

DAFTAR PUSTAKA

- Annisa, D. A., & Lestari, K. K. (2021). PENGARUH PEMILIHAN JENIS DAN WARNA PENCAHAYAAN PADA SUASANA RUANG SERTA KESAN PENGUNJUNG KAFE. In *Jurnal Arsitektur* (Vol. 18, Issue 1). <http://journals.ums.ac.id/index.php/sinektika>
- Arnada, E. Z., & Putra, R. W. (2018). IMPLEMENTASI MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA PAUD NURUL HIKMAH SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN. *IDEALIS*, 1(5), 393–400.
- Ching, F. D. K. (2008). *ARSITEKTUR Bentuk, Ruang, dan Tataan Edisi Ketiga*.
- Dean, D. (1996). *Museum Exhibition: Theory and Practice*.
- Fakhirah, D., Nur Hadiansyah, M., & Puspa Nabila, G. (2020). *Penerapan Pencahayaan Buatan Terhadap Karya di Ruang Galeri Foto pada Perancangan Interior Pusat Fotografi di Bandung* (Vol. 5, Issue 2).
- Ghunadi, G., & Fatimah, D. (2021). Tinjauan Pencahayaan Buatan Dalam Membangun Suasana Ruang Pada Pameran Tematik. *DIVAGATRA Jurnal Mahasiswa Fakultas Desain Universitas Komputer Indonesia*, 01(01), 48–60. <https://ojs.unikom.ac.id/index.php/divagatra>
- Pamungkas, D., Suharyani, & Nugrahaini, F. (2023). Kajian Sirkulasi dan Sistem Pencahayaan terhadap Kenyamanan Pengunjung Galeri Seni pada Rumah Budaya Kratonan Surakarta. *SIAR-IV Seminar Ilmiah Arsitektur*, ISSN: 1411-8912, 140–149.
- Panero, J., & Zelnik, M. (1979). *Human Dimension and Interior Space*.
- Rahardyan, R. R. (2023). *Sistem Pencahayaan Buatan yang Ideal pada Galeri Seni Guna Meningkatkan Kenyamanan Karya 2 dan 3 Dimensi*.
- Rochimar, E., & Maulana, R. (2021). *Kajian Tata Pencahayaan pada Bangunan Museum Indonesia*.

- Salim, P. (2018). PERSEPSI KUALITAS RUANG PAMER MUSEUM SENI: SEBUAH STUDI OBSERVASI. *NARADA Jurnal Desain & Seni FDSK*, 5(2).
- Sutanto, H. (2018). *DESAIN PENCAHAYAAN BUATAN DALAM ARSITEKTUR* (5th ed.). Penerbit PT Kanisius (Anggota IKAPI). www.kanisiusmedia.co.id
- Sutantri, Thojib, J., & Martiningrum, I. (2018). *KENYAMANAN VISUAL GEDUNG PAMER PUSAT SENI DAN KERAJINAN KENDEDES KABUPATEN MALANG*.
- Triya Prayudi, W., Aspin, & Made Krisna AD, I. (2022). PENERAPAN ARSITEKTUR FUTURISTIK PADA GALERI STUDIO SENI MODERN DAN DIGITAL DI KOTA KENDARI. *GARIS-Jurnal Mahasiswa Jurusan Arsitektur*, 7(2), 2503–3344.
- Windy Carena, S., & Wulandari, R. (2016). Efek Pencahayaan Buatan Terhadap Tampilan Karya di Roemah Seni Saraswati. *IDEALOG Jurnal Desain Interior & Desain Produk*, 1(2).
- Diananda, Amita. (2018). *Psikologi Remaja dan Permasalahannya*. ISTIGHNA, Vol. 1, No 1, Januari 2018 P-ISSN 1979-2824. Dosen Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah (STIT) Islamic Village Tangerang.
- Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Provinsi Jawa Barat. (2023). *Galeri Rasulullah Diresmikan, Lengkapi Fasilitas Di Masjid Raya Al Jabbar*. Diakses pada : <https://disparbud.jabarprov.go.id/galeri-rasulullah-diresmikan-lengkapi-fasilitas-di-masjid-raya-al-jabbar/>
- Dr. Hj. Muliaty Amin, M.Ag. (2013). *Metodologi Dakwah*. Buku. Alauddun University Press.
- Fujianto, Rahmat Zainur & Antoni, Condra. (2020). *Produksi dan Efektivitas Motion Graphic sebagai Media Promosi Zetizen Batam Pos*. *Journal of Digital Education, Communication, and Arts* Vol. 3, No. 2, September 2020, 104-123.

- Iba, Zainuddin & Wardhana, Aditya. (2023). *Metode Penelitian*. Ureka Media Aksara Purbalingga 2023.
- Prof. Dr. Hj. Nina H Lubis, M.S. dkk. *Sejarah Perkembangan Islam di Jawa Barat*. Buku.
- Muhamad, Rizki. (2016). *Galeri Seni dan Budaya di Kota Surakarta*. Tugas Akhir. Program Studi Teknik Arsitektur Universitas Negeri Semarang.
- Mustaqim, Ilmawan. (2016). *Pemanfaatan Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran*. Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan Vol. 13, No. 2, July 2016, Hal: 174.
- Neufert Ernst. (2002). *Data Arsitek Jilid 2*. Terjemahan, Sunarto Tjah: Erlangga.
- Pattaling. (2013). *Problematika Dakwah dan Hubungannya dengan Unsur-Unsur Dakwah*. Jurnal Farabi Vo. 10 No. 2 Desember 2013.
- Putra, I Wayan Krisna Eka. (2016). *Sistem Kerja Sensor Laser pada LIDAR*. Jurusan Pendidikan Geografi, FHIS, UNDIKSHA.
- R, Rahmadi. (2015) *.Al-Asma' Al-Husna dalam Perspektif Ulama Kalimantan: Studi Varian, Kesenambungan dan Perubahan Pemikiran*. UIN Antasari Banjarmasin.
- Sagala, Monel Lindu; Jonemaro, Eriq; Wardono, Wibisono Sukmo. (2017). *Pengembangan Gale Platformer 2D Menggunakan Teknik Projection Mapping*. Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer Vo.1, No. 11, November 2017, hlm. 1160-1168.
- Sarihati, Titihan, dkk. (2015). *Penerapan Elemen-Elemen Interior sebagai Pembentuk Suasana Ruang Etnih Jawa pada Restoran Boemi Joglo*. Magister Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung.
- Zaini, Ahmad. (2016). *Peranan Dakwah dalam Pengembangan Masyarakat Islam*. Jurnal STAIN Kudus Volume 1, Nomor 1, Juni 2016.