

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, S. (2023). Jangan Salah Lagi! Ini Perbedaan Pattern dan Texture dalam Desain Grafis! <https://www.gamelab.id/news/2397-jangan-salah-lagi-ini-perbedaan-pattern-dan-texture-dalam-desain-grafis>.
- Arifin, S. (2023). Mengenal Virtual Reality (VR): Pengertian, Jenis dan Cara Kerjanya. <https://www.gamelab.id/news/2514-mengenal-virtual-reality-vr-pengertian-jenis-dan-cara-kerjanya>.
- Assidiq, M. Z. (2023). Tipografi: Pengertian, Elemen, Fungsi, Klasifikasi dan Tips Penggunaan. <https://telkomuniversity.ac.id/tipografi-pengertian-elemen-fungsi-klasifikasi-dan-tips-penggunaan/>.
- Auri Pramesti, A., Sopiya, N., & Panigor Sitompul, R. (2022). SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW: Pemanfaatan Virtual Reality (VR) sebagai Alternatif Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 19(2).
- Boleyn, D. (2017). Nomination of Owen Submachine Gun for an Engineering Heritage National Marker Owen Gun Mark 1/43-wooden stock, camouflage finish Owen Gun Mark 1/42-skeleton stock, cooling fins on barrel.
- Boileau, J. (2022, October 21). Browning Hi-Power Pistol. <https://www.thecanadianencyclopedia.ca/en/article/browning-hi-power-pistol>.
- Boileau, J. (2024, July 2). Sten Gun. <https://www.thecanadianencyclopedia.ca/en/article/sten-gun>.
- Christiansen, B. (2023, February 7). Apa Itu Font Sans Serif? Ini Sejarah dan Ciri-cirinya. <https://www.sekolahdesain.id/post/apa-itu-font-sans-serif-ini-sejarah-dan-ciri-cirinya>.
- Dam, R. F. (2020, May 21). 5 Stages in the Design Thinking Process. <https://rikke-friis-dam.medium.com/5-stages-in-the-design-thinking-process-5420e4c43540>.

- Dihni, V. A. (2022, July 15). 41% Warga SES A Memiliki Literasi Digital Rendah. <https://databoks.katadata.co.id/teknologi-telekomunikasi/statistik/1f5a59ee9868804/41-warga-ses-a-memiliki-literasi-digital-rendah>.
- Inderapura, M. (2020). Pembinaan Kepada Kader BKR.
- Iptek. (2024, March 20). Virtual Reality: Kenali Sisi Lainnya. <https://iptek.co.id/virtual-reality-kenali-sisi-lainnya/>.
- lzyvisual. (2023, October 16). Apa itu Immersive Experience? Pengertian, Contoh, dan Manfaat. <https://www.lzy.co.id/post/apa-itu-immersive-experience-pengertian-contoh-dan-manfaat>.
- lzyvisual. (2024). Media Interaktif: Pengertian, Manfaat, Ciri, dan Contohnya. <https://www.lzy.co.id/post/media-interaktif-adalah>.
- Madjid, A. (2021, February 20). 7 Platform untuk Membuat Media Pembelajaran Interaktif yang Mudah bagi Guru. <https://blog.kejarcita.id/7-platform-untuk-membuat-media-pembelajaran-interaktif-yang-mudah-bagi-guru/>.
- Meilani. (2013). Teori Warna: Penerapan Lingkaran Warna dalam Berbusana. *Jurnal Warna*, 4(1).
- Min5bm. (2021). Definisi Multimedia Pembelajaran/Learning. <https://min5bm.sch.id/editorial/definisi-multimedia-pembelajaran-learning/>.
- Nurrisqa, Syahril, Munadi, R., & Yunidar. (2021). Penerapan Metode Perancangan Virtual Reality: Tinjauan Literatur Metode Kaur, Metode Polcar, Metode Virtual Reality Interface Design (VRID), Virtual Environment, Virtual Reality. *Infotekjar*, 5(2). <https://doi.org/10.30743/infotekjar.v5i2.3458>.
- Pangestu, A. Y. (2021, September 9). Pengaruh Diegetic User Interface dalam Meningkatkan Aspek Immersion pada Game Bergenre Role Playing Game. <https://repository.um.ac.id/192392/>.
- Pasla, B. N. (2023, January 15). Perbedaan Virtual Reality dan Augmented Reality. <https://pasla.jambiprov.go.id/perbedaan-virtual-reality-dan-augmented-reality/>.

- Pijar. (2022). Media Interaktif Dalam Pembelajaran.
- Putri, R., Budiarti, N., Sulistyani, E., Anggraini, F., & Citra Marvyna, H. (2022). Pengenalan Teknologi Virtual Reality dan Augmented Reality untuk Meningkatkan Pembelajaran Digital di Pondok Pesantren Al Muin Syarif Hidayatullah. *Communaute: Journal of Community Service*, 01(02). Rozli, T. O. (2024, May 21). Mengenal Lebih Jauh Virtual Reality Game. <https://www.rri.co.id/hobi/704484/mengenal-lebih-jauh-virtual-reality-game>.
- Sahir, S. H. (2022). Metodologi Penelitian.
- Sari, R. P. (2024, February 21). Apa itu Virtual Reality? Definisi, Cara Kerja, Contohnya. <https://www.cloudcomputing.id/pengetahuan-dasar/apa-itu-virtual-reality>.
- Satyadinoto, A. L. (2020, September 9). Mengenal 3D Modelling. <https://www.gamelab.id/news/259-mengenal-3d-modelling>.
- Shabrina. (2021, July 13). Mengenal Sekilas Apa Itu Teknologi Virtual Reality atau VR? <https://www.anakteknik.co.id/bizzless/articles/mengenal-sekilas-apa-itu-teknologi-virtual-reality-atau-vr>.
- Shobri, T., Hashemi, W. A., & Anwar, S. (2024). Kegunaan Game dalam Pengenalan Sejarah. *Jurnal Pembelajaran dan Pengembangan Diri*, 4(1), 165–176.
- Team. (2024). Apa Itu User Journey? Pengertian, Sejarah dan Manfaatnya. <https://codingstudio.id/blog/user-journey>.
- Team, A. (2023). Eksplorasi Sejarah dengan VR dan AR: Kembali ke Masa Lalu. <https://azuralabs.id/blog-programming/eksplorasi-sejarah-dengan-vr-dan-ar-kembali-ke-masa-lalu>.
- Wartaguru.id. (2022). Apa itu Media Interaktif dan Manfaatnya dalam Pembelajaran?. <https://wartaguru.id/apa-itu-media-interaktif-dan-manfaatnya-dalam-pembelajaran/>.
- Wibowo, M. T. K. A. (2024). Virtual Reality (VR) pada Pendidikan Militer. <https://www.tempo.co/iklan/virtual-reality-vr-pada-pendidikan-militer-111089>.

- Widiati, A. (2019). Peranan Kemasan (Packaging) dalam Meningkatkan Pemasaran Produk Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM) di “Mas Pack” Terminal Kemasan Pontianak. *Jurnal Audit dan Akuntansi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Tanjungpura*, 8(2), 67-76.
- Wiratamtama, R. G., Pragantha, J., & Haris, D. N. (2020). Pembuatan Game VR Parking Simulator dengan Unity.
- Yehdeya, E. F., Primasari, C. H., Purnomo Sidhi, T. A., Wibisono, Y. P., Setyohadi, D. B., & Cininta, M. (2023). Analisis User Interface (UI) dan User Experience (UX) Sudut Elevasi Pemukul Gamelan Metaverse Virtual Reality Menggunakan User-Centered Design (UCD). *JIKO (Jurnal Informatika dan Komputer)*, 7(1), 137. <https://doi.org/10.26798/jiko.v7i1.757>.

