

Daftar Pustaka

- [1] Azuma, R. .1997. “Teleoperators and Virtual Environments” dalam jurnal: A Survey of Augmented Reality Volume 6 (hlm.355-385).
- [2] Mixamo. 2013. “Fuse” [Online]. Available: <https://steamcommunity.com/> [Diakses 20 Januari 2020]
- [3] Supriono, P. 2017. “Pengertian Batik”, <http://alonabatik.com/berita/detail/pengertian-batik-40287.html> [Diakses 23 September 2021]
- [4] Azhar, Nur Fajri. 2011. “Pemanfaatan Augmented Reality untuk Game “Ranger Target” FPS Berbasis Android Menggunakan Unity 3D dan Vuforia SDK”. Fakultas Teknologi Informasi, Institut Teknologi Sepuluh Nopember.
- [5] Siti Afifiyah. 2018. “Tujuh Motif Batik Solo Paling Memukau Dunia”, <https://www.tagar.id/tujuh-motif-batik-solo-paling-memukau-dunia> [Diakses 23 September 2021]
- [6] Anna Yulia Hartati. 2009. “Diplomasi Kebudayaan Batik Indonesia“, <<http://suaramerdeka.com/v1/index.php/read/cetak/2009/10/02/82487/10/Diplomasi.Kebudayaan.Batik.Indonesia> >, [diakses 24 Maret 2011 oleh Leni Putri Lusianti* & Faisyal Ran]
- [7] Kadin. 2007. “Indonesian Batik” [Online]. <https://ich.unesco.org/en/RL/indonesian-batik-00170> [Diakses 15 November 2019]
- [8] Heru, N. 2018. “ndalemgondosuli” [Online] <https://ndalemgondosuli.com/about-us/> [Diakses 15 November 2019]
- [9] Frankie. 2008. “Blender Features” [Online]. Available: <https://www.blender.org/features/> [Diakses 15 November 2019]
- [10] Mustika, M., Sugara, E. P. A., & Pratiwi. 2018. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle” dalam Jurnal Online Informatika 2 (hlm. 121-126)