

DAFTAR PUSTAKA

- Ana. (2022). *Augmented Reality for Education: A Literature Review*. Yogyakarta: IJCIT.
- Budiono, F. (2020). *Augmented Reality: Teknologi Masa Depan untuk Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Bulling, A., Schmalstieg, D., & Tscheligi, A. (2012). *Augmented Reality: Principles and Practice*. Berlin, Heidelberg: Springer-Verlag.
- Hakim, U., Sari, A. M., & Hidayat, H. A. (2022). Serdam Sebagai Alat Musik Tiup Bambu Lampung Barat: Kajian Organologi. *Serdam Sebagai Alat Musik Tiup Bambu Lampung Barat: Kajian Organologi*.
- Haslam, A. (2006). *Book Design*. Laurence King Publishing.
- Hodgson, P., Lee, V. W., Chan, J. C., Fong, A., Tang, C. S., Chan, L., & Wong, C. (2019). Immersive Virtual Reality (IVR) in Higher Education: Development and Implementation. Dalam M. t. Dieck, & T. Jung, *Augmented Reality and Virtual Reality: The Power of AR and VR for Business* (hal. 161-173). Switzerland: Springer.
- Huda, N. (2023). *Desain Grafis: Dasar-Dasar Teori dan Praktek*. Yogyakarta: Deepublish.
- Lacko, J. (2019). *Cultural Heritage Objects in Education by Virtual and Augmented Reality*, 175-187.
- Landa, R. (2001). *Graphic Design Solution*. OnWord Press.
- Pramono, A. (2022). *Desain Grafis: Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Andi Publisher.
- Puspitasari, E. (2020). *Pemanfaatan Augmented Reality untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar*, 137-146.
- Quaglioni, D., Vitiello, G., & Bellotti, F. (2011). Augmented Reality: A New Tool for Cultural Heritage Education. *Journal of Cultural Heritage*, 183-190.
- Rustan, S. (2008). *Layout dasar dan penerapannya*. PT. Gramedia Pustaka Utama.

- Schmalstieg, D., Bulling, A., & Wagner, D. (2016). Augmented Reality: A Review of the State of the Art. *IEEE Transactions on Visualization and Computer Graphics*.
- Schmalstieg, D., Ulmer, A., Langheinrich, M., Gross, T. G., Hölscher, C., & Schulz, R. T. (2016). *Augmented Reality: Concepts, Technology and Applications*. Heidelberg, Germany: Springer.
- Sihombing, D. (2001). *Tipografi dalam desain grafis*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Sulistiyani, S. (2023). *Pentingnya Pendidikan Musik Tradisional di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Supandi. (2011). *Musik Tradisional Indonesia: Suatu Pengantar*. Malang: IKIP Negeri Malang Press.
- Supriyono, R. (2010). *Desain Komunikasi Visual: Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Andi.
- Sutrisno, M. (2005). *Suling: Sebuah Upacara*. Bandung: ITB Press.
- Tondreau, B. (2019). *Layout Essentials 100 Design Principles for Using Grids*. Massachussets: Rockport Publishers.
- Wahyudi, N., Harianto, R. A., & Setyati, E. (2019). Augmented Reality Marker Based Tracking Visualisasi Drawing 2D ke dalam Bentuk 3D dengan Metode FAST Corner Detection. *JOURNAL OF INTELLIGENT SYSTEMS AND COMPUTATION*.