

DAFTAR PUSTAKA

- Adhi Narayana. I Gede (2019). *"Film Dokumenter Tradisi Mebuug-buugan, "Tradisi Desa Adat Kedonganan yang Telah Kembali"*. Skripsi Jurusan Pendidikan Teknik Informatika. Undiksha.
- Adi Sidiانتara. Kadek (2019). *"Film Dokumenter Permainan Tradisional "Adu Gangsing" Di Buleleng "Sebagai Warisan Budaya"*. Skripsi Jurusan Pendidikan Teknik Informatika. Undiksha.
- Adi Sidiانتara. Kadek (2019). *"Film Dokumenter Permainan Tradisional "Adu Gangsing" Di Buleleng "Sebagai Warisan Budaya"*. Skripsi Jurusan Pendidikan Teknik Informatika. Undiksha.
- Adriyanto, Bambang. 2010. *Pembuatan Animasi dengan Macromedia Flash*. Jakarta: Kemendiknas
- Binanto, Iwan (2010). *Multimedia Digital – Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Andi.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The Addie Approach*. New York:Springer.
- Budiastama. I Made (2017). *"Film Dokumenter Tradisi Siat Sampian"*. Skripsi Jurusan Pendidikan Teknik Informatika. Undiksha.
- Bustaman. (2001). *Web Design dengan Macromedia Flash mx 2004*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Cahyani, I (2012, Maret 9) *Penerjemah Film dan Tantangannya: Studi Kasus Serial Film "Sex and The City"*. Retrieved September 18, 2018, from Jurnal Linguistik Terapan Politeknik Negeri Malang: <http://jlt-polinema.org/?p=67>
- Cahyono & Sumartono. (2009, Oktober 17) *Outline/Storyline*. Retrieved Oktober 13,2016,from FilmPelajar.com:<http://filmpelajar.com/tutorial/outlinestoryline>
- Eko. (2013). *Simulasi Digital*. Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia 2013.

- Her Sadouw. Josten Van (2018). *"Film Pendek Animasi 3 Dimensi Sejarah Masuknya Injil di Galela"*. Jurnal Teknik Elektro. Universitas Sam Ratulangi Manado.
- Ivan C Sibero. 2009. *Berkreasi dengan Animasi*. Bandung: MediaKom.
- Mulyatiningsing, E. 2011. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Yogyakarta: Alfabeta
- Munir, (2013). *Multimedia Dan Konsep Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Narawidia. I Nyoman (2017). *"Film Dokumenter Sejarah Drama Tari Gambuh Desa Batuan"*. Skripsi Jurusan Pendidikan Teknik Informatika. Undiksha.
- Priyatmono, D. (2011, Maret 26). *Prinsip Animasi*. Restrieved September 7, 2018, from www.DodyAnimation.com: [http://www.dodyanimation.com/prinsip-prinsip animasi-2/](http://www.dodyanimation.com/prinsip-prinsip-animasi-2/)
- Sastrodiwiryo, S. (2011). *Perang Jagaraga (1846-1849)*. Denpasar: Penerbit Pustaka Bali Post
- School, I. (2014, April 2016). *Contoh Format Skenario Film*. Retrieved September 14, 2016, from Idseduction: <http://www.idseduction.com/articles/contoh-format-skenario-film>.
- Sonjaya, I. (2016 Juli 10). Retrieved September 14, 2016, from Docslide: <http://dokumen.tips/documents/materi-03-story-board.html>
- Suciadi, A.A. (2003). *Menguasai Pembuatan Animasi dengan Macromedia Flash MX*. Jakarta: Dinastindo.
- Sugiono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA, CV.
- Sugiono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA, CV.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Supriatna, Nana. 2006. *IPS Terpadu Sosiologi, Geografis, Ekonomi dan Sejarah*. Yogyakarta: Grafindo Media Pratama

Ward, C. (2015, Agustus 12). *How to Set Audio Levels for Video*. Dipetik Mei 25, 2019, dari The Beat: <https://www.premiumbeat.com/blog/how-to-set-audio-levels-for-video/>

