

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

Ekim, B. (2010). *A Video Projection Mapping Conceptual Design and Application*. 11.

Gerungan. (2004). *Psikologi Sosial*. Bandung: Aditama.

Haryadi, & Setiawan, B. (2010). *Arsitektur, Lingkungan dan Perilaku. Pengantar ke Teori Metodologi dan Aplikasi*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.

Lievrouw, L. A., & Livingstone, S. (2006). *Handbook of New Media: Social Shaping and Consequences of ICTs*. In L. A. Lievrouw, & S. Livingstone. London: Sage.

M.F.Rodrigues, J., Ramos, C. M., Cardoso, P. J., & Hendriques, C. (2018). *Handbook of Research on Technological Developments for Cultural Heritage and eTourism Applications*. United States of America: IGI Global Business Science Reference.

NC, F. S. (2008). *Teknologi pendidikan*. Semarang: Rasail Media Group.

Sudjana, N., & Rifai, A. (1989). *Teknologi Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru.

Vaughan, T. (2011). *Multimedia: Making It Work 8th Edition*. New York: McGraw-Hill.

Vaza. (2007). *Pengantar Ilmu Komunikasi dan Teknologi*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.

Wicaksono, A. A., & Tisnawati, E. (2014). *Teori Interior*. Jakarta: Griya Kreasi.

### Jurnal

A, I. A., Listyorini, T., & Riadi, A. A. (2016). *3d Hologram Sebagai Media Interaktif Pengenalan. Prosiding Snatif*.

- Arifin, Z., & Setiyawan, A. (2012). Pengembangan Pembelajaran Aktif Dengan ICT. 92.
- Ching, F. D. (1996). *Arsitektur Bentuk, Ruang dan Tatahanan*. Jakarta: Erlangga.
- DJik, J. V. (2004). The SAGE Handbook of Media Studies. (J. D. Downing, D. McQuail, D. Schlesinger, & E. Wartella, Eds.)
- Gleicher, M., & Ferrier, N. (2002). Evaluating Video-Based Motion Capture.
- Kirk, A. G., O'Brien, J. F., & Forsyth, D. A. (2005). Skeletal Parameter Estimation From Optical Motion Capture Data.
- Langga, F. H., Ahmad, H. A., & Mansoor, A. Z. (2019). Narasi Visual Islami dalam Animasi "Nussa". 21-27.
- Maniello, D. (2014). Augmented Reality In Public Space Basic techniques for. 4-8.
- Moreno, M.-J. (2013). Art Museums And The Internet: The Emergence Of The Virtual Museum. *Ejournal Of Art And Technology*.
- Severin, W. J., & Tankard, J. W. (2001). Communication Theories: Origin, Methods and Uses In The Mass Media. *Fifth Edition*.
- Sukoco. (2010). Teknologi Motion Capture Untuk Pembuatan Film Animasi 3D. 2(3), 45.
- Tamrin, M. M. (2018). Perubahan Setting Ruang dan Pola Aktivitas Publik di Ruang Terbuka Kampus UNISAN Gorontalo. 3(1).
- Wardani, S. (2015). Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality (Ar) Untuk Pengenalan Aksara Jawa Pada Anak. *Ejournal Akprind*, 8(2).
- Wulandari, A. A. (2014). Dasar-Dasar Perencanaan Interior Museum. *Humaniora*, 5(No. 1), 253.

## **Laman Internet**

- Apri Laiskodat, S. (2012, Maret 30). *Kontekstualisasi*. Retrieved from Blogspot: <http://apri-laiskodat.blogspot.com/2012/03/kontekstualisasi.html>. Diakses pada tanggal 30 Mei 2022
- Arbi, Y., Yulianto, K., Tjahjopurnomo, R., Ridwan, M., Oesman, O., . . ., & Sukasno. (2012, Februari 3). *Konsep Penyajian Museum (Bagian 2)*. Retrieved from Museum untuk Persatuan dalam Perbedaan: <https://museumku.wordpress.com/2012/02/03/konsep-penyajian-museum-bagian-2/>. Diakses pada tanggal 27 Juli 2022
- KBBI. (2022). Retrieved from Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI): <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>. Diakses pada tanggal 30 Mei 2022

## **Skripsi**

- Albet, H. (2018). Analisis Perubahan Sikap Konsumen Dari Moda Transport Konvensional Ke Moda Transportasi Online. Bandar Lampung: Repositori Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya.
- Saputro, R. (2014). Sikap Mahasiswa Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Terhadap Pemanfaatan Laboratorium Outdoor IPS di Desa Bokoharjo. Yogyakarta: ePrints@UNY.
- Zulaihah, S. (2006). Perencanaan dan Perancangan Interior Museum Cokelat di Surakarta. Surakarta: Universitas Sebelas Maret Institutional Repository.

## **Tesis**

- Tofani, L. (2011). *Terminal Imbanagara Kabupaten Ciamis Clarity*. (F. T. Komputer, Ed.) Bandung: Universitas Komputer Indonesia.

