

DAFTAR PUSTAKA

- Andeska, N., & Ghifari, M. (2022). Digitalisasi Ornamen Aceh Studi Kasus : Museum Cut Nyak Dhien. *DESKOVI : Art and Design Journal*, 5(2), 140–144.
- Armayuda, E., & Deva, R. P. (2019). Panduan Transformasi Produk Budaya Menjadi Produk Kreatif Budaya Melalui Model Map (Studi Kasus Topeng Malangan). *Jurnal Citradirga*, 1(2), 50–58.
- Attorik, A. R., & Rosandini, M. (2024). Kajian Kebutuhan Produk Desain Pada Museum Prabu Geusan Ulun Sebagai Tempat Wisata Edukasi. *Gorga : Jurnal Seni Rupa*, 13(1), 395–399.
- Cahyaningsih, R. G. (2022). *Dasar - Dasar Seni Rupa*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. <https://buku.kemdikbud.go.id>
- Ciptandi, F., Oetari, J., & Rosandini, M. (2024). Exploring the Sundanese culture in the Makuta Binokasih as a cultural asset of the Sumedang Larang Kingdom. *Cogent Arts and Humanities*, 11(1). <https://doi.org/10.1080/23311983.2024.2426361>
- Creswell, J. W., & J, D. C. (2023). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (2023 ed.). SAGE Publications.
- Dewi, C. S. (2022). *PENGETAHUAN DASAR SENI RUPA*. Fakultas Senirupa Institusi Kesenian Jakarta. www.senirupaikj.ac.id
- Dewi, R., & Erni, E. (2018). *Kemeja dan Celana Pria*. Syiah Kuala University Press.
- Dwicaahyani, A. A., & Rosandisini, M. (2023). Pengolahan Motif Dengan Teknik Pola Repetisi Simetri Menggunakan Bentuk Aksara Jawa. *Visual Heritage: Jurnal Kreasi Seni dan Budaya*, 05(02), 184–200.
- Fadilla, J., & Rosandini, M. (2024). *Perancangan Desain Motif BATik Dengan Ragam Hias Keraton Sumedang Larang*.
- Fadilla, J., Rosandini, M., Oetari, J., Yuningsih, S., & Shobiro Takao, G. (2024). *Pengembangan Motif Kasumedangan yang Diaplikasikan pada Produk Merchandise untuk Pengunjung Umum Museum Prabu Geusan Ulun*.
- International Council of Museum. (2004). *Running a museum*. ICOM - International Council of Museum.
- Khairullah, F. I. (2025). Perancangan Merchandise Sebagai Media Promosi Museum Negeri Mpu Tantular Di Kabupaten Sidoarjo. *Jurnal Barik*, 7(2), 13–35. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>

- Khoir, A., & Adiani, N. (2025). Ragam Hias Majapahit sebagai Alternatif Desain Motif. *Nirmana*, 25(1), 62–75.
<https://nirmana.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/28682>
- Koentjaraningrat. (1985). *Kebudayaan Mentalitas dan Pembangunan* (Cetakan kedua belas). PT. Gramedia.
- Kotler, Philip., Keller, K. Lane., Tan, C. Tiong., Ang, S. Hoon., & Leong, S. Meng. (2018). *Marketing management : an Asian perspective* (15 global edition). Pearson Education Limited.
- Laksmi, G. W., Haryono, J., & Rahmanita, M. (2023). Identifikasi Komponen Daya Tarik Wisata dan Manajemen Pengelolaan Museum Prabu Geusan Ulun Sebagai Wisata Pusaka di Sumedang. *YUME : Journal of Management*, 6(1), 15–27.
- Larkin, J., Oliveira, V., & Allotey-Pappoe, Q. (2024). The role of the museum shop in sustainable futures. *Museum Management and Curatorship*, 1–20.
- Lau, T., & Prihanisetyo, A. (2024). Analisis Penentuan Harga Pokok Produksi Berdasarkan Metode Full Costing Di Rumah Makan D'Garazi Balikpapan. 3(1).
- Luh Sakinah, A., Sidiyawati, L., & Ratnawati, I. (2022). Kreasi Motif Batik Dengan Teknik Printing Khas Jombang Dari Inspirasi Topeng Jatiduwur. *Journal of Art, Design, Art Education & Culture Studies*, 7(1), 2548–6543.
- Maharani, R., Bastaman, W. N., & Ramadhan, M. S. (2023). Pengembangan Motif Dengan Inspirasi Batik Tulis Kelayang Indonesia Dengan Menggunakan Teknik Digital Printing Untuk Produk Leisurewear. *e-Proceeding of Art & Design*, 10(3).
- Masruroh. (2014). Komparasi Hasil Pembuatan Kemeja Menggunakan Pola Sistem M.H Wancik dan Sistem Soekarno. *Fashion and Fashion Education Journal*, 3(1), 40–48.
- Museum Prabu Geusan Ulun. (2025). *Museum Prabu Geusan Ulun* .
<https://www.museumprabugeusanulun.org/koleksi>
- Poeradisastra. (2002). *Busana Eksekutif Pria*. Gramedia Pustaka Utama.
- Resita I, R. A. D., & Jakti, K. (2010). Ragam Hias Nusantara. *Humaniora*, 01(02), 246–252.
- Ritchie, J., Lewis, J., Nicholls, C., & Ormston, R. (2014). *Qualitative Research Practice: A Guide For Soacial Science Student & Researchers* (2014 ed.). SAGE Publications.
- Rohaeni, A. J., Listiani, W., & Mustaqin, K. (2018). Penciptaan Cinderamata Ikon-Ikon Wisata Sejarah Sebagai Upaya Revitalisasi Budaya Lokal Kabupaten Sumedang. *Journal of Urban Society's Art*, 5(2), 102–107.

- Sasmita, M. (2008, November). *Ragam Hias Pada Bedog Sunda*.
- Sedyawati, E. (2006). *Budaya Indonesia: Kajian Arkeologi, Seni, dan Sejarah* (First edition). RajaGrafindo Persada.
- Sekar N, A. (2023, Februari 28). *The New Museum Prabu Geusan Ulun Berbasis Museum Inklusi*. <https://telkomuniversity.ac.id/the-new-museum-prabu-geusan-ulun-berbasis-museum-inklusi/>
- Sektiadi, D., & Sri, N. (2018). Pemberdayaan Masyarakat di Sekitar Cagar Budaya Melalui Pameran Museum. *Jurnal Bakti Budaya*, 1(1), 56–64.
- Shalini, N. (2024, Mei). *Ancient decorative motifs of Greek Architecture*.
- Siregar, B., Suropto, B., Hapsoro, D., Lo Widodo, E., & Biyanto, F. (2013). *Akuntansi manajemen*. Salemba Empat.
- Undang-undang (UU) Nomor 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan (2017).
- Wang, J. (2024). Highlights in Art and Design A Literature Review on Museum Merchandising and Branding based on Cultural Heritage Creative Design. *Highlights in Art and Design*, 5, 1–6.
- Wedhana, I. K. A. P., & Putra, G. S. (2023). Perancangan Merchandise Bertemakan Tari Leko Untuk Zaloukh Apparel. *Amarasi : Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 4(1), 123–131.
- Yi Ding, B., He Sen, L., & Shu Yi, W. (2022). Design Demand of Souvenirs to Improve The Brand Value of Museums. *Museum Management and Curatorship*, 39(2).