

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Agustin, D. A., & Affanti, T. B. (2021). Exploration of The Crochet Technique Inroom Dividers Using Veterban Material. *Arty: Jurnal Seni Rupa*, 10(1), 53-62.
- Craig, A. B. (2013). *Understanding augmented reality: Concepts and applications*.
- Pipes, Alan. (2003). *Foundations of Art and Design*. London: Laurence King Publishing.
- Rustan, S. (2017). *Huruf Font Tipografi Edisi 2017*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Schmalstieg, D., & Hollerer, T. (2016). *Augmented reality: principles and practice*. Addison-Wesley Professional.
- Yuwono, S., & Rukayah, R. S. (2018). *Bangunan heritage kantor pos Medan*. Penerbit Undip.

Jurnal

- Abun, V. A., Hamdani, A. F., & Wardani, N. R. (2019, December). Peran Mahasiswa Manggarai dalam Pelestarian Kearifan Lokal Tarian Ndundu Ndake di Kota Malang. In *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Ilmu Pendidikan* (Vol. 3, pp. 666-671).
- Aulia, N. A. N., & Haikal, M. F. H. M. F. (2024). Manajemen Riayah Dalam Meningkatkan Kenyamanan Jamaah Pada Masjid Raya Al-Osmani Kecamatan Medan Labuhan. *Kamaya: Jurnal Ilmu Agama*, 7(2)
- Bintarto, J. (2020). Pemanfaatan Model 3 Dimensi Untuk Informasi Wisata Kota Medan (Studi Kasus: Kawasan Medan Heritage). *Proporsi: Jurnal Desain, Multimedia dan Industri Kreatif*, 5(2), 209-216.
- Borman, R. I., & Purwanto, Y. (2019). Impelementasi Multimedia Development Life Cycle pada Pengembangan Game Edukasi

- Pengenalan Bahaya Sampah pada Anak. JEPIN (Jurnal Edukasi Dan Penelitian Informatika), 5(2), 119–124
- Darmanto, T., Lukman, L., & Christian, A. (2022). Penerapan Program Augmented Reality Pengenalan Rumah Adat Nusantara. *Inteksis*, 9(1).
- Fikri, M., & Utami, W. (2016). Kajian Perubahan Gedung Balai Kota Lama Medan. *Jurnal Universitas Sumatera Utara*, 122.
- Haq, N. M. (2020). Augmented Reality Sejarah Pahlawan Pada Uang Kertas Rupiah Dengan Teknologi Facial Motion Capture Berbasis Android. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(1), 100–108.
- Kembaren, Y. A. (2020). *Analisis Poster Karya Peserta Didik Kelas XII IPS SMA Negeri 1 Kabanjahe TA 2018/2019 Berdasarkan Unity, Layout, Tipografi, Dan Warna* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Medan).
- Lestari, W. A. W., Sari, M., Nabillah, P., & Amna, N. (2024). Eksplorasi Kebudayaan Monumen Sejarah Istana Maimun. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(1), 11342-11348.
- Muhajir, A., Anwar, S., & Sumantri, P. (2020). Jaringan Kereta Api sebagai Sarana Transportasi Pendukung Industri Perkebunan di Sumatera Timur: Peranan Deli Maatschappij dan Deli Spoorweg Maatschappij, 1881-1940. *Warisan: Journal of History and Cultural Heritage*, 1(1), 1-8.
- Nasution, A. G. J., Ritonga, A. A., Rahmadani, A., Widya, F., & Jannah, M. (2023). MASJID RAYA AL-MASHUN MEDAN: Telaah Sejarah Sosial Keagamaan. *Atmosfer: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Budaya, dan Sosial Humaniora*, 1(1), 62-71.
- Ramadani, N. (2021). Peran Dinas Kebudayaan Kota Medan Dalam Perlindungan Dan Pelestarian Gedung Warenhuis (Dalam Tinjauan Fikih Siyasah). *Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara*.
- Saryana, I. M., Raharjo, A., & Octaviano, A. L. 2018. Desain Ilustrasi Foto Pada Baju Kaos Dengan Media Fotografi Digital Pendukung Pariwisata

- Budaya Di Pura Tanah Lot Dan Taman Ayun. *MUDRA Jurnal Seni Budaya*, 33(1), 154-160.
- Sembiring, D. C., Setiawan, I. K., & Bawono, R. A. (2018). Evaluasi Standar Operasional Prosedur Dan Pola Sirkulasi Pengunjung Museum Tjong A Fie: Kajian Historic House Museum. *Jurnal Humanis, Fakultas Ilmu Budaya Unud*, 549-557.
- Wantoro, A., & Nurmansyah, A. (2020). Penerapan Augmented Reality (AR) dengan Kombinasi Teknik Marker Untuk Visualisasi Model Rumah Pada Perum Pramuka Garden Residence. *Jurnal Teknoinfo*, 14(2), 95–98.
- Wibowo, H. (2021). Meningkatkan Karakter Bangunan Bersejarah & Kenyamanan Visual dengan Pencahayaan Buatan Studi Kasus: Gedung London Sumatra Indonesia di Kota Medan. *Jurnal Indonesia Sosial Teknologi*, 2(03), 377-388.
- Yusuf, M. F., & Akbar, M. R. (2022). Perancangan Media Informasi Motif Dasar Ukiran Istana Pagaruyuang dalam Bentuk Augmented Reality. *Judikatif: Jurnal Desain Komunikasi Kreatif*, 38-43.
- Zulkifli, Z. (2021). Seni Rupa di Era Disrupsi: Dampak Teknologi dalam Medan Sosial Seni Rupa. *Gondang*, 5(1), 134-142.
- Zulkifli, Z., Kartono, G., Ibrahim, A., Kifli, B., & Misgiya, M. (2022, July). Revitalisasi Identitas Melayu Melalui Eksplorasi Bentuk Arsitektur Ikoniknya dalam Pengembangan Miniatur Sebagai Cenderamata Pariwisata Kota Medan. *Seminar Nasional 2022-NBM Arts*.