

DAFTAR PUSTAKA

- Bawa, I.M. 2011. *KEBO IWA DAN SRI KARANG BUNCING Dalam Dinasti Raja-raja Bali-Kuno*. Denpasar: Buku Arti.
- Endraswara, Swardi. 2013. *FOLKLOR NUSANTARA: HAKIKAT, BENTUK, DAN FUNGSI*. Yogyakarta: Ombak.
- Danesi, Marcel. 2011. *Pesan, Tanda, dan Makna: Buku Teks Dasar Mengenai Semiotika dan Teori Komunikasi*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Jauhari, Heri. 2018. *FOLKLOR: Bahan Kajian Ilmu Budaya, Sastra, dan Sejarah*. Bandung: Yrama Widya.
- Maharsi, Indiria. 2016. *Ilustrasi*. Bantul: Badan Penerbit ISI Yogyakarta.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2005. *Sastra Anak: Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Nusantara, Bumi. 2022. *Guru Besar Nusantara*. Jakarta Selatan: Gagas Media.
- Rohidi, T.R. 2021. *Metodologi Penelitian Seni*. Semarang: Cipta Prima Nusantara.
- Sahid, Nur. 2019. *SEMIOTIKA: Untuk Teater, Tari, Film dan Wayang Purwa*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sobur, Alex. 2018. *Semiotika Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2022. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: CV Alfabeta.
- Yamin, Muhammad. 2008. *Gajah Mada : pahlawan persatuan nusantara*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Andari, S., Noorman, S., & Muhtadin, T. (2016). *MITOS NYAI RORO KIDUL DALAM NOVEL SANG NYAI*. <https://journal.uinsgd.ac.id/>.
- Aryananda, J.I.G.A.O., Suardika, I.G., & Purnama, I.G.A.V. (2022). *Aplikasi Game Edukasi "Legenda Kebo Iwa" Menggunakan Unity Berbasis Android*. <https://ejournal.upnvj.ac.id/>.
- Cahyadi, A.A.N.A.E., Linggih, I.N., & Sugita, I.W. (2021). *Geguritan Kebo Iwa (Kajian Bentuk, Fungsi, dan Pendidikan Karakter)*. <http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/>.
- Kusumanugraha, Sigit., A. Ito, K. Mikami., & K. Kondo. (2011). "An Analysis of Indonesian Traditional "Wayang Kulit" Puppet 3D Shapes Based on Their Roles in the Story". Second International Conference on Culture and Computing, 2011, pp. 147-148, doi: 10.1109/Culture-Computing.2011.64.

- Maulana, T.A., & Sari, K.I.P. (2020). *BENTUK DAN MAKNA SIMBOL PADA ELEMEN EKSTERIOR GAPURA DI JALAN KOTA BANDUNG*. <https://jurnal.isbi.ac.id/>.
- Nuajaa, I.W.A.R., Wiranathaa, AA.Kt.A.C., & Wibawa, K.S. (2022). *RANCANG BANGUN GAME PATIH KEBO IWA BERGENRE TURN BASED ROLE PLAYING GAME BERBASIS ANDROID*. <https://ojs.unud.ac.id/>.
- Pangestika, A.E., Susanto, H., & Imanita, M. (2019). *Penaklukan Bali oleh Kerajaan Majapahit Tahun 1343 M*. <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/>.
- Sari, A.P.A., Kusumanugraha, S., & Rachmawati, R. (2022). *REPRESENTASI KARYA “NISKALA, ANTARA, DAN KARMAWIBANGGA” DALAM SCENE FILM “NANTI KITA CERITA TENTANG HARI INI”*. <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/>.
- Sembiring, E.L. (2020). *REPRESENTASI CITRA DIRI B.J. HABIBIE PADA IKLAN SURAT KABAR (ANALISIS SEMIOTIKA ROLAND BARTHES DALAM IKLAN DUKACITA B.J. HABIBIE PADA SURAT KABAR REPUBLIKA)*. <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/>.
- Tresna, I.C., Maulana, T.A., & Sintowoko, D.A.W. (2021). *ANALISIS SEMIOTIKA SOSOK DISABILITAS PADA SERIAL ANIMASI NUSSA*. <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/>.
- Wiguna, I.P. (2020). *Art Presentation with Scientific Method, Hybridization in Annuitterra Works*.
- Wiguna, I. P., Yeru, A. I., Zen, A. P., Yuningsih, C. R., & Kusumanugraha, S. (2021). Use of Municipal Solid Waste and pigment fluorescent as a medium painting. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 1098(5), 052015. <https://doi.org/10.1088/1757-899x/1098/5/052015>