



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

DAFTAR PUSTAKA

- Akanine-Moler, T., Haines E. & Hoffman, N. (2008). *Real-time Rendering, Third Edition*. CRC Press.
- Budianto, H. (Ed.) (2013). *Komunikasi Indonesia Untuk Membangun Peradaban Bangsa*. Jakarta: PusOmbis.
- Cawood, S. & Fiala, M. (2007). *Augmented Reality a Practical Guide*. Dallas: The Pragmatic Bookshelf.
- Christy, J. (2016). *Implementasi Augmented Reality Dalam Pemilihan Menu Makanan dan Minuman Sesuai Selera Pemesan* (Skripsi), Universitas Sumatera Utara, Medan.
- Cintia, M. (2012). Filosofi Klepon. Diperoleh dari http://www.kompasiana.com/macindd/filosofi-klepon_551149b5a333110e42ba8169 pada tanggal 14 September 2016.
- Edgaras Art. (2015, 25 Mei). *Augmented Reality Tutorial No. 14: Augmented Reality Using Unity 3D and Vuforia (part 1)* [Video file]. Diperoleh dari <https://www.youtube.com/watch?v=qfxqfdtxyVA>.
- Imania, K.L., Sihombing, R. M., Mutiaz, I.R. (2014). Pemanfaatan Produk Budaya Modern dalam Bentuk Game untuk Mobile Gadget sebagai Media Pelestarian Budaya Tradisional (Dengan Studi Kasus Kue Tradisional Jawa Barat). *ITB Journal of Visual Art and Design*, 6 (1), 17-28. DOI: 10.5614/itbj.vad.2014.6.1.3.
- Jesica, S.K., Celia, L.F., & Lengkong O. (2015). *Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Rumah Adat Pulau Sulawesi dengan Visualisasi 3 Dimensi*.

- Konferensi Nasional Sistem & Informatika, 467-468. Bali: STMIK AMIKOM. Diunduh dari <http://ejournal.stikom-bali.ac.id/index.php/knsi/article/download/536/188>.
- Keesing, R. (1997). Teori-teori Tentang Budaya. *Antropologi*, 52, 6. Indonesia: Jurnal Universitas Indonesia. Diunduh dari <http://journal.ui.ac.id/index.php/jai/article/view/3313/2600> pada tanggal 20 September 2016.
- KP, E. (2008). *Upaya Penanaman Kebiasaan Makan Kudapan Tradisional Dalam Keluarga di Dusun Mranggen Kidul Desa Sinduadi Kabupaten Sleman Yogyakarta* (Skripsi), Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Kusnadi, R. (2016). Augmented Reality dalam Kehidupan Sehari-hari. *Chip*, 08, 42-43.
- Kusrianto, A. (2009). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Milic, L. & McConville Y. (2006). *The Animation Producer's Handbook*. United Kingdom: Open University Press.
- Nimpuno, D. (2016). *Nostalgia Kue Tenong*. Jakarta: Gramedia.
- Nurhayati, E., Mulyana, Ekowati, V.I., & Meilawati, A. (2014). Inventarisasi Makanan Tradisional Jawa Unsur Sesaji di Pasar-Pasar Tradisional Kabupaten Bantul. *Jurnal Penelitian Humaniora*, 19(2), 131-132.v
Diperoleh

dari <http://journal.uny.ac.id/index.php/humaniora/article/download/8039/6804>.

Patmawati, R. (2016). *Hubungan Bermain Puzzle Dengan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Usia 3-4 Tahun di Tk Dharma Wanita Persatuan Sukarame Bandar Lampung* (Skripsi), Universitas Lampung.

Diperoleh

dari <http://digilib.unila.ac.id/22752/3/SKRIPSI%20TANPA%20BAB%20PEMBAHASAN.pdf>.

Qualcomm. (2016). *Vuforia AR Starter Kit*. Diperoleh dari

<https://library.vuforia.com/articles/Training/Vuforia-AR-Starter-Kit> .

Russo, M. (2006). *Polygonal Modeling: Basic and Advanced Techniques*. Texas: Wordware.

Saputra, R. (2015). *Perancangan Publikasi Buku Pop Up Jajanan Pasar* (Skripsi). Tesis digital Binus University. (Code No. 2015-2-02088-DS)

Soma, H. A. (2008). *Kreasi Modeling untuk Pemula*. Jakarta: Gramedia.

Tjandra, A. M. (2011). *Aplikasi Animasi 3D Pada Augmented Reality Melalui Edukasi Cerita Anak (Virtual Pop-up Book)* (Skripsi), Universitas Multimedia Nusantara, Tangerang.

Tradisional. (2016). *Kamus Besar Bahasa Indonesia [Online]*. Diakses dari <http://kbbi.web.id/tradisional> pada 14 September 2016.

Unity Technologies Publication. (2016). *Modeling Optimized Characters. Unity Manual, 5.4*. Diperoleh dari

<https://docs.unity3d.com/Manual/ModelingOptimizedCharacters.html>

diakses pada 20 September 2016.

White, T. (2006). *Animation from Pencils to Pixels*. USA: Focal Press.

Withrow, S. (2009). *Secrets of Digital Animation*. Switzerland: RotoVision.

Wright, J. A. (2005). *Animation Writing and Development: From Script to Pitch*. UK: Focal Press.

Yanti D. (2013). Kue Mangkok Khas Imlek Makin Melar Makin Makmur.

Diperoleh dari

<http://lifestyle.okezone.com/read/2013/02/04/488/756593/kue-mangkok-khas-imlek-makin-melar-makin-makmur>, pada tanggal 14 September 2016.

Yasa Boga. (2015). *Indonesian Delicacies*. Jakarta: Gramedia.

Zaman, B. (2011). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Di Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (Paud)*. Diunduh dari

<http://badruzaman.staf.upi.edu/files/2011/12/materi-media-paud-upi.pdf>.

