

Daftar Pustaka

- Agustina, D. (2015, 5 16). *Tribunnews*. Diambil kembali dari UNESCO Akui Keris Indonesia Sebagai Warisan Dunia: <https://www.tribunnews.com/regional/2015/05/16/unesco-akui-keris-indonesia-sebagai-warisan-dunia>
- Alhamid, T., & Anufia, B. (2019). RESUME: INSTRUMEN PENGUMPULAN DATA. 1.
- Applebee, S., & Deruette, A. (2017). *Getting Started With VR UI Interface Design*. Diambil kembali dari Marvelapp.com: <https://marvelapp.com/blog/getting-started-vr-interface-design/>
- Ardi, A. S. (2015). EKSPLORASI TEKNIK GAMEPLAY DAN GAME MECHANICS RANCANGAN CARLO FABRICATORE PADA GAME DOTA 2. *Jurnal Program Studi Teknik Informatika Universitas Pasundan Bandung*, 2-17.
- Ayuni, N. Q. (2018, Februari 8). *Mengenal 7 Aliran Bela Diri di Indonesia yang Ajarkan Tenaga Dalam*. Diambil kembali dari KumparanNEWS: <https://kumparan.com/kumparannews/mengenal-7-aliran-bela-diri-di-indonesia-yang-ajarkan-tenaga-dalam/full>
- BadanOtoritaBorobudur. (2021, 6 10). *Mengenal Berbagai Keris Nusantara di Museum Keris Solo*. Diambil kembali dari Badan Otorita Borobudur: <https://bob.kemenparekraf.go.id/30266-mengenal-berbagai-keris-nusantara-di-museum-keris-solo/>
- Budianto, I. L., Waluyanto, H. D., & Zacky, A. (2020). PERANCANGAN ARTBOOK UNTUK MENINGKATKAN AWARENESS MASYARAKAT TERHADAP KELANGKAAN FAUNA INDONESIA. *DKV Adiwarna*, 4.

- Chayadi, K. (2017, Maret 18). *TEKNOLOGI VR WAIFU MENYEBABKAN JEPANG AKAN PUNAH PADA TAHUN 2080*. Diambil kembali dari BinusUniversity: <https://student-activity.binus.ac.id/nc/2017/03/18/teknologi-vr-waifu-menyebabkan-jepang-akan-punah-pada-tahun-2080/>
- Darmojo, K. W. (2019). EKSISTENSI KERIS JAWA DALAM KAJIAN BUDAYA. *Texture*, 49-60.
- Dewi, S. A. (2020, 11 5). *Kompasiana*. Diambil kembali dari Keris Berdaya Magis nan Estetis: <https://www.kompasiana.com/sichaadestiyasilviadewi5579/5fa3e024d541df10ce3f9022/keris-berdaya-magis-nan-estetis>
- Dr. Wahidmurni, M. (2017). MEMAPARKAN DATA DAN TEMUAN PENELITIAN. 1-3.
- Faiza, A. N. (2022, 2 26). *INews.id*. Diambil kembali dari Mengenal Sejarah dan Keunikan Keris, Sarat Makna Spiritual: <https://www.inews.id/news/nasional/mengenal-sejarah-dan-keunikan-keris-sarat-makna-spiritual/2>
- Fariyanto, F., Suaidah, & Ulum, F. (2021). PERANCANGAN APLIKASI PEMILIHAN KEPALA DESA DENGAN METODE UX DESIGN THINKING (STUDI KASUS: KAMPUNG KURIPAN). *Jurnal Teknologi & Sistem Informasi (JTSI)*, 60.
- Fatah, M. A. (2021, Desember 6). *Uni Motion adalah Teknologi Motion Capture dari Jepang Tanpa Kostum Khusus*. Diambil kembali dari Diorama: <https://diorama.suaramerdeka.com/tech/pr-1832067348/uni-motion-adalah-teknologi-motion-capture-dari-jepang-tanpa-kostum-khusus>
- Garvey, P. M., & Kuhn, B. T. (2011). *Highway Sign Visibility*. McGraw-Hill.

- Gitario. (2018, Juni 5). *Beat Saber, Game Virtual Reality ala Film Star Wars*. Diambil kembali dari Kumparan.com: <https://kumparan.com/gitario-vista-inasis29/beat-saber-game-virtual-reality-ala-film-star-wars/full>
- Goodlife. (2020, September 3). *Workout Seru dengan VR Game, Salah Satunya Beat Saber!* Diambil kembali dari Goodlife: <https://goodlife.id/workout-seru-dengan-vr-game-salah-satunya-beat-saber/>
- Ika, A. (2018, April 18). *Pengguna Virtual Reality Diestimasi Mencapai 440 Juta di 2025*. Diambil kembali dari Kompas.com: <https://ekonomi.kompas.com/read/2018/04/18/075231226/pengguna-virtual-reality-diestimasi-mencapai-440-juta-di-2025?page=all>
- IndonesiaKaya. (t.thn.). *Keris, Karya Estetis Berdaya Magis*. Diambil kembali dari Indonesia Kaya: <https://indonesiakaya.com/pustaka-indonesia/keris-karya-estetis-berdaya-magis/>
- Iryana, & Kawasati, R. (2019). Teknik Pengumpulan Data Metode Kualitatif. *Jurnal Ekonomi Syariah*, 1.
- Kalpavriksha. (2019, 9 20). *Medium.com*. Diambil kembali dari Keris: The Sacred Daggers of Indonesia: <https://medium.com/@Kalpavriksha/keris-the-sacred-daggers-of-indonesia-355326550e8d>
- Kartapranata, G. (2020, Juli 26). *Pencak Silat Bukan Sekadar Ciat-ciat....* Diambil kembali dari Kompas.com: <https://interaktif.kompas.id/baca/pencak-silat-bukan-sekadar-ciat-ciat/>
- Kompas. (2022, 11 5). *Pura Luhur Tanah Lot: Sejarah, Keunikan, dan Daya Tarik Wisata*. Diambil kembali dari Kompas.com: <https://denpasar.kompas.com/read/2022/11/05/190949378/pura-luhur-tanah-lot-sejarah-keunikan-dan-daya-tarik-wisata?page=all>
- Kompas.com. (2022, 1 8). *Asal Usul Keris, Makna, dan Alasan Bentuknya Melengkung*. Diambil kembali dari Kompas.com:

<https://surabaya.kompas.com/read/2022/01/08/210332678/asal-usul-keris-makna-dan-alasan-bentuknya-melengkung?page=all>

Kumaidah, E. (2012). PENGUATAN EKSISTENSI BANGSA MELALUI SENI BELA DIRI PENCAK SILAT. *Humanika*, 2-6.

Lussy, S. (2020, 1 29). *Silat Keris Indonesia Menuju Pemecahan Rekor MURI*. Diambil kembali dari PorosNusantara: <https://www.hariansentana.com/silat-keris-indonesia-menuju-pemecahan-rekor-muri/?noamp=mobile>

Manalu, d. B. (2022, 4 18). *Virtual Reality Dan Video Gaming: Etiologi Baru Motion Sickness*. Diambil kembali dari Alomedika: <https://www.alomedika.com/virtual-reality-dan-video-gaming-etologi-baru-motion-sickness>

Mardotillah, M., & Zein, D. M. (2017). SILAT: IDENTITAS BUDAYA, PENDIDIKAN, SENI BELA DIRI, DAN PEMELIHARAAN KESEHATAN. *JURNAL ANTROPOLOGI: Isu-Isu Sosial Budaya*. Desember 2016 Vol. 18 (2): 121-133, 121-133.

Nilsson, T. (2006). Legibility of colored print. *International Encyclopedia of Ergonomics - 2 nd Edition*, 1440-1452.

Novianty, D., & Rahmat, T. (2019, April 8). *Nintendo Switch Tambahkan Mode VR di Dua Game Ini*. Diambil kembali dari Suara.com: <https://www.suara.com/tekno/2019/04/08/113500/nintendo-switch-tambahkan-mode-vr-di-dua-game-ini>

Nugroho, E. (2013, 8 21). *7 Tahap Pengembangan Game*. Diambil kembali dari Kompas.com: <https://tekno.kompas.com/read/2013/08/21/1226508/7.tahap.pengembangan.game?page=all>

Octavia, J. R., Yogasara, T., Theopilus, Y., & Therensia, C. (2022). *Desain Interaksi : Fundamental dan Proses*. Jakarta: Penerbit Erlangga.

- Panindias, A. N. (2014). KERIS MAGIC BOOK SEBAGAI PENGENALAN KERIS KEPADA REMAJA. *Ornamen Jurnal Kriya Seni*.
- Panindias, A. N. (2014). KERIS MAGIC BOOK SEBAGAI PENGENALAN KERIS KEPADA REMAJA. *ORNAMEN*, 168-169.
- Patterson, R. (2019). *Graphic Design*. Tullinge: Institute for Infology.
- Perdana, A. (2020, 12 29). *Tertarik Menjadi VR Developer? Ketahui Dulu 8 Tools Penting Ini*. Diambil kembali dari Glints.com: <https://glints.com/id/lowongan/tools-vr-developer/#.ZE1LwHZByUk>
- Perpusnas.id. (t.thn.). Diambil kembali dari Kepustakaan Candi: https://candi.perpusnas.go.id/temples/deskripsi-bali-pura_tanah_lot_54#:~:text=Tanah%20Lot%20yang%20terdiri%20dari,pulau%20kecil%20mengambang%20di%20laut.
- Pratiwi, I. E. (2021, 5 16). *Sejarah Lahirnya Buku, Bermula dari Coretan Gambar di Dinding Gua*. Diambil kembali dari Kompas.com: <https://www.kompas.com/tren/read/2021/05/16/190000165/sejarah-lahirnya-buku-bermula-dari-coretan-gambar-di-dinding-gua?page=all>
- Rahardian, L. (2021, Desember 16). *Marak Virtual Reality, Ini Deretan Sektor Yang Mulai Pakai*. Diambil kembali dari CNBCIndonesia.com: <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20211216143514-37-299826/marak-virtual-reality-ini-deretan-sektor-yang-mulai-pakai>
- Rahmania, I. N. (2022, Juli 2). *Bersiap dengan Teknologi Imersif*. Diambil kembali dari Kompasiana: <https://www.kompasiana.com/intannurrahmania2625/62c0628cbd09460d53735f96/bersiap-dengan-teknologi-imersif>
- Riani, A. (2021, Mei 4). *Jepang Punya Atraksi Virtual Reality Baru Terjun dari Menara Tokyo*. Diambil kembali dari Liputan6.com: <https://www.liputan6.com/lifestyle/read/4548970/jepang-punya-atraksi-virtual-reality-baru-terjun-dari-menara-tokyo>

- Riestia, J. (2018, Desember 6). *TREN UNIK DI JEPANG: VTUBERS*. Diambil kembali dari BinusUniversity: <https://japanese.binus.ac.id/2018/12/06/tren-unik-di-jepang-vtubers/>
- Setyanto, G. (2022). Nilai Didaktis Keris Nusantara (Edisi Revisi). Dalam G. Setyanto, *Nilai Didaktis Keris Nusantara (Edisi Revisi)* (hal. 390). Indonesia: Guntur Setyanto.
- Suhendar, A. (2015). Perancangan Game Edukasi pada SMPN Cidahu kelas VII berbasis Multimedia. *PROTEKINFO Vol. 2, 1*.
- Sutanto, Y. M., Adib, A., & Wahyudi, A. T. (2017). PERANCANGAN BUKU CONCEPT ART ADAPTASI DARI NOVEL ANCIENT REALM KARYA MICHAEL CHANDRA. *Jurnal Fakultas Seni dan Desain, 2-5*.
- Tanwijaya, S. (2020, Agustus 27). *Perancangan Buku Concept Art berdasarkan Novel The Monstrumologist Karya Rick Yancey*. Diambil kembali dari Senirupaikj.ac.id: https://senirupaikj.ac.id/ruang_pamer/desain-komunikasi-visual/perancangan-buku-concept-art-berdasarkan-novel-the-monstrumologist-karya-rick-yancey/#:~:text=Dalam%20sebuah%20proses%20pembuatan%20film,video%20game%20pada%20proses%20selanjutnya.
- TeknozFR. (2019, 2 17). *Beat Saber Guide To Scoring, Modifiers, The Rank System And More*. Diambil kembali dari Bsaber.com: <https://bsaber.com/indepth-guide/>
- Thabroni, G. (2019, 8 27). *Desain Komunikasi Visual (DKV): Penjelasan Lengkap*. Diambil kembali dari Serupa.id: <https://serupa.id/desain-komunikasi-visual-dkv-penjelasan-lengkap/>
- Thabroni, G. (2021, 6 6). *Teknik Analisis Data Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Diambil kembali dari Serupa.id: <https://serupa.id/teknik-analisis-data-penelitian-kualitatif-dan-kuantitatif/>

Threestayanti, L. (2022, Maret 29). *Microsoft Tunjukkan Contoh Penerapan Immersive Technology untuk Bisnis*. Diambil kembali dari Infokomputer.grid.id:
<https://infokomputer.grid.id/read/123208773/microsoft-tunjukkan-contoh-penerapan-immersive-technology-untuk-bisnis?page=all>

Yordan, J. (2018, April 21). *Cewek di Jepang Kini Bisa 'Nikahi' Karakter Anime Lewat VR*. Diambil kembali dari KumparanTech:
<https://kumparan.com/kumparantech/cewek-di-jepang-kini-bisa-nikahi-karakter-anime-lewat-vr/full>

