

Daftar Pustaka

- [1] Nursa'ah Khotami. (2014). Inventarisasi Cerita Rakyat Di Kabupaten Banjarnegara. Universitas Negeri Semarang.
- [2] Bahar Muhammad H. (2017). Filsafat Kebudayaan Dan Sastra. Universitas Hasanuddin.
- [3] Veronica, A., & Bedjio, B. (2014). Perancangan Media Digital Interaktif Sebagai Pengenalan Cerita Rakyat Indonesia untuk anak Usia 10-12 Tahun Abstrak
- [4] Azuma Ronald (2001). "Recent Advance in Augmented Reality", Computer & Graphic, November, HRL Laboratories, LLC.
- [5] Warsita, B. (2008). Teknologi Pembelajaran Landasan & Aplikasinya. Jakarta: Rineka Cipta.
- [6] Putri Saniya. (2012). Pengantar Desain Komunikasi Visual. AMIK Wahana Mandiri.
- [7] Jauhari, Jaidan. (2009). Studi Terhadap Penggunaan Multimedia Interaksi Dalam Pembelajaran MIPA Di Indonesia. Prosiding Seminar Nasional Penelitian Pendidikan Dan Penerapan MIPA, 425-432.
- [8] Endraswara, Suwardi. 2009. Metodologi Penelitian Folklor: Konsep, Teori, dan Aplikasi. Jakarta: Medpress.
- [9] Hutomo, Suripan Sadi. (1991). Mutiara Yang Terlupakan: Pengantar Studi Sastra Lisan. Surabaya: HISKI.
- [10] Rampan, Korrie Layun. (2014). Teknik Menulis Cerita Rakyat. Bandung: Yrama Widya.
- [11] Isnaeni Moch. (2017). Seri Dongeng Nusantara Si Toba. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- [12] Haller, M., Billinghamurst, M., & Thomas, B. (2007). Emerging Technologies of Augmented Reality Interface and Design. London: Idea Group Publishing.
- [13] Rahmat, Berki. (2011). Analisis dan Perancangan Sistem Pengenalan Bangun Ruang Menggunakan Augmented Reality. Medan: Universitas Sumatera Utara.
- [14] Fernando, Mario. (2013). Membuat Aplikasi Android Augmented Reality Menggunakan Vuforia SDK dan Unity. Surakarta: AR Online.
- [15] Nazruddin Safaat H. 2012 (Edisi Revisi). Pemograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android. Informatika. Bandung.
- [16] Yoni, A. P. R. M., Kartika, L. G. S., & Harsemadi, I. G. (2013). Aplikasi Pembelajaran Aneka Ketupat Berbasis Animasi. *Eksplora Informatika*, 3(1).
- [17] Awule, M. E., Sentinuwo, S. R., & Lumenta, A. S. (2016). Pembuatan Film Animasi 3D Menggunakan Metode Dynamic Simulation (Studi Kasus:

Alramona n'Taumatta n'Talroda). Jurnal Teknik Elektro dan Komputer, 5(4), 70-79.

- [18] Febrian, N., Setiawan, H., & Kelana, O. H. (2015). Implementasi Augmented Reality Untuk Cerita Rakyat Malin Kundang Berbasis Perangkat Bergerak. SMATIKA JURNAL, 5(02), 82-87.
- [19] Novan, R., & Risya, A. (2016). Perancangan Buku Cerita Sejarah Ciung Wanara Berbasis Augmented Reality untuk Anak Sekolah Dasar. Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain dan Periklanan (Demandia), 97-115.