

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiansyah, A. A., & Surya, J. (2025). *Serba-Serbi praktik dana dalam agama Buddha: Sebuah diskursus*. PATISAMBHIDA: Jurnal Pemikiran Buddha & Filsafat Agama. Retrieved from <https://jurnal.radenwijaya.ac.id/index.php/PATISAMBHIDA/article/download/1046/549>
- Asosiasi Sekolah Minggu Buddha Indonesia. (2021). *Laporan kolaborasi Vihara dengan ahli media*. Jakarta: ASMBI.
- Bappenas, & UNICEF. (2024). *Market assessment for safely managed sanitation in Indonesia*. UNICEF Indonesia.
- Bhikkhu Bodhi (Ed.). (2003). *Mengapa Berdana: Petunjuk untuk Berdana dengan pengertian benar* (Dra. Lanny Anggawati & Dra. Wena Cintiawati, Penerjemah). Wisma Sambodhi Klaten.
- Birren, F. (2013). *Color psychology and color therapy: A factual study of the influence of color on human life*. New York, NY: Literary Licensing, LLC.
- GoodStats. (2024). *Provinsi dengan komunitas Buddha tertinggi: Apakah wilayahmu masuk daftar?* <https://goodstats.id/article/provinsi-dengan-komunitas-buddha-tertinggi-apakah-wilayahmu-masuk-daftar-pPC5O>
- Hadi, A. (2021). *Penelitian kualitatif*. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. http://repository.uinsa.ac.id/id/eprint/167/1/Abd%20Hadi_Penelitian%20Kualitatif.pdf
- Hanh, T. N. (1999). *The heart of the Buddha's teaching: Transforming suffering into peace, joy, and liberation*. Harmony Books.
- Hillmann, C. (2021). *UX for XR: User experience design and strategies for immersive technologies*. Apress. <https://doi.org/10.1007/978-1-4842-7020-2>
- Kementerian Agama Republik Indonesia. (2021). *Menanamkan karakter Buddhis pada anak sejak dini*. <https://kemenag.go.id/buddha/menanamkan-karakter-buddhis-pada-anak-sejak-dini-PjwbO>
- Komunitas Buddhis di Jakarta. (2021). *Laporan survei ketertarikan anak-anak terhadap metode pembelajaran tradisional*. Jakarta: Komunitas Buddhis.
- Kress, B. C. (2020). *Optical architectures for augmented-, virtual-, and mixed-reality headsets*. SPIE Press.
- Krug, S. (2014). *Don't make me think, revisited: A common sense approach to web usability* (3rd ed.). New Riders.

- Landa, R. (2019). *Graphic design solutions* (6th ed.). Cengage Learning.
- Mahavira. (2025). Berdana tanpa uang? Bisa! Retrieved from <https://mahaviragrha.com/id/berdana-tanpa-uang-bisa/>
- Matsuda, K. (2021). *Designing for mixed reality*. O'Reilly Media.
- Perwakilan Umat Buddha Indonesia. (2023). *Laporan ketimpangan akses media pembelajaran di daerah terpencil*. Jakarta: PUBLI.
- Rofi'i, A., Saputra, A., Yonanda, R., & Febriyanto, H. (2022). Implementasi media pembelajaran augmented reality (AR) dalam meningkatkan literasi siswa. *Jurnal Educatio*, 7(3), 123–130.
- Saputra, A., Kundana, D., & Ardianto, H. (2025). *Interactive learning media and improving the creativity of Buddhist Sunday school students*. International Journal of Science and Applied Science: Conference Series. <https://jurnal.uns.ac.id/ijsascs/article/view/113309>
- Stevens, R. (2022). *Designing immersive 3D experiences: A designer's guide to creating realistic 3D experiences for extended reality*. New Riders.
- Vaughan, W. (2012). *Digital modeling*. New Riders.
- Walyono. (2025). *Meningkatkan pemahaman agama dan budi pekerti menggunakan media pembelajaran: Studi kasus pada siswa Sekolah Minggu Buddha*. Paedagoria: Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Kependidikan. <https://journal.ummat.ac.id/index.php/paedagoria/article/view/20001>
- Yayasan Pendidikan Buddhis Indonesia. (2022). *Laporan penggunaan media digital dalam pembelajaran agama Buddha*. Jakarta: YPBI.
- Yulius, R., Nasrullah, M. F. A., Sari, D. K., & Alban, M. A. (2022). *Design Thinking: Konsep dan Aplikasinya*. CV. Eureka Media Aksara.
- Zuhdi, A. I., Mustafidah, Z., Alam, M. R. N., & Irawan, S. A. (2024). Implementation multimedia development life cycle in interactive multimedia design for traditional Indonesian music instruments introduction. *JIKO (Jurnal Informatika dan Komputer)*, 7(1), 43–50. <https://doi.org/10.33387/jiko.v7i1.7640>