

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, M. (2017). *Kontribusi Nilai-nilai Keimanan dan Kemanusiaan Persaudaraan Cinta Tanah Air Indonesia*. 1–14.
- Amirin, T. M. (2018). *Menyusun rencana Penelitian*. Raja Grafindo Persada.
https://www.mendeley.com/catalogue/e05356cb-7625-3236-9779-a2cd5e88478c/?utm_source=desktop&utm_medium=1.19.8&utm_campaign=open_catalog&userDocumentId=%7B4cc34749-222a-46ac-b9ff-4d26efc0e2f2%7D
- Azuma, R. T. (1997). A survey of *Augmented Reality*. *Foundations and Trends in Human-Computer Interaction*, 8(2–3), 73–272.
<https://doi.org/10.1561/11000000049>
- Bagus, I., & Mahendra, M. (2016). Implementasi *Augmented Reality* (Ar) Menggunakan Unity 3D Dan Vuforia Sdk. *Jurnal Ilmiah ILMU KOMPUTER Universitas Udayana*, 9(1), 1–5.
- Cahyadi, M. W., Ketut Resika Arthana, I., & Made Ardwi Pradnyana, I. (2020). Pengembangan Media Sosialisasi “Disiplin Lalu Lintas” Unit Dikyasa Dengan Animasi Motion Graphic Dan Konsep Art Animasi “Studi Kasus: Unit Dikyasa Satlantas Polres Buleleng.” *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 17(2), 254–264.
- Creswell, J. (2015). *Educational Research: Planning, Conducting, and Evaluating Quantitative and Qualitative Research*.
- Eka Ardianto, W. H. dan E. W. (2012). *Augmented Reality* Objek 3 Dimensi dengan Perangkat Artoolkit dan Blender. *Dinamik-Jurnal Teknologi ...*, 17(2), 107–117. <http://www.unisbank.ac.id/ojs/index.php/fti1/article/view/1658>
- Field, S. (1999). *Screenplay: The Foundation of Screenwriting*.
- Firdaus, & Rizki, D. (2021). Pentingnya Sejarah bagi Generasi Muda. *Osf Preprints*.
- Haryati, S. (2012). Research And Development(R & D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam. *Academia*, 37(1), 13.
- Hery Sulisty, D. (2022). Refleksi Semangat Nilai-Nilai Kepahlawanan. *Jurnal Transparansi Hukum*, November.
<https://www.lemhannas.go.id/index.php/berita/berita-utama/363-refleksi->

semangat-nilai-nilai-kepahlawanan

- Inawati, A., & Puspasari, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Game Ular Tangga Berbasis Unity 3D Pada Mata Pelajaran Kearsipan Kelas X OTKP di SMKN 4 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(1), 96–108. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n1.p96-108>
- Kartika, D. (2017). *edia Pendukung Pembelajaran Video Animasi 3D “Keseimbangan Ekosistem” (Studi Kasus : Kelas 6 SD Negeri 1 Karang Tengah)*. 101.
- 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>
- Permana, E. (2016). *RANCANGAN FORMAT PERIODISASI LATIHAN ATLET BOLA BASKET BERBASIS KOMPUTER*. 21–24.
- Prastiyo, D. A. (2015). Studi Tentang Bentuk, Fungsi, Dan Makna Monumen Perjuangan Di Matur Kabupaten Agama. *Ekp*, 13(3), 1576–1580.
- Reeves, S. (2021). AR Jakarta. *Kalbiscientia, Jurnal Sains Dan Teknologi*, 8.
- Sergey Baladin, Ian Oliver, Sergey Boldyrev, Alexander Smirnov, Nilolay Shilov, alexey K. (2010). *Multimedia services on top of M3 smart spaces*.
- Setiaji, B. (2014). *Perancangan Merchandise dan Manga-Me! Dengan Tema Pahlawan Nasional*.
- Sugiyono. (2010). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D. *Alfabeta*.
- Suhardi. (2018). *Perancangan Video Pembelajaran Untuk Menerjemahkan Kata Dalam Bahasa Korea Ke Bahasa Indonesia Serta Pengucapannya Dalam Bahasa Korea*. 6–18.
- Vitono, H., Nasution, H., & Hengky, A. &. (2016). Implementasi Markerless *Augmented Reality* Sebagai Media Informasi Koleksi Museum Berbasis Android. *Universitas Tanjungpura Pontianak*, 2(4), 239–245.
- Waeo, V., Lumenta, A. S. M., & A. Sugiarto, B. A. (2016). Implementasi Gerakan Manusia Pada Animasi 3D Dengan Menggunakan Menggunakan Metode Pose to pose. *Jurnal Teknik Informatika*, 9(1), 1–8.

<https://doi.org/10.35793/jti.9.1.2016.14641>

Yudiantika, A. R., Pasinggi, E., Sari, I., & Hantono, B. S. (2018). Implementasi *Augmented Reality* di Museum : Studi Awal Perancangan IMPLEMENTASI *AUGMENTED REALITY* DI MUSEUM : *Jurnal Teknik Elektro Dan Teknologi Informasi*, November, 1–10.

Yulia Yu. Dyulicheva, Dmitriy G. Malakhatko, R. M. (2022). *THE AUGMENTED REALITY USAGE FOR LEARNING OF DISAPPEARING HISTORICAL MONUMENTS*. 102(1), 131–140.

Zebua, T., Nadeak, B., & Sinaga, S. B. (2020). Pengenalan Dasar Aplikasi Blender 3D dalam Pembuatan Animasi 3D. *Jurnal ABDIMAS Budi Darma*, 1(1), 18–21.

