

DAFTAR PUSTAKA

- ICOM - International Council of Museums. (2004). *Running a Museum: A Practical Handbook*. France: ICOM - International Council of Museums.
- Berbinovian, F. (2011). *LANDASAN KONSEPTUAL PERENCANAAN DAN PERANCANGAN MUSEUM TOPENG di YOGYAKARTA dengan PENDEKATAN METAFORA ELEMEN yang TERDAPAT PADA TOPENG* (Doctoral dissertation, UAJY).
- Amir, A. Y. (2018). *Museum Budaya di Kabupaten Bulukumba*
- Tjahjawulan, I., & Gardjito, A. (2019). Penyajian Koleksi Museum Sejarah dan Budaya Kota Malang. *JSRW (Jurnal Senirupa Warna)*, 7(2), 87-106.
- Baxi, S. J., & Dwivedi, V. P. (1973). *Modern museum. Organisation and practice in india*.
- Babaro, W. L. (2010). *Museum Budaya di Pontianak* (Doctoral dissertation, UAJY).
- Evan, D. A. W (2017). *Museum Seni Rupa Bandung museum dengan tema urban*
- Direktorat Permuseuman. 1998. *Pedoman Tata Pameran di Museum*. Jakarta : Direktorat Permuseuman
- Yustana, P. (2020). Estetika Keramik Klasik Dan Kontemporer. *Acintya*, 12(2), 170-198.
- Web Museum Kemendikbud. 2019. : Pengertian Museum <https://museum.kemdikbud.go.id/>
- Pandapotan Sianturi, S. (2022). *PERANCANGAN MUSEUM SENI BUDAYA KARO DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTURTROPIS KONTEMPORER (TEMA: ARSITEKTUR TROPIS KONTEMPORER)* (Doctoral dissertation, Universitas Quality Berastagi).
- Akbar, T., & Een, H. (2020). MEMBACA KECENDERUNGAN BENTUK DAN ISI KERAMIK KONTEMPORER INDONESIA. *Corak: Jurnal Seni Kriya*, 9(2), 101-118.
- Annas, M. K. (2019). *MUSEUM EDUKASI JAMU SIDOMUNCUL DI SEMARANG* (Doctoral dissertation, UNIKA SOEGIJAPRANATA).

Guidelines For Museum

Panero, J. (1979). *Dimensi Manusia & Ruang Interior*. Erlangga.

Panero, J., & Zelnik, M. (1979). *Human dimension and interior space: A source book of design reference standards*. Watson-Guptill.

Pringgodigdo, A. G. (1973). *Ensiklopedi umum*.

Setiana Widiarto, A. (2004). *MUSEUM keramik Jawa Barat* (Doctoral dissertation, Universitas Komputer Indonesia).

Haristianti, Vika, Aida Andrianawati, and Idhar Resmadi. "Transformasi Spasial Fisik dan Teritorial Pada Bangunan Cagar Budaya. Studi Kasus: Museum Gedung Sate, Bandung." *RUAS* 20.2 (2022): 25-36.

Warsita, B. (2008). *Teknologi pembelajaran landasan dan aplikasinya*.

Regina, M., & Winata, S. (2019). MUSIUM INTERAKTIF SENI DAN DESAIN. *Jurnal Sains, Teknologi, Urban, Perancangan, Arsitektur (Stupa)*, 1(2), 1865-1878.

Putra, G. D. P. (2022). PENERAPAN TEKNOLOGI DAN SISTEM INTERAKTIF PADA PERANCANGAN INTERIOR MUSEUM KEBUDAYAAN SRIBADUGA JAWA BARAT. *FAD*, 1(01), 100-107.

Darmasetiawan, C., & Puspakesuma, L. (1991). *Teknik Pencahayaan dan Tata Letak Lampu*. Gramedia, Jakarta.

Astuti, Y. I. (2001). *Tata ruang gudang koleksi Museum*.

Noveria, I. (2015). *Persyaratan Perancangan Interior pada Museum*. Jakarta: Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Tarumanegara.

Ibrahim, Y. A., Ramelan, W. D., Ghutama, G., & Patmiarsih, S. (2020). *Pedoman Standardisasi Museum*. Edited by Helena Listyaningtyas, Tomas Triutama Kristian, and Tim Pokja Pembinaan Tenaga Cagar Budaya dan Museum. Jakarta: Direktorat Pembinaan Tenaga dan Lembaga Kebudayaan Direktorat Jenderal Kebudayaan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Dwiyanto, S., & Purnomo, S. (2022). Penerapan Display Interaktif pada Museum Seni Rupa dan Keramik Jakarta. *Mezanin*, 5(1), 27-32.