

DAFTAR PUSTAKA

- Armstrong, Martin. 2017. The Best Games of 2017. Statista. <https://www.statista.com/chart/12172/best-games-of-the-year/>, 26 Agustus 2022, 23:21 WIB
- Prasasti, Giovani D. 2021. AGI: Pasar Game Indonesia Potensial Tapi Masih Didominasi Produk Asing. Jakarta. Liputan 6. <https://www.liputan6.com/tekno/read/4670697/agi-pasar-game-indonesia-potensial-tapi-masih-didominasi-produk-asing>, 26 Agustus 2022, 23:21 WIB
- SuperData. 2018. 2017 Year In Review: Digital Games And Interactive Media. <http://strivesponsorship.com/wp-content/uploads/2018/02/SuperData-2017-year-in-review-digital-games-and-interactive-media.pdf>, 26 Agustus 2022, 23:21 WIB
- Byongkwon, Lee. 2021. The Metaverse World and Our Future. Koreascience. <https://koreascience.kr/article/JAKO202119759273785.page>, 26 Agustus 2022, 23:21 WIB
- CNBC Indonesia. 2021. Mengenal Apa Itu Metaverse dan Bagaimana Cara Kerjanya. Jakarta. <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20211216163806-37-299867/mengenal-apa-itu-metaverse-dan-bagaimana-cara-kerjanya>, 26 Agustus 2022, 23:23 WIB
- Wiryan, G. Yogi. Dewa G. H. Divayana. dan Gede A. Pradnyana. 2019. Pengembangan Game Gamelan Gender Wayang Berbasis Virtual Reality. Buleleng. <https://doi.org/10.29207/resti.v3i3.881>, 26 Agustus 2022, 23:23 WIB
- Riyadi, F. Setiawan. A. Sumarudin. dan Munengsih S. Bunga. 2017. Aplikasi 3D *Virtual Reality* Sebagai Media Pengenalan Kampus Politeknik Negeri Indramayu. Indramayu. <https://ejournal.akakom.ac.id/index.php/jiko/article/view/76>, 26 Agustus 2022, 23:23 WIB

Pranata, M. Aditya. Gede S. Santyadiputra. dan I Gede P. Sindu. 2018. Rancangan Game Balinese Fruit Shooter Berbasis *Virtual Reality* Sebagai Media Pembelajaran. Buleleng. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/janapati/article/view/11994>, 26 Agustus 2022, 23:23 WIB

Siregar, R. M. Putri. dan Endah Sudarmilah. 2019. Rancang Bangun *Virtual Reality Educational* Penanggulangan Sampah Berbasis Android Untuk Anak Usia Sekolah Dasar. Surakarta. <http://jurnalnasional.ump.ac.id/index.php/JUITA/article/view/4315>, 26 Agustus 2022, 23:24 WIB

Winawata, I. P. Fairuz. Bagas S. D. Nugraha. dan Hendra Pradibta. 2021. Perancangan Aplikasi Game Berbasis *Virtual Reality* Dengan Tema Sejarah. Malang. <https://jurnal.pnj.ac.id/index.php/multinetics/article/view/4234>, 26 Agustus 2022, 23:24 WIB

Stephenson, N. (1993). *Snow crash*. New York: Bantam Books.

Probohadi, A. 2022. Dokumen Brief Jemparingan Archery. Sleman: PT. GIT Solution. <https://docs.google.com/document/d/1BPFxAkgnZhBcU2Tq9ciN9nj8DY2uWk0z/edit?usp=sharing&oid=110488318464651019816&rtpof=true&sd=true>, 26 Agustus 2022, 23:23 WIB