

Daftar Pustaka

- [1] Adinata, Barnas Danu 2010, *Virtual Reality Legenda Roro Jonggrang Menggunakan Blender*, Skripsi, Universitas Indonesia, Depok.
- [2] Anonim. Beberapa Hal Mistis Yang Merupakan Kebohongan. [Online]. Tersedia <https://hanyalewat.com/2013239-beberapa-hal-mistik-yang-merupakan-kebohongan> [22 Maret 2015, 13:27 AM].
- [3] Anonim. Lokasi Angker Di Bandung. [Online]. Tersedia <http://www.anehdidunia.com/2013/03/lokasi-angker-di-bandung.html> [26 April 2015, 23:15 PM].
- [4] Herlangga, Galuh Kresna. *Virtual Reality dan Perkembangannya*. [Online]. Tersedia <https://www.codepolitan.com/virtual-reality-dan-perkembangannya/> [29 Mei 2015, 02:20 AM].
- [5] Milhej, M., Novak, D., & Begus, S.(2014). *Virtual Reality Technology and Applications* (Vol.68). (S. G. Tzafestas, Ed) New York, London: Springer
- [6] Setiawan, Ehta. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). [Online]. Tersedia <http://kbbi.web.id/mistik> [29 Mei 2015, 04:10 AM].
- [7] Steuer, J.(1993). *Defining Virtual Reality: Dimensions Determining Telepresence. Social Responses to Communication Technologies*(104).
- [8] Sugianto dkk. Game Edukasi “Ragam Budaya” Sebagai Media Pembelajaran Budaya Tentang Pakaian dan Rumah Adat Di Indonesia. [Online]. Tersedia <http://publikasi.dinus.ac.id/index.php/semantik/article/viewFile/184/228> [26 Maret 2015, 13:35 AM].
- [9] Tanjung, Aulia Farid. Cara Kerja *Virtual Reality* dan Potensi Di Masa Depan. [Online]. Tersedia <http://www.bglconline.com/2014/04/cara-kerja-virtual-reality/> [27 April 2015, 23:10 PM].
- [10] Putro, Trieddiantoro Hendro. *Kajian Virtual Reality* [Online]. Tersedia https://www.researchgate.net/publication/274312287_Kajian_Virtual_Reality [29 Mei 2015, 03:35 AM].
- [11] Psocka, J.(1994), *Immersion system les: Virtual Reality pendidikan dan pelatihan*. <http://alex.immersion.army.mil/>
- [12] Winaldi, Andre 2012. *Urbandung Legend* Sebuah Wisata Mistis Kota Bandung. [Online]. Tersedia <http://citizenmagz.com/?p=6871> [26 April 2015, 22:14 PM].
- [13] Yulianto, Dimas Agung 2012. ‘Pemodelan *Virtual Reality* sebagai Media Promosi Digital pada Perum Japunan Asri’. Skripsi, Universitas Muhammadiyah Magelang, Magelang.