

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Z., & Retnawati, H. (2017). *Pengembangan instrumen pengukur higher order thinking skills matematika siswa SMA kelas X. PYTHAGORAS: Jurnal Pendidikan Matematika*. <https://doi.org/10.21831/pg.v12i1.14058>
- Darmaya, Ir Ketut (2010). *Sangsit Dalam Sejarah*. Singaraja: Gema Aliansi Pemerhati Budaya Bali Utara
- Dharma, M., Ketut Agustini, & I Gede Partha Sindu. (2020). *Pengembangan Video Pembelajaran Orang Suci dan Catur Pramana dalam Agama Hindu menggunakan Live Shot 3D*. *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 9(2), 96–107. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/KP/article/view/26495/15771>
- I Made Restu Arta Jaya, I Gede Mahendra Darmawiguna, & Made Windu Antara Kesiman. (2020). *Pengembangan Film Animasi 2 Dimensi Sejarah Perang Jagaraga*. *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 9(3), 222–231. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/KP/article/view/29621/17336>
- Kartawijaya, I. (2015). *Analisis Dan Pembuatan Iklan Dengan Teknik Live Shot Dipadukan Animasi 2d Sebagai Media Promosi Iklan Tv Pada Toko Walang Naskah Publikasi - PDF Free Download*. Adoc.pub; ADOC.PUB. <https://adoc.pub/analisis-dan-pembuatan-iklan-dengan-teknik-live-shot-dipaduk.html>
- Lestari, P. A. R., & Setiawan, I. K. (2019). *Adaptasi Cerita Rakyat Jayaprana dan Layonsari Dalam Bentuk Animasi 2D*. *Jurnal Nawala Visual*, 1(2), 88–94.
- Muhdaliha, B., & Batuaya, D. R. D. (2017). *Film animasi 2 dimensi cerita rakyat bali berjudul i ceker cipak*. *Jurnal Bahasa Rupa*, 1(1), 61–72. <https://doi.org/10.31598/bahasarupa.v1i1.143>
- Mustika, M., Sugara, E. P. A., & Pratiwi, M. (2018). *pengembangan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan metode multimedia development life cycle*. *Jurnal Online Informatika*, 2(2), 121. <https://doi.org/10.15575/join.v2i2.139>
- Pratama, A. B., Suminto, M., & Patrio, N. A. (2019). *Film Animasi 2 Dimensi “Jack The Chicken”*. *Journal of Animation & Games Studies*. 5(2), 91-106.
- Sanni, M. Ifran., Dian, Y., & Ramdhan, R. (2016). *Pemanfaatan Angle Fotografi Pada Foto Dokumentasi*. *CICES*, 2(1), 24–31. <https://doi.org/10.33050/cices.v2i1.189>
- skalalikertmetodeperhitunganpersentasedaninterval-131218021059-phppapp02.pdf - Skala Likert(Metode Perhitungan Persentase dan Interval Pada sebuah / Course Hero*. (2019). Coursehero.com.

- Studi, P. (2018). *Pengambilan Gambar Dalam Pembuatan Video Company Profile Di Cv. Wangsa Evo Abadi (Bakso Abah Killer) Kerja Praktik*. <http://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/3846/1/15510160005-2018-STIKOM-SURABAYA.pdf>
- Sudi Anggara I. G. A., Santosa H., & Udayana A. G. B. (2020). *Proses Pembuatan Film Animasi 2D "Pedanda Baka"*. *Segara Widya : Jurnal Hasil Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat Institut Seni Indonesia Denpasar*, 8(1), 10-19. <https://doi.org/10.31091/sw.v8i1.923>
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Cv. Alfabeta
- Tri, W., Sekolah, W., Rupa, T., Desain, D., Indonesia, V., Thomas, F., & Johnston, O. (2017). *2 Prinsip Animasi Dalam Serial "Adit & Sopo Jarwo."* *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 1(1), 70–85.
- View of Optimalisasi Unsur Live Shoot Dan Motion Graphic Untuk Promosi Digital Lembaga Paud.* (2021). [Polibatam.ac.id. https://jurnal.polibatam.ac.id/index.php/DECA/article/view/588/438](https://jurnal.polibatam.ac.id/index.php/DECA/article/view/588/438)
- Yasa. G. P. P. A., Narpaduhita, K. A. S., & Purwita, D. G. (2019). *Perancangan Film Animasi Pendek 2D Sebagai Media Kampanye Penanganan Anxiety Doserder*. *Jurnal Bahasarupa*. 2(2), 1-7.

