

DAFTAR PUSTAKA

- Azuma, R. (1997). A Survey of Augmented Reality. *MIT Press Journals*, 48.
- Carmona, M. (2021). *Public Places Urban Spaces* (3rd ed.). New York: Routledge. doi:<https://doi.org/10.4324/9781315158457>
- Daniswari, D. (2022, September 27). *Apa Itu Musik Tradisional? Ciri-ciri dan Contoh*. Retrieved from Kompas.com: <https://regional.kompas.com/read/2022/09/27/232400278/apa-itu-musik-tradisional-ciri-ciri-dan-contoh?page=all>
- Harries, K. (1998). *The Ethical Function of Architecture*. MIT Press.
- Hurlock, E. B. (1978). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- McLuhan, M. (1964). *Understanding Media: The Extensions of Man*. New York: Gingko Press.
- Pono, B. (2003). *Kamus Musik / Pono Banoe*. Yogyakarta: Kanisius.
- Tubbs, S. L., & Moss, S. (2005). *Human communication / Stewart L. Tubbs, Sylvia Moss ; penerjemah, Deddy Mulyana, Gembirasari* (4 ed.). Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Utami, S. N. (2022, Oktober 23). *Globalisasi Bidang Budaya dan Upaya Menghadapinya*. Retrieved from Kompas.com: <https://www.kompas.com/skola/read/2022/10/23/103000669/globalisasi-bidang-budaya-dan-upaya-menghadapinya?page=all>
- Vallino, J. R. (1998). Interactive Augmented Reality. *Interactive Augmented Reality*, 108.
- Wahyuningtyas, D. P. (2020). *Pembelajaran Tari dalam Kurikulum PAUD*. Jakarta: Guepedia .
- Yusuf, D. K. (2022, Juli 4). *Lunturnya Budaya Bangsa Indonesia di Kalangan Remaja*. Retrieved from Kompasiana.com: <https://www.kompasiana.com/dafikurniawan776471/62c2d7d3bb448608dc790a13/lunturnya-budaya-bangsa-indonesia-dikalangan-remaja>
- Zen, L. (2019, Juli 8). *Seni Budaya*. Retrieved from GBSRI: <https://gbsri.com/seni-budaya/>