

## DAFTAR PUSTAKA

- Antony. (2019). PERANCANGAN VIDEO ANIMASI TENTANG PROSES PENGEMBANGAN VIDEO GAME. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Ayu, P., Lestari, R., & Setiawan, I. K. (2019). ADAPTASI CERITA RAKYAT JAYAPRANA DAN LAYONSARI DALAM BENTUK ANIMASI 2D. 1(2), 88–94.
- Ayu, P., Lestari, R., & Udayana, A. A. G. B. (2020). Permainan Tradisional Bali “Sepit-Sepitan ” Dalam Film Animasi 2D. 24 (september), 49–58.
- Demillah, A. (2019). Peran Film Animasi Nussa dan Rara Dalam Meningkatkan Pemahaman Tentang Ajaran Islam Pada Pelajar SD. *Jurnal Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 3(2), 106–115. <https://doi.org/10.30596/interaksi.v3i2.3349>
- Eriya, E., & Zhafiri, F. A. (2017). Pembuatan Film Animasi “TEMAN” Menggunakan Teknik Puppet Pin dan Duik sebagai Media Edukasi Anak. *Multinetics*, 3(1), 32. <https://doi.org/10.32722/vol3.no1.2017.pp32-40>
- Muhdaliha, B., Ray, D., & Batuaya, D. (2017). FILM ANIMASI 2 DIMENSI CERITA RAKYAT BALI BERJUDUL I CEKER CIPAK. 1(1), 61–72.
- Putriati, D., & Purwanto, A. (2018). PEMBUATAN FILM ANIMASI PENDEK 2D “SMILE” DENGAN TEKNIK FRAME BY FRAME. *Jurnal Infos*, 1(1), 13–18.
- Rabiah, S. (2018). Penggunaan Metode Research and Development dalam Penelitian Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi. April 2015, 1–7. <https://doi.org/10.31227/osf.io/bzfsj>
- Saputri, N. K. T. A., Sindu, I. G. P., Windu, I. M., & Kesiman, A. (2020). ADAPTASI CERITA PAHLAWAN “ RIWAYAT HIDUP MR . I GUSTI KETUT PUDJA ” DALAM BENTUK FILM ANIMASI 2D. 9, 185–192.
- Widadijo, W. T. (2017). 12 Prinsip Animasi dalam Serial “ Adit & Sopo Jarwo .” *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 1(1), 70–85.
- Yasa, G. P. P. A., Narpaduhita, K. A. S., & Purwita, D. G. (2019). Perancangan Film Animasi Pendek 2D Sebagai Media Kampanye Penanganan Anxiety Disorder. *Jurnal Bahasa Rupa*, 2(2), 146–152. <https://doi.org/10.31598/bahasarupa.v2i2.368>