

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya. (2009). *Trik Dahsyat Menjadi Animator 3D Andal*. Yogyakarta: Andi.
- Bonafix, D. N. (2011). Videografi: Kamera dan Teknik Pengambilan Gambar. *Humaniora Binus*, 2(1), 845–854. Retrieved from (<https://www.neliti.com/id/publications/178070/videografi-kamera-dan-teknik-pengambilan-gambar>)
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Dapoeranimasi. (2017). *Animation & Storytelling*. *daporeanimasi.com* (Vol. 91). Retrieved from daporeanimasi.com
- Darta., I. K. (2014). *Pendidikan Agama Hindu Dan Budi Pekerti*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Eko Subianto. (2013). *Simulasi Digital*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Fadhli , Muhibuddin. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas IV Sekolah Dasar*
- Herawati, P. (2016). Pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) interaktif untuk pembelajaran konsep mol di kelas X SMA. *Jurnal Penelitian Pendidikan Kimia*, Vol. 3 No., Hal. 168–172.
- INDONESIA, P. R. (2007). Peraturan pemerintah republik indonesia nomor 55 tahun 2007 tentang pendidikan agama dan pendidikan keagamaan (Vol. 67, pp. 14–21).
- Indonesia, P. R. (2009). Undang undang Republik Indonesia No.33 Tahun 2009. (<https://doi.org/10.2174/138920312803582960>)
- Irawan, E. (2012). Pembuatan animasi menggunakan penggabungan teknik stop motion dan live shoot berjudul “si kancil dan buaya.”
- Kastana, I. W. (2018). Penekanan konsep brahmacari asrama di sekolah dalam mengatasi kenakalan remaja.
- Komang Setia Adi Kurniawan. (2016). Pengembangan Multimedia Interaktif Agama Hindu Materi Orang Suci Untuk Siswa Kelas VIII SMPN 6 Singaraja. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, vol: 5 No .
- Kustandi dan Sutjipto. 2013. *Media Pembelajaran; Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Munadi, Y. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta Selatan: GP Press Grup.

- Munir. 2008. *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Munir. 2012. *Multimedia : Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Ni Made Ria Hartini. (2017). Pengembangan Film Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 14(2), 157–167.
- Nur, H. (2005). Storyboard Dalam Pembelajaran Interaktif, 1–11. (<https://doi.org/10.4135/9781452229669.n3524>)
- Paramith, A. I. (2014). Animasi 3d kisah ayu intan permani, 8(33), 44.
- Pratiwi, N. K. S. (2018). Peran pendidikan agama hindu dalam membentuk kepribadian siswa.
- Putrayasa, I. B. (2013). *Landasan pembelajaran*. Singaraja: Undiksha Press.
- Sanjaya, H. W. (2012). *Perencanaan & Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Semarajana, I. W. A. (2014). *Multimedia Menerapkan Teknik Pengambilan Gambar produksi*.
- Setia, K., Kurniawan, A., Sudhita, W. R., & Parmiti, D. P. (2016). Pengembangan multimedia interaktif agama hindu materi orang suci untuk siswa kelas VIII SMPN 6 SINGARAJA Universitas Pendidikan Ganesha.
- Suarmika, P. B. A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Film Pendek Berbasis Kearifan Lokal Pada Mata Pelajaran Agama Hindu Kelas V di SDN 4 Banyuning Tahun Pelajaran 2017/2018. *Jurnal Teknologi Pendidikan, Vol. 9 No .*
- 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. (2009). *Metode Penlitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sukma, K. A. D. (2017). Pengembangan film pembelajaran perubahan lingkungan pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam untuk kelas 4 SEKOLAH DASAR NEGERI 2 GESING, 14(1), 30–39.
- Sumita, I. K. (2015). Aplikasi Pembelajaran Kebudayaan dan Ilmu Agama Hindu di Indonesia Berbasis Android, (x), 1–12.
- Suyanto, M. (2006). *Merancang Film Kartun Kelas Dunia*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Wandah Wibawanto, S. S. M. D. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Retrieved from (<https://books.google.co.id/books?id=9pULDgAAQBAJ&pg=PA29&dq=Adobe+Flash+adalah+salah+satu+perangkat+lunak+komputer+yang+didesain+>

[khusus+oleh+Adobe&hl=id&sa=X&ved=0ahUKEwjEi6LWmZncAhUSdCsKHb3ICjcQ6AEIKDAA#v=onepage&q=Adobe Flash adalah salah satu%2\)](https://www.google.com/search?q=khusus+oleh+Adobe&hl=id&sa=X&ved=0ahUKEwjEi6LWmZncAhUSdCsKHb3ICjcQ6AEIKDAA#v=onepage&q=Adobe%20Flash%20adalah%20salah%20satu%20media%20pembelajaran%20yang%20digunakan%20pada%20mata%20pelajaran%20seni%20budaya%20bidang%20seni%20rupa%20di%20smp%20negeri%201%20probolinggo)

Wintle. (2014). Tugas Produser Dalam Pembuatan Film. Retrieved from International Desain School. Retrieved from (<https://idseducation.com/articles/tugasproduser-dalam-sebuah-film/>)

Yohana, A. (2011). Media pembelajaran yang digunakan pada mata pelajaran seni budaya bidang seni rupa di smp negeri 1 probolinggo.

