

## DAFTAR PUSTAKA

- Agus Akhmadi. (2019). *MODERASI BERAGAMA DALAM KERAGAMAN INDONESIA RELIGIOUS MODERATION IN INDONESIA'S DIVERSITY*.
- Amalia. (2023, Juli 27). *3D Design: Pengertian dan Elemen-Elemen Penting yang Digunakan*. gamelab.id. <https://www.gamelab.id/news/2665-3d-design-pengertian-dan-elemen-elemen-penting-yang-digunakan>
- Amelia Putri Agustin. (2024, Juni 11). *Warna Monokrom: Pengertian, Jenis, dan Tips Penggunaannya*. TelkomUniversity.
- Archetti. (2024, Maret 16). *Cara Efektif Menggunakan Warna Hangat dan Dingin dalam Seni*. <https://www.serenaarchetti.com/blog>.
- Asthararianty, & Fanny Lesmana. (2020). *Studi Hermeneutik: Desain Layout Buku Biografi Merry Riana*. <https://repository.petra.ac.id/id/eprint/19645>
- Dewi, K., & Sahrina, A. (2021). Urgensi augmented reality sebagai media inovasi pembelajaran dalam melestarikan kebudayaan. *Jurnal Integrasi dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 1(10), 1077–1089. <https://doi.org/10.17977/um063v1i102021p1077-1089>
- Dicoding. (2020, November 4). *Apa itu Augmented Reality dan Contohnya?* dicoding.com. <https://www.dicoding.com/blog/apa-itu-augmented-reality-dan-contohnya/>
- Grace Tanama, Gloria, Widyatmoko, F., Gogor Bangsa, & Petrus. (2021). *UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta*. <http://digilib.isi.ac.id/9990/>
- Gwénaëlle Dupré. (2022). *Tekstur dan Bayangan dalam Animasi: Definisi, Proses & Tantangan*. Glosarium.
- IlhamiArsyah, U., Farta Wijaya, R., Budi Utomo, R., & Komputer, S. (2019). Seminar Nasional Royal (SENAR) 2018 ISSN 2622-9986 (cetak) STMIK Royal-AMIK Royal. Dalam *online) Kisaran, Asahan*.
- Iswanto, R. (2023). Perancangan Buku Ajar Tipografi. *Nirmana*, 23(2), 123–129. <https://doi.org/10.9744/nirmana.23.2.123-129>
- KUMPARAN. (2023, April 18). *Pengertian Kebudayaan dan Jenis-jenisnya*. KUMPARAN.COM.
- Kurniawan, A. J., Hermawan, C., & Kom, S. (2019). RANCANG BANGUN APLIKASI GAME EDUKASI PENGENALAN BUDAYA INDONESIA BERBASIS ANDROID. *Jurnal Penelitian Dosen Fikom (UNDA)*, 10(2).

- Mulyadi, M. (2019). *PENELITIAN KUANTITATIF DAN KUALITATIF SERTA PEMIKIRAN DASAR MENGGABUNGKANNYA* (Vol. 15, Nomor 1).
- Muzakir, M., & Suastra, W. (2024). Kearifan Lokal Suku Sasak sebagai Sumber Nilai Pendidikan di Persekolahan: Sebuah kajian Etnopedagogi. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 6(1), 84–95. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i1.6067>
- Nahak, H. M. I. (2019). UPAYA MELESTARIKAN BUDAYA INDONESIA DI ERA GLOBALISASI. *Jurnal Sosiologi Nusantara*, 5(1), 65–76. <https://doi.org/10.33369/jsn.5.1.65-76>
- Ningrum, A. A., Candra Ayuswantana, A., Wulandari, S., Pembangunan, U., Veteran, N. ", Timur, J., Raya, J., Madya, R., & Anyar, G. (2023). *PERANCANGAN MOTION COMIC SEBAGAI MEDIA EDUKASI KISAH KETELADANAN NUSAIBAH BINTI KA'AB BAGI REMAJA MUSLIMAH USIA 18-22 TAHUN*.
- Prayanto Widyo Harsanto. (2019). *Fotografi Desain* (Lucia Indrawati, Ed.). PT.KANSIUS.
- Rahmatika, A. (2022). *MEMANFAATKAN TEKNOLOGI DALAM MELESTARIKAN BUDAYA UNTUK KEMAJUAN BANGSA*.
- Riskiono, S. D., Susanto, T., & Kristianto, K. (2020). Augmented reality sebagai Media Pembelajaran Hewan Purbakala. *Krea-TIF*, 8(1), 8. <https://doi.org/10.32832/kreatif.v8i1.3369>
- Rizqi, A. A., Wulandari, S., & Ayuswantana, A. C. (2024). GRAFIS LINGKUNGAN: INOVASI DESAIN TEMPAT PEMBUANGAN SAMPAH SEBAGAI PENGUAT IDENTITAS VISUAL TAMAN KUNANG-KUNANG. Dalam *Jurnal Desain Komunikasi Visual Asia (JESKOVSIA)* (Vol. 08, Nomor 01). <https://tourism.surabaya.go.id>
- Rizqi, M., Adryansyah, H., & Sutabri, T. (2023). *PERANCANGAN AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ANAK*. 1(1), 197–205.
- Sari, I. P., Batubara, I. H., Hazidar, A. H., & Basri, M. (2022). Pengenalan Bangun Ruang Menggunakan Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran. *Hello World Jurnal Ilmu Komputer*, 1(4), 209–215. <https://doi.org/10.56211/helloworld.v1i4.142>
- Satyadinoto. (2020, September 9). *Mengenal 3D Modelling*. GameLabIndonesia.
- Sri rejeki, & Lalu Mohamad. (2023). *Keindahan dalam Merangkai Mutiara Paer Sasak, Paer Sasak dalam dimensi waktu, sejarah, & prespektif society 5.0*. AndiOffset.
- Ulita, N. (2019). *TINJAUAN WARNA PADA VISUAL BRANDING WARUNG KOPI LOKAL*.
- Umam. (2023). *Upaya-Upaya dalam Melestarikan Budaya Indonesia*. GramediaBlog.

Wicaksono, A. K., Wulandari, S., Wiguna, D. P., Primadani, E. W., Visual, D. K., Keguruan, F., & Pendidikan, I. (2023). *DESKOVI: Art and Design Journal MENINGKATKAN EKSISTENSI BANGUNAN CAGAR BUDAYA DI SURABAYA UTARA MELALUI BUKU ILUSTRASI* (Vol. 6, Nomor 2).