O. U. (1986). *Dimensi-Dimensi Komunikasi*. Bandung: Remadja Karya.
- Handani, S. W., & Nafianti, D. R. (2017). Perancangan Film Pendek Animasi 3 Dimensi Legenda Desa Penyarang . *Jurnal INFOTEL*, 204-211. Tersedia pada <http://ejournal.st3telkom.ac.id/index.php/infotel/article/view/195>
- Herdiani, s. (n.d.). *kelasdesain.com*. Retrieved januari 15, 2020, from kelasdesain.com: <http://kelasdesain.com/pengertian-illustrator/>
- Herliyani, E. (2014). *ANIMASI DUA DIMENSI*. Yogyakarta: GRAHA ILMU.
- Jayanti, E. (2016). *Perancangan dan Pengembangan 3D Animasi untuk Pembuatan Aksesoris dari Manik-Manik dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*. UIB Repository . Tersedia pada <http://ejournal.amikompuwokerto.ac.id/index.php/telematika/article/download/246/221>
- Komang, D. (2015). *Sejarah Perang Jagaraga*. Denpasar.
- Maestri, & Adindhha. (2006). *Film Animasi 2D Berbasis 3D Menggunakan Teknik Cell Shading Berjudul The Postman Story*. Jakarta: Digital Animasi Character.
- Maulana, Y. I. (2019, November 22). *blender.org*. Retrieved januari 15, 2020, from blender.org: <https://www.blender.org/download/releases/2-81/>

- Milah, S., & Riwinoto. (2014). Pengembangan Film Animasi 3D "Hitam Kucingmu Putih Kucingku". *Jurnal Integrasi*, 57-63. Tersedia pada <https://jurnal.polibatam.ac.id/index.php/JI/article/view/114>
- Mirawati, I. (2013). DARI PERAHU SRI KOMALA HINGGA PUPUTAN; PERLAWANAN TERHADAP PEMERINTAHAN HINDIA BELANDA 1906. *Jurnal Sejarah Citra Lekha*, 33-42. Tersedia pada <https://ejournal.undip.ac.id/index.php/cilekha/article/view/6875>
- Nur, & dkk. (1996). *Kamus Istilah Periklanan Indonesia*. Jakarta: PT. Gramedia Utama.
- Pratiwi, P. Y., Darmawiguna, I. M., & Sunarya, I. G. (2016). Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Kehidupan Pada Zaman Prasejarah. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika*, 1-10.
- Putra, M. W., Wiguna, I. N., & Jaya, I. S. (2018). Aspek Religi Pada Masa Pemerintahan Raja Ugrasena (Kajian Epigrafi). *Jurnal Humanis, Fakultas Ilmu Budaya Unud*, 320-328. Tersedia pada <https://ojs.unud.ac.id/index.php/sastra/article/view/39348>
- Sastrodwiiryo, d. S. . (1994). *Perang Jagaraga (1846 ~ 1849)*. Denpasar: CV. Kayumas Agung.
- Soekmono, R. (1973). *Pengantar Sejarah Kebudayaan Indonesia I*. Yogyakarta: Kanisius.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Cv. Alfabeta
- Sumarno, M. (1996). *Dasar-Dasar Apresiasi Film*. Jakarta: PT.Grasindo.
- Syahrial, L. R., Crisnapati, P. N., Darmawiguna, I. M., & Sunarya, I. G. (2015). Pengembangan Film Animasi 3Dimensia"Tude The Movie-Petualangan Si Rina(Hilangnya Jalak Bali Di Arena Makepung)". *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika(KARMAPATI)*, 92-99. Tersedia pada <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/KP/article/viewFile/19778/1756>
- Widiatmika, M., Darmawiguna, I. M., & Putrama, I. (2019). PENGEMBANGAN FILM SERI ANIMASI 3D "CERITA MADE" SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BIPA DI UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA . *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 22-32. Tersedia pada <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/KP/article/view/9051>

Wijaya, P. (2011). Kebalian Dalam Ruang Kosmopolitan. *Melintas*, 201-213. Tersedia pada <http://journal.unpar.ac.id/index.php/melintas/article/view/306>

Wirawan, A. B. (2017). Adat Tawan Karang dan Konflik Kekuasaan di Bali dan Lombok pada Abad Ke-19/20. *Abad Jurnal Sejarah*, 72-82. Tersedia pada <https://jurnalabad.kemdikbud.go.id/index.php/abad/article/view/49>

