

DAFTAR PUSTAKA

- Afif Muhtar, A. & Rohman, M. (2023). Media dalam kehidupan masyarakat. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 4(3), 2976–2985.
<https://doi.org/10.54373/imeij.v4i3.508>
- Adieb, M. (2021). *Tone of voice: karakter bisnis yang membuat nilai brand jadi kuat*. Glints. <https://glints.com/id/lowongan/tone-of-voice-adalah/>
- Adobe. (n.d). *Tekstur 3D dengan adobe substance 3d*. Adobe.
https://www.adobe.com/id_id/products/substance3d/discover/3d-texturing.html#:~:text=3D%20Texturing%20adalah%20proses%20penambahan,pemandangan%2C%20dan%20memberikan%20detail%20akhir.
- Ahdiyat, A. N. (2021). Analisis semiotika visual pada ilustrasi sampul majalah tempo edisi “Jerat Kedua”. *Logika Journal of Multidisciplinary Studies*, 12(2), 156–175. <https://doi.org/10.25134/logika.v12i2.5492>
- Ardiansyah, A. & Surya, J. (2023). Serba-Serbi Praktik Dana Dalam Agama Buddha : Sebuah Diskursus. *PATISAMBHIDA : Jurnal Pemikiran Buddha Dan Filsafat Agama*, 4(2), 97 - 107.
<https://doi.org/10.53565/patisambhida.v4i2.1046>
- Ariza-Álvarez, A., & Soria-Lara, J. A. (2024). Participatory mapping in exploratory scenario planning: Necessity or luxury?. *Futures*, 160, 103398.
<https://doi.org/10.1016/j.futures.2024.103398>
- Assemblr ScanAR - Aplikasi di Google Play. (n.d.).
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.assemblr.scanar&hl=id&gl=US>
- Babich, N. (2022). *Low fidelity vs. high fidelity: the differences between design prototypes*. Webflow. <https://webflow.com/blog/low-vs-high-fidelity>
- Balarama, S., & Abidin, M. R. (2023). Perancangan desain user interface website metanesia sebagai meda informasi dan edukasi. *BARIK - Jurnal S1 Desain Komunikasi Visual*, 4(3), 43–56.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/view/50867>
- Basatha, R., Kristianto, A., Rahmawati, T., Adiwena, B., Sutjiadi, R., Hariyanti, N. T., & Wirapraja, A. (2022). *UI/UX Design: Panduan, Teori dan Aplikasi*. IKADO Press.
- Buddhist Game. (n.d.). Treasures of Buddhism Board Game.
<http://www.buddhistgame.com/index.html>
- Budiarti, R. P. N., Sulistyani, E., Anggraini, F., Marvyna, H. C., & Manilaturrohman, M. (2022). Pengenalan teknologi virtual reality dan

- augmented reality untuk meningkatkan pembelajaran digital di pondok pesantren al muin syarif hidayatullah. *Communitaire Journal of Community Service*, 1(2), 90–97.
<https://doi.org/10.61987/communitaire.v1i2.15>
- Cantuni, R. (2020). Designing Digital Products for Kids. In *Apress eBooks*.
<https://doi.org/10.1007/978-1-4842-6287-0>
- Chandra, K. (2023, Mei 11). *Saya Buddhis, Tapi Sudahkah Saya Mengenal Triratna?*. Lamrimnesia - Pathway to Everlasting Happiness.
<https://lamrimnesia.org/2023/05/05/mengenal-triratna/>
- Cianci, L. (2023). *Colour Theory: Understanding and Working with Colour*. Melbourne: RMIT University.
- Cindy, M. (2020). Redesain vihara ekayana arama dengan pendekatan semiotika arsitektur mindfulness di jakarta barat. *Podomoro University Journal System Portal PUJSP*, 28.
<http://repository.podomorouniversity.ac.id/id/eprint/42>
- Coates, K., & Ellison, A. (2013). *An Introduction to Information Design*. Laurence King Publishing.
- Danesi., & Marcel. (2009). *Dictionary of Media and Communication*. Armonk, New York London, England: M. E. Sharpe, Inc.
- Dewi, N. R. S. (2022). Konsep simbol kebudayaan: sejarah manusia beragama dan berbudaya. *Abrahamic Religions Jurnal Studi Agama-Agama*, 2(1), 11. <https://doi.org/10.22373/arj.v2i1.12070>
- Ditamei, D. D. K. P. S. S. (2022, Juli 27). *Jenis Teknik Pengumpulan Data beserta Pengertian dan Contohnya*. Detikjabar.
<https://www.detik.com/jabar/berita/d-6202830/jenis-teknik-pengumpulandata-beserta-pengertian-dan-contohny>
- Effendi, Y., Hariyani, M., Sodikin., & Faridah, S. (2023). *Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality*. Eureka media Aksara.
- Erlyana, Y., & Ressiani, R. (2020). Perancangan buku desain kemasan "Basic of Packaging." *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 6(02), Article 02.
- Evelyn, G. (2020). *Panduan Mengilustrasi dan Mendesain Cerita Anak untuk Tenaga Profesional*. Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI.
- Fatimah. (2020). *Semiotika dalam kajian iklan layanan masyarakat (ILM)*. Gunadarma Ilmu.

https://digilib.alfithrah.ac.id/index.php?p=show_detail&id=4157&keywords=

- Firmansyah, S. (2022). Pemikiran filsafat semiotika dalam pemahaman charles sanders peirce dan contohnya. *Al-Kauniah*, 3(2), 81–91.
<https://doi.org/10.56874/alkauniah.v3i2.877>
- Fiverr. (n.d). Illustration. Fiverr. <https://www.fiverr.com/categories/graphics-design/digital-illustration?source=vertical-carousel>
- Flaherty, K. (2021) *Scenario mapping: design ideation using personas*. Nngroup.
<https://www.nngroup.com/articles/scenario-mapping-personas/>
- Frost, B. (2016). *Atomic design*. Pittsburgh.
- Gischa, S. (2023). Kerajaan sriwijaya: pusat perdagangan dan penyebaran agama buddha. Kompas.
<https://www.kompas.com/skola/read/2023/01/20/200000169/kerajaansriwijaya--pusat-perdagangan-dan-penyebaran-agama-buddha>
- Goldammer, K. M. A. (2020, Juli 26). *Religious symbolism and iconography | Description, Meaning, Types, Influence, & Facts. Encyclopedia Britannica*. <https://www.britannica.com/topic/religious-symbolism>
- Gustyn, N. (2023). Makna simbolik pada makanan sesembahan dalam tradisi sembahyang pemeluk ajaran tridharma di klenteng chandra nadi (soei goeat kiong) 10 ulu palembang. *Repository UIN Raden Fatah Palembang*. 89—110. <http://repository.radenfatah.ac.id/id/eprint/24784>
- Hamaguchi, Y., Abe, T., & Suganuma, T. (2023). A concept and functional design of AR cards. *IEEE Explore*.
<https://doi.org/10.1109/gcce59613.2023.10315530>
- Handayani, V. (2021). Analisis dan perancangan UI/UX aplikasi e-learning berbasis gamifikasi dengan design science research methodology (studi kasus : MIN 4 Jakarta).
<https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/57346>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwar, A. M., Rahmat, A., Masdiana & Indra, I. M. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN* (F. Sukmawati, Ed.). Tahta Media Group.
- Hasan, H. T. (2020). Eksperimen Tipografi dalam Visual untuk Anak. *Humaniora*, 2(1), 311. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v2i1.3011>
- Haudi, H., Ismoyo, T., & Siu, O. C. (2021). The philosophy of water in buddha's culture. *Budapest International Research and Critics Institute (BIRCI-*

- Journal): Humanities and Social Sciences*, 4(3), 3971–3980.
<https://doi.org/10.33258/birci.v4i3.2165>
- Hendro, E. P. (2020). Simbol: arti, fungsi, dan implikasi metodologisnya. *Endogami: Jurnal Ilmiah Kajian Antropologi*, 3(2), 158—165.
<https://doi.org/10.14710/endogami.3.2.158-165>
- Hermanto, Y. a. L., Ibrahim, N. B., Sudarmanto, J. A., Arizal, F. W., & Firmansyah, N. W. (2023). Atomic design system for typography layout in student poster design. *ANDHARUPA Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 9(03), 310–325.
<https://doi.org/10.33633/andharupa.v9i03.7634>
- Himawan, H., & Yanu. M. F. (2020). *Interface User Experience*. UPN Veteran Yogyakarta.
- Houw, L., Ketii., & Pamungkas, B. J. (2024). Pelatihan pengajar pendamping pada sekolah minggu Buddha Vihara Siripada Tangerang Selatan. *Jurnal Maitreyawira*, 5(1), 21. <https://doi.org/10.69607/jm.v5i1>
- Hu, H., Zhang, C., & Liang, Y. (2021). A study on the automatic generation of banner layouts. *Computers & Electrical Engineering*, 93, 107269.
- Ihramsyah., Yasin, V., & Johan. (2023). Perancangan aplikasi sistem informasi penjualan makanan cepat saji berbasis web studi kasus kedai cheese.box. *Jurnal Widya*, 4(1), 117-139. <https://doi.org/10.54593/awl.v4i1.170>
- Ihwan. (2018, November 10). *DUPA*. BorobudurPedia.
<https://borobudurpedia.id/dupa/>
- Imtiyaz, R., Inriana, S., & Regina, T. (2023). Analisis visual pada sampul buku cerita anak tentang permainan tradisional. *Visual Heritage Jurnal Kreasi Seni Dan Budaya*, 5(3), 331–338. <https://doi.org/10.30998/vh.v5i3.6246>
- Indonesia, R. (2023, November 22). *Kertas Ivory: Mengenal Karakteristik, Manfaat, dan Keunggulannya*. Risepack. <https://risepack.id/mengenal-karakteristik-kertas-ivory/>
- Indriastuti, F., Hadi, B. S., Rizqi, U. A., Azmi, S., Kurniawan, B., Pardede, J., Sipayung, T., Yanis, H., Widiguna, I. M., & Citra, E. (2023). *Kota Jakarta Utara Dalam Angka 2023*. BPS Kota Jakarta Utara.
- Jannah, S. H. L., Budyani, I. D. A. M., & Sudirtha, I. G. (2021). Pengembangan media moodboard berbantuan aplikasi pengolah gambar pada pembelajaran desain busana. *Jurnal Bosaparis: Pendidikan Kesejahteraan Keluarga*, 12(1), 8-16. [10.23887/jppkk.v12i1.32799](https://doi.org/10.23887/jppkk.v12i1.32799)

- Karsan., & Tanumihardja, E. (2014). *Pendidikan Agama Buddha dan Budi Pekerti*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kemp, J. E., & Dayton, D. K. (1985). *Planning and Producing Instructional Media*. Cambridge: Harper & Row Publishers, New York.
- Koparan, T., Dinar, H., Koparan, E. T., & Haldan, Z. S. (2023). Integrating augmented reality into mathematics teaching and learning and examining its effectiveness. *Thinking Skills and Creativity*, 47, 145. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2023.101245>
- Kusumowardhani, P., & Maharani, S. S. (2022). Book design and layout design process. *Atlantis press*, 712. 245—261. https://doi.org/10.2991/978-2-494069-69-5_21
- Kyokai, B. D. (2020). *Ajaran Sang Buddha*. Thirteenth Printing.
- Lestari, I. (2022). Interaktivitas pembelajaran di masa pandemi covid-19. *Didaktika Jurnal Kependidikan*, 11(2), 67–78. <https://doi.org/10.58230/27454312.142>
- Lumbangaol, M. R. R. (2020). Rancang bangun sistem informasi penjualan dan penyewaan properti berbasis web di kota batam. *Jurnal Comasie*, 1(3), 83–92. <https://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/comasiejournal/article/view/2026>
- Maharani, I. A. B. A., Agung, A. A. G., & Tirtayani, L. A. (2022). Media kartu bergambar berbantuan augmented reality (AR) untuk mengembangkan kemampuan bahasa bagi anak kelompok b. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 10(3), 361—367. <https://doi.org/10.23887/paud.v10i3.56452>
- Mahartika, I., Iwan., Sutrisno., Dwinanto, A., Yulia, N. M., Andryanto, A., Mas'ud, N. M. H., Sudiman., Simarmata, D. C. J., & Afrianis, N. (2023). *Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality*. Yayasan Kita Menulis.
- Manurung, P. (2021). Multimedia interaktif sebagai media pembelajaran pada masa pandemi covid 19. *Al-Fikru Jurnal Ilmiah*, 14(1), 1–12. <https://doi.org/10.51672/alfikru.v14i1.33>
- Mardinawan, N. T. A., & Manurung, N. I. F. U. (2023). Pengembangan media assemblr studio berbasis 5e untuk meningkatkan hasil elajar siswa kelas v sekolah dasar negeri bulusari. *Jurnal Manajemen dan bisnis Ekonomi*, 2(1), 146–161. <https://doi.org/10.54066/jmbe-itb.v2i1.1065>
- McTighe, J. (2019). *Hinduism: A Supplemental Resource for Grade 12 World of Religions: A Canadian Perspective*. Manitoba Education.

- Mirza, I. M. M. (2022). Efektivitas implementasi tipografi dalam desain grafis berdasarkan perspektif hak kekayaan intelektual (HAKI) di Indonesia. *Jurnal Visual Ideas*, 2(2), 70–75.
<https://doi.org/10.33197/visualideas.vol2.iss2.2022.908>
- Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). Perancangan UI/UX aplikasi my cic layanan informasi akademik mahasiswa menggunakan aplikasi figma. *Jurnal Digit*, 10(2), 208.
<https://doi.org/10.51920/jd.v10i2.171>
- Muhammad, A. R. (2023, Agustus 23). *Cara Main Choki-Choki Mobile Legends, Mudah Banget!*. GGWP.ID. <https://ggwp.id/media/esports/mobile-legends/cara-main-choki-choki-mobile-legends>
- Musdalifah, S., Pangesthi, L. T., Sulandjari, S., & Purwadiani, N. (2021). Penerapan media kartu bergambar untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMK program keahlian kuliner. *Jurnal Tata Boga*, 10(1). 35—43.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-tata-boga/>
- Naufal, A. M. (2021). Pengaruh kompetensi, indenpendensi dan pengalaman auditor terhadap kualitas audit (studi kasus pada auditeor direktorat jendral bea dan cukai jakarta). <http://repository.stei.ac.id/id/eprint/5850>
- Nguyen, L. (2020). Big idea of an integrated marketing communication campaign. *LAB University of Applied Sciences*. Thesus.
<https://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-2020120726532>
- Nurtsani, N., & Sarvia, E. (2022). Perancangan dan analisis user interface/user experience online store dengan menggunakan pendekatan ergonomi (studi kasus: Wods). *Journal of Integrated System*, 5(1), 27–48.
<https://doi.org/10.28932/jis.v5i1.4476>
- Onirix Studio | Onirix Documentation Portal. (n.d.).
<https://docs.onirix.com/onirix-studio>
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran*. Badan Penerbit UNM.
- Pancare, R. (2022). *How do bright colors appeal to kids?*. Sciencing.
<https://www.sciencing.com/do-bright-colors-appeal-kids-5476948/>
- Panjika. (1994). *Kamus Umum Buddha Dharma*. Trisattva Buddhist Center.
- Patrisia, B. N. (2022). Ketersediaan interaktivitas situs web dan media sosial perusahaan swasta dalam mengkomunikasikan tanggung jawab sosial perusahaan (CSR) secara digital. *UAJY Library*, 17—20. <http://e-journal.uajy.ac.id/id/eprint/27856>

- Phicha. (2023, Juli 6). *Important Flowers In Buddhism: Symbols And Spiritual Significance*. UrbanFlowers.
<https://www.urbanflowers.co.th/en/blog/important-flowers-in-buddhism-symbols-and-spiritual-significance/>
- Prabowo, R. A., Hita, I. P. A. D., Lubis, F. M., Patimah, S., Eskawida, E., & Siska, S. (2023). Pengaruh motivasi terhadap hasil belajar dribbling permainan bola basket. *Journal on Education*, 5(4), 12648–12658.
<https://doi.org/10.31004/joe.v5i4.2253>
- Putra, L. R. P. (2021). Implementasi vuforia pada aplikasi augmented-reality pembelajaran sistem tata surya. STMIK AKAKOM YOGYAKARTA.
- Putri, N. R. A., & Wulandari, R. (2022). Penerapan simbolis dalam elemen keagamaan pada konsep “nature dramatic” di kantor kementerian agama kota bekasi. *Jurnal Patra*, 4(1), 20–28.
<https://doi.org/10.35886/patra.v4i1.307>
- Putri, N. S., Rahmawati, N. S., Akbar, N. G., Jannah, M., & Khairunnis, N. (2024). Peran teknologi informasi terhadap motivasi belajar siswa SMKN 1 Kota Bima. *DISEMINASI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(2), 235–242. <https://doi.org/10.33830/diseminasiabdimas.v6i2.8623>
- Ramadhan. A. F., Limbong, R., Kusuma. J. A., & Makarim, M. G. (2023). Konsep monoteisme agama: Personifikasi dan simbolisasi Tuhan dalam kitab suci agama-agama. *Jurnal Religi: Jurnal Studi Agama-Agama*, 19(02). 191. <https://doi.org/10.14421/rejusta.v19i2.4668>
- Rasmila, R., Sutabri, T., & Adila, N. (2023). Desain dan implementasi ui/ux kursus programming online dengan pendekatan ergonomi berbasis mobile. *Jurnal Komputer Dan Informatika*, 11(2), 203–209.
<https://doi.org/10.35508/jicon.v11i2.12288>
- Riyadi. (2023). Pengaruh budaya organisasi dan disiplin kerja terhadap kinerja guru sekolah minggu Buddha se-DKI Jakarta. *Jurnal Dhammavicaya*, 6(2), 21. <https://doi.org/10.47861/dv.v6i2.53>
- Sahrul, S., Marfu’ah, S., Afiyah, A., Amaliyah, S., Khotimah, W. J. H., Nabilah, S. V., & Kusbiantari, D. (2024). Pengaruh media pembelajaran kartu bergambar terhadap peningkatan kemampuan membaca AUD di TK Kusuma Indonesia Kabupaten Temanggung. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(4), 9. <https://doi.org/10.47134/paud.v1i4.650>
- Sam, R. C. (2023). *Out of the box artinya pola pikir kreatif & inovatif*. App sensi.
<https://appsensi.com/out-of-the-box-artinya/>

- Santika, E. F. (2023). *Merek handphone/ponsel yang paling sering digunakan dalam setahun terakhir (2023)*. Databoks.
<https://databoks.katadata.co.id/produk-konsumen/statistik/5c8b38de82cd1d6/sederet-merek-handphone-yang-paling-sering-digunakan-warga-ri-ada-milikmu>
- Santoso, A. (2023). Rumus slovin : panacea masalah ukuran sampel ?. *Suksma Jurnal Psikologi Universitas Sanata Dharma*, 4(2), 24–43.
<https://doi.org/10.24071/suksma.v4i2.6434>
- Saputra, R. H., & Aprianto, T. (2024). Application of ergonomic web design principles in improving company profile efficiency. *Naratif Jurnal Nasional Riset Aplikasi Dan Teknik Informatika*, 6(1), 32–41.
<https://doi.org/10.53580/naratif.v6i1.277>
- Sasoko, M. D., & Mahrudi, I. (2023). Teknik analisis swot dalam sebuah perencanaan kegiatan. *Jurnal Studi Interdisipliner Perspektif*, 22(1), 8–19.
<https://ejournal-jayabaya.id/Perspektif/article/view/64>
- Setiawan, I. K., Paramitha, A. A. I. I., & Tiawan. (2023). Prototype mobile application menggunakan metode five planes pada setup mainheal. *FTIKOM: Jurnal Teknologi Komputer dan Informasi*, 6(3). 272—283.
 10.56327/jtksi.v6i3.1554
- Setiawan, R. (2021). *Flowchart adalah: Fungsi, jenis, simbol, dan contohnya*. Dicoding. <https://www.dicoding.com/blog/flowchart-adalah/#:~:text=Flowchart%20sistem%20adalah%20flowchart%20yang,yang%20ada%20di%20dalam%20sistem.&text=Terakhir%20ada%20flowchart%20skematik>
- Soedewi, S., Swasty, W., Mustikawan, A., & Naufalina, F. E. (2021). Information architecture pada aplikasi e-commerce. *Jurnal Bahasa Rupa*, 5(1), 22–34.
<https://doi.org/10.31598/bahasarupa.v5i1.848>
- Suratno, A., & Nugroho, E. W. (2021). Augmented reality-based learning media design: its compatibility to blended learning. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 579, 40—45.
<https://doi.org/10.2991/assehr.k.210914.008>
- Sutopo, A. H. (2010). *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Graha Ilmu.
- Suyasa, I.M., & Sedana, I.N. (2020). Mempertahankan eksistensi media cetak di tengah gempuran media online. *Jurnal Komunikasi dan Budaya*, 1(1), 56—59. <https://doi.org/10.54895/jkb.v1i1.314>
- Swarnacitra, K., Upakarika, A., & Tekimam, W. (2017). *KASIH BUDDHA-A Panduan Ajar Sekolah Minggu Buddhis*. Ehipassiko Foundation.

- Taram., & Jimo. (2017). *Pendidikan Agama Buddha dan Budi Pekerti*. Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Tarkett. (n.d). Children's Perceptions of Colour and Space.
https://media.tarkett.com/docs/BR_TNA_HD_KIDS_STUDY.PDF
- Team Designlab. (2022, Agustus 5). *The grid system: Importance of a solid UX/UI layout*. Designlab. <https://designlab.com/blog/grid-systems-history-ux-ui-layout>
- Tekno, H. T. (2023, September 14). *Cara Main Choki-Choki Mobile Legends 2023*. Kumparan. <https://kumparan.com/how-to-tekno/cara-main-choki-choki-mobile-legends-2023-21BYmYGfQz0/full>
- Tim Buddha Wacana (2022, April 13). *Tiga Perlindungan yang Menyelamatkan*. Kementrian Agama Republik Indonesia.
<https://kemenag.go.id/buddha/tiga-perlindungan-yang-menyelamatkan-35c1qz>
- Tukino. (2020). Rancang bangun sistem informasi e-marketing pada pt pulau cahaya terang. *Computer Based Information System Journal*, 8(1), 25–33.
<https://doi.org/10.33884/cbis.v8i1.1680>
- Wiwesa, N. R. (2021). User interface dan user experience untuk mengelola kepuasan pelanggan. *Jurnal Sosial Humaniora Terapan*, 3(2), Article 2.
<https://scholarhub.ui.ac.id/jsht/vol3/iss2/2>
- www.wisdomlib.org. (2024). *Daraka, Dāraka, Dārakā: 19 definitions*.
<https://www.wisdomlib.org/definition/daraka>
- Qin, Z., & Song, Y. (2020). The sacred power of beauty: examining the perceptual effect of buddhist symbols on happiness and life satisfaction in shina. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(7), 2551. <https://doi.org/10.3390/ijerph17072551>
- Yoyo, T. (2022). *Makna di balik lambang-lambang dalam agama buddha*. Kompasiana.
https://www.kompasiana.com/gruppenulismettasik0279/63467b5608a8b56d893245c2/makna-di-balik-lambang-lambang-dalam-agamabuddha?page=1&page_images=1