

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, M. M. G., & Sumarlin, R. (2020). *Perancangan Visual Art Game Limbah Greenzone Sebagai Media Pembelajaran Sadar Lingkungan*. eProceedings of Art & Design, 7(2).
- D, Pradipta. 2011. https://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/1017/5/BAB_III.pdf pengertian media diakses pada 28/06/21.
- Flavell, L. 2010. *Beginning Blender: Open Source 3D Modeling, Animation, and Game Design*. New York: Springer Science Business Media.
- Heryanto, Bambang. 2011. *Roh dan Citra Kota: Peran Perencanaan Kota Sebagai Kebijakan Publik*. Surabaya: Brilian Internasional
- [Http://digilib.uinsby.ac.id/1883/5/Bab%202.pdf](http://digilib.uinsby.ac.id/1883/5/Bab%202.pdf) pengertian Remaja di akses pada Juni 30, 2021
- Jens Grubert dan Dr. Raphael Grasset. 2013. *Augmented Reality for Android Application Development*. Birmingham : Packt Publishing Ltd.
- Octavian, M. W., & Ramdhan, Z. (2019). *Perancangan Enviroment Dalam Animasi 3d" sons Of Pandawa"*. eProceedings of Art & Design, 6(3).
- Prof. Dr.Sugiyono. 2019. *Metode penelitian kuantitatif kulitatif dan R&D*. Bandung, ALFABETA
- Tandiayuk, R. A. G., & Ramdhan, Z. (2020). *Perancangan Desain Karakter 2d Animasi Mengenai Wana Wisata Hutan Jayagiri Sebagai Sumber Mata Air Untuk Wilayah Cekungan Bandung*. eProceedings of Art & Design, 7(2).
- Vaughan, William. 2012. *Digital Modeling*. United States of America: Pearson Education, Inc.
- Yuni Rahmawati-BPCB Banten, 2019. "Pengertian Cagar Budaya berdasarkan UndangUndangCagarBudaya",<https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpcb>

banten/pengertian-cagar-budaya-berdasarkan-undang-undang-cagar-budaya/

Sumber lainnya:

Bayu Kurniawan azlen: *Perancangan model 3D melalui environment untuk augmented reality bangunan cagar budaya di bandung sebagai media informasi bagi remaja*. Tahun 2018, Universitas Telkom.

Dwi mayang sari: *Manajemen pengelola situs batu goong dan komplek makam syekh mansyur oleh dinas kebudayaan dan pariwisata di kabupaten pandeglang banten tahun 2004*, universitas sultan ageng tirtayasa.