

## DAFTAR PUSTAKA

- Antara, I Made Yoga; Crisnapati, Padma Nyoman; Wirawan, I Made Agus; Sunarya, I. M. G. (2018). *PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 3 DIMENSI “TUDE THE MOVIE – PETUALANGAN SI RINA ( TERTANGKAPNYA BURUNG JALAK BALI ).”* 7, 214–223.
- Aziz, Z. (2019). Fluxus Animasi Dan Komunikasi Di Era Media Baru Digital. *CHANNEL: Jurnal Komunikasi*, 7(1), 49. <https://doi.org/10.12928/channel.v7i1.13017>
- Bahar, H. M., & Teng, A. (2017). *Filsafat Kebudayaan Dan Sastra (Dalam Perspektif Sejarah)*. 5(1), 2354–7294.
- Benedí C. & Güemes J. (2009). UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA. *Society*, 3, 464.
- Budiarta, I. (2013). *Penerapan Pendekatan Belajar Catur Asrama Melalui Taxonomi Tri Kaya Parisudha salam PKN Univesitas Pendidikan Indonesia*. repository.upi.edu. ([http://repository.upi.edu/556/6/T\\_PKN\\_1103889\\_CHAPTER 3.pdf](http://repository.upi.edu/556/6/T_PKN_1103889_CHAPTER%203.pdf))
- 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.
- Danim, S. (2010). *Media Komunikasi Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Dapoeranimasi. (2017). *Animation & Storytelling*. dapoeranimasi.com. (<http://www.dapoeranimasi.com/courses/animation-storytelling-e-book/>)
- Dharmawan, D. W., & Kurniawan, D. B. (2008). *Biografi Sang Veteran dan Seniman I Gde Dharna*.
- Dharna, I. (2009). *Dasa Tali Dogen*. Arti Foundation.
- Djalle, Z. (2007). *The Making 3D Animation Movie*. Gramedia.
- Handi Oktavianus. (2015). *Praktek Eksorsis Di Dalam Film Conjuring*. E-

*Komunikasi*, 3(2), 3. <https://media.neliti.com/media/publications/79600-ID-none.pdf>

Herliyani, E. (2014). *ANIMASI DUA DIMENSI*. GRAHA ILMU.

Lestari, Widya Ayu; Sugiarto, Brave A; Sompi, S. R. U. . (2019). Aplikasi Mobile Learning Interaktif Bacaan Doa Sehari-hari dan Dzikir Pagi & Petang. *Jurnal Teknik Informatika*, 14(1), 99–108. <https://doi.org/10.35793/jti.14.1.2019.23982>

Pramudia, R., Apriyani, M. E., & Prasetyaningsih, S. (2016). Analisis Dan Implementasi Mel Script Untuk Lighting Dan Rendering Pada Film Animasi 3D Robocube. *Komputa : Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika*, 5(1), 27–34. <https://doi.org/10.34010/komputa.v5i1.2438>

Prasetya, E. (2017). *Novel Terakhir yang Hilang – Mengenang 2 Tahun Kepergian Seniman I Gde Dharna*. (2018th ed.). [www.tatkala.co](http://www.tatkala.co): <http://tatkala.co/2017/09/13/novel-terakhir-yanghilang-mengenang-2-tahun-kepergianseniman-i-gde-dharna/>.

Pratiwi, Putu Yudia; Darmawiguna, I Gede Mahendra; Sunarya, I. M. G. (2016). *Pengembangan film animasi 3 dimensi kehidupan pada zaman prasejarah*. 5.

Prayogi, R., & Danial, E. (2016). Pergeseran Nilai-Nilai Budaya Pada Suku Bonai Sebagai Civic Culture Di Kecamatan Bonai Darussalam Kabupaten Rokan Hulu Provinsi Riau. *Humanika*, 23(1). <https://doi.org/10.14710/humanika.v23i1.11764>

Pura, I Putu Andika Subagya; Darmawiguna, I Gede Mahendra; Putrama, I. M. (2017). *FILM SERI ANIMASI 3D “ BELAJAR BAHASA INDONESIA BERSAMA MADE ” SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA UNTUK PENUTUR ASING DI*. 6, 20–27.

Purnaya, Nyoman Ari; Darmawiguna, I Gede Mahendra; Santyadiputra, G. S. (2019). *Film Dokumenter I Gde Dharna “Kisah Heroik Dibalik Lagu Merah Putih.”*

Santosa, I Putu Dharma; Darmawiguna, I Gede Mahendra; Putrama, I. M. (2016).

*FILM ANIMASI 3 DIMENSI SEBAGAI MEDIA SOSIALISASI PENCEGAHAN PELECEHAN. 5.*

Sriasih, Ni Komang; Darmawiguna, I Gede Mahendra; Kesiman, I. M. A. (2020). *PENGGUNAAN PRINSIP STAGING DALAM PROSES PEMBUATAN FILM ANIMASI 3D PROFIL I GUSTI KETUT JELANTIK SANG. 9.*

Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D.* Alfabeta.

Sujaya, I. M. (2015). *Begini Kisah Lagu “Merah Putih” Karya Gde Dharna.* (2018th ed.). (www.balisaja.com: <http://www.balisaja.com/2015/09/begini-kisah-di-balik-lagu-merahputih.html>.)

Sutopo, A. H. (2003). *Multimedia Interaktif dengan Flash (Ke-6 Antar).* GRAHA ILMU.

Wardiana, I Nyoman Adi; Piarsa, I Nyoman; Sasmita, G. M. A. (2015). Rancang Bangun Film Animasi 3 Dimensi Sejarah Pura Tanah Lot. *E-Journal SPEKTRUM*, 2(4), 20–25.

