

DAFTAR PUSTAKA

- Bimber, O. & Ramesh, R. (2005) *Spatial Augmented Reality*. Massachusetts : A K Peters.
- Cushman, D. & Habbak, H. E. (2013). *Developing AR Games for iOS and Android*. Birmingham: Packt Publishing.
- Grubert. J. & Grasset, R. (2013). *Augmented Reality for Android Application Development*. Birmingham: Pack Publishing Ltd.
- Hadinoto. (2010). *Arsitektur dan Kota-kota di Pulau Jawa pada Masa Kolonial*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Kartowiryo, S. K. (2006). *Bandung: Kilas Peristiwa di Mata Filatelis Sebuah Wisata Sejarah*. Bandung: PT Kiblat Buku Utama.
- Lemei, W. (1934). *Villa Isola*. Bandung: Perguruan Tinggi Pendidikan Guru Bandung.
- Linowes, J. (2015). *Unity Virtual Reality Project*. Birmingham: Pack Publishing Ltd.
- Miller, F. P., Vandome, A. F., & Brewster, J. M. (2009). *Augmented Reality*. VDM Publishing House.
- Sadiman, Arief S. (2009). *Media Pendidikan*. Penerbit Rajawali Press, Jakarta
- Santo, T. N., Agung, R. M. P. & Liestyati, D. C. (2012). *Seri Profesi Industri Kreatif: Menjadi Seniman Rupa*. Solo: PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.
- Siswomartojo, Sadarjoen. (1955). *Dari Villa Isola ke Bumi Siliwangi*. Bandung: Perguruan Tinggi Pendidikan Guru Bandung.
- Sugiharto, B. (2013). *Untuk Apa Seni?* Bandung: Matahari.
- Sony, Dharsono (2004). *Seni Rupa Modern*. Rekayasa Sains: Bandung

Rega Oktaviana, 2018

VILLA ISOLA SEBAGAI OBJEK MEDIA INFORMASI DENGAN TEKNIK AUGMENTED REALITY DAN VIRTUAL REALITY

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

Yayan,

Y.

(2012)http://eprints.walisongo.ac.id/2582/3/081211054_Bab2.pdf
[http://repository.usu.ac.id/bitstream/123456789/34481/4/Chapter
%20II.pdf](http://repository.usu.ac.id/bitstream/123456789/34481/4/Chapter%20II.pdf)

Rega Oktaviana, 2018

*VILLA ISOLA SEBAGAI OBJEK MEDIA INFORMASI DENGAN TEKNIK
AUGMENTED REALITY DAN VIRTUAL REALITY*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu