

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, A. C. (2001). *Museum Sejarah Arsitektur Kota Lama Semarang Dengan Pendekatan Konsep Sirkulasi Ruang Pamer Yang Komunikatif*. Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia: Universitas Islam Indonesia.
Retrieved from <http://hdl.handle.net/123456789/3448>
- Ahmadi, D. (2008, Desember). Interaksi Simbolik : Suatu Pengantar. *Mediator*, 9(2), 301-316. Retrieved from <https://media.neliti.com/media/publications/154703-ID-interaksi-simbolik-suatu-pengantar.pdf>
- Akmal, C. (2019). *Desain Interior Museum Zoologi Bidang Paleozoologi Di Jakarta Pusat*. Jakarta, Indonesia: Universitas Trisakti.
- Allen, S., & Gutwill, J. (2004, January 15). Designing Science Museum Exhibits : Five Common Pitfalls. *Curator : The Museum Journal*, 47, 199 - 212.
doi:<https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1111/j.2151-6952.2004.tb00117.x>
- Ambrose, T., & Paine. (1993). *Museum Basics*. New York, London: Oxon : Routledge.
- Arief, G. H. (2016, December). Analisa Pencahayaan Buatan Dan Sirkulasi Pada Area Display Kendaraan Museum Otomotif Sentul. *e-Proceeding of Art & Design*, 3(3), 1078. Retrieved from <https://docplayer.info/32849540-Analisa-pencahayaan-buatan-dan-sirkulasi-pada-area-display-kendaraan-museum-otomotif-sentul.html>
- B Ullmer,H Ishii. (1997). Tangible Bits: Towards Seamless Interfaces Between People, Bits and Atoms. *ACM SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems* (pp. 234 - 241). New York: ACM.
doi:10.1145/258549.258715
- Banjarnahor, D., Ginting, M. F., & Widyaningrum, I. (2016, Agustus). Museum berbasis virtual reality untuk mempromosikan kebudayaan Sumatera Utara

- Toba Museum. Vol. 2, No. 2., ISSN : 2442-5826, Vol. 2, No. 2, 733.
Retrieved from <https://core.ac.uk/download/pdf/299910291.pdf>
- Bernstein. (2015, November 29). *The Realities of Installing i Beacon to Scale*.
Retrieved from
<https://www.brooklynmuseum.org/community/blogosphere/2015/02/04/the-realities-ofinstalling-ibeacon-to-scale/>
- Chaplin, J. (2011). *Kamus Lengkap Psikologi*. (K. Kartono, Trans.) Jakarta, Indonesia: PT. Radja Grafindo Persada.
- Chessa, M., Garibotti, M., Rossi, V., Novellino, A., & Solari, F. (2015, June). A Virtual Holographic Display Case for Museum. *INTETAIN 2015*.
doi:10.4108/icst.intetain.2015.259429
- Ching, F. D. (1996). *Arsitektur Bentuk, Ruang dan Tataan*. Jakarta, Indonesia: Erlangga.
- Creswell, J. W. (2014). *Penelitian Kualitatif & Desain Riset: Memilih Di Antara Lima Pendekatan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Dean, D. (1996). *Museum Exhibition: Theory and Practice*. New York, United States of America: Routledge.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. (1988). *Kecil itu Indah : Pedoman Pendirian Museum*. Jakarta: Proyek Pembinaan Permuseuman.
- Direktoriat Permuseuman. (1994). *Pedoman Teknis Pembuatan Sarana Pameran di Museum*. Jakarta: Departemen pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Kebudayaan.
- Finna, A., Vanessa, G. I., & Endro, S. M. (2019, April). Faktor Daya Tarik Display Interaktif Terhadap Pengunjung Di Museum Ocean World Trans Studio Bandung. *Vol.3, No. 2*. Retrieved from
<https://journal.uc.ac.id/index.php/AKSEN/article/download/806/701+&cd=1&hl=id&ct=clnk&gl=id>

- Firdaus, S. (2012). Perancangan Aplikasi Multimedia Interaktif. *Jurnal Alogaritma*, 1-10.
- Freeman, A., Becker, A., & Yunkee, B. (2016). *NMC Horizon Report: 2016 Museum Edition*. Texas: TX : The New Media Consortium.
doi:10.1111/j.21516952.2010.00064.
- Greenhill, E. H. (1994). *Museum and Their Visitors* (Vol. 1). (A. Wheatcroft, Ed.) London, England: Roudlegde.
- Grønbaek, K., & Kortbek, K. J. (2008, January). Communicating Art Through Interactive Technology: New Approaches For Interaction Design In Art Museums. 229 - 238. doi:10.1145/1463160.1463185
- Guerra, J. P., Pinto, M. M., & Beato, C. (2015). Virtual Reality shows a new vision for tourism and heritage. *European Scientific Journal*, 49-54.
doi:https://doi.org/10.19044/esj.2015.v11n9p%25p
- Handjojo; Valentina, Fania. (2013, Juni). Perancangan dan Implementasi Aplikasi Content Management System Dengan Format virtual Online Tour. *Vol. 1, No. 2*. Retrieved from
<https://jurnal.untan.ac.id/index.php/justin/article/view/2211/2429>
- Hashim, A. F., Mohd Taib, M. Z., & Alias, A. (2014, April 16). The Integration of Interactive Display Method and Heritage Exhibition at Museum. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 153, 308 - 316.
doi:https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.10.064
- Ibrahim, Y. A., Perdana, A., & Riza, R. (2018). *Modul Penata Pameran Museum*. (Y. A. Ibrahim, D. Djumastanto, & I. Hadisaputra, Eds.) Jakarta, Jakarta, Indonesia: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Retrieved from
<http://rumahbelajar.id/Media/Dokumen/5cff5ee7b646044330d686cd/e2b2ad0f849c859dd670bf1eda9ea3fc.pdf>.
- Jenderal Sejarah dan Purbakala, D., & Pariwisata, D. K. (2007). *Museum, Pengelolaan Koleksi*. Jakarta: DIrektoriat Museum.

- Johnson, L., Adams, S., & Witchey, H. (2011). *The NMC Horizon Report : Museum Edition*. Texas: The New Media Consortium. Retrieved from <http://www.nmc.org/pdf/2011-horizon-report-museum.pdf>
- Jorda, S., Kaltenbrunner, M., Geigger, G., & Alonso, M. (2006). The reacTable* A Tangible Tabletop Musical Instrument and Collaborative Workbench. *SIGGRAPH '06: ACM SIGGRAPH 2006 Sketches*, 91. doi:10.1145/1179849.1179963
- Kristiani, D. (2012). *Desain Interior Museum Film Indonesia di Jakarta (Dengan Pendekatan Tema Kontemporer)*. Surakarta, Surakarta, Indonesia: Universitas Sebelas Maret Surakarta. Retrieved from <https://digilib.uns.ac.id/dokumen/download/27450/NTgxMDY=/Desain-Interior-Museum-Film-Indonesia-di-Jakarta-abstrak.pdf>
- Kurniawan , Citra . (2016). Pengembangan Model Pembelajaran 3D Display System Berbasis Holografi. Retrieved from <https://adoc.pub/pengembangan-model-pembelajaran-3d-display-system-berbasis-h.html>
- Lawson, F. (2000). *Congres, Conventin, and Exhibition Facilites Planning and Management*. New Delhi: Architectural Press Oxford Aukland Boston Johanesburg Melbourne.
- Laysya, N. G. (2018). *Museum Kriya Logam di Jakarta Pusat*. Jakarta, Jakarta, Indonesia: Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Trisakti. Retrieved from http://repository.trisakti.ac.id/usaktiana/digital/00000000000000092676/2018_TA_DI_091101300025_Bab-2.pdf
- Locker, P. (2011). *Exhibition Design*. Singapore : Ava Publishing .
- Lorenc , J., Skolnick, L., & Berger, C. (2007). *What Is Exhibition Design? (Essential Design Handbook)*. Singapore, Singapore: Page One Publishing.

- Mawardi, A. (2010). *Desain Interior Solo Techno Center di Surakarta (Dengan Pendekatan Konsep Modern)*. Surakarta: Fakultas Sastra dan Seni Rupa Desain Interior.
- McLean, K. (1993). *Planning for People in Museum Exhibitions*. Washington: Association of Science Technology Centers.
- Moleong, L. (2008). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja.
- Neufert, E. (2002). *Data Arsitek*. (S. Tjahjadi, Trans.) Jakarta: Erlangga.
- Pamuji, K. (2010). *Komunikasi Dan Edukasi di Museum Istana Kepresidenan Jakarta*. Depok, Depok, Indonesia: Universitas Indonesia.
- Pertiwi, S. N., & Galing, Y. (2018). Penerapan Pendekatan Museum Inklusif Pada Museum Gedung Sate, Kota Bandung. *Cakra Wisata*, 19(1), 39-49. Retrieved from <https://jurnal.uns.ac.id/cakra-wisata/article/view/34118/22460>
- Peter, Y., & Plénacoste, P. (2015, June 8). Which Interactions To Foster The Social Dimension Of Museum Visit? *Hal Archives-Ouverters. Fr*. Retrieved from <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01328841>
- Petersen, M. G., Iversen, O. S., & Krogh, P. G. (2004, January). Aesthetic Interaction - A Pragmatist's Aesthetics. *Research Gate* (pp. 269-276). Aarhus: Aarhus University. doi:10.1145/1013115.1013153
- Polniwati, S. (2018, April). Persepsi Kualitas Ruang Pamer Museum Seni : Sebuah Studi Observasi. *Vol.5, No.1*, 25. Retrieved from <https://publikasi.mercubuana.ac.id/index.php/narada/article/view/4062>
- Proyek Pembinaan Permuseuman. (1993/1994). *Pedoman Tata Pameran Di Museum*. Jakarta: Departemen pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Kebudayaan.
- Proyek Pengembangan Permuseuman. (1984). Jakarta: Department Pendidikan dan Kebudayaan.

- Putra, R. (2017). *Perancangan Environmental Graphic Design*. Surabaya: Fakultas Teknologi Sipil dan Perencanaan Institut Teknologi Sepuluh Nopember. Retrieved from http://repository.its.ac.id/48227/1/____KOMPLIT%20Upload%20Repository.pdf
- Schielke, T. (2019, January 30). Interpreting Art with Light: Museum Lighting between Objectivity and Hyperrealism. *LEUKOS The Journal of the Illuminating Engineering Society*, 16(1), 7-24. doi:10.1080/15502724.2018.1530123
- Schmaltieg, D., Bimber, O., & Encarnacao, L. M. (2003). *The virtual showcase as a new platform for augmented reality digital storytelling*. New York, United States of America: ACM Press.
- Semiawan, C. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Grasindo.
- Setiawati, D. (2011, January). Interaksionisme Simbolik Dalam Kajian Sejarah. *Agastya*, 1, 99 - 115. doi:<http://doi.org/10.25273/ajsp.v1i1.137>
- Shabana, Amin. (2015). *Museum Nasional Indonesia*. Jakarta: Museum Nasional Indonesia.
- Smithsonian Institution. (2002). *Developing Interactive Exhibitions at the Smithsonian*. Washington DC, United States of America: Smithsonian Institution. Retrieved from <https://www.si.edu/content/opanda/docs/rpts2002/02.05.interactiveexhibitions.final.pdf>
- Stillwell, B. (2017). *Putting The "Play" Back Into Display: Interactive Exhibitions In Small Museums*. Oregon, United States of America: University of Oregon. Retrieved from https://scholarsbank.uoregon.edu/xmlui/bitstream/handle/1794/22496/AA_D_Stillwell_FinalProject_2017.pdf?sequence=4&isAllowed=y
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

- Suliswaningsih, Utami, E., & Sunyoto, A. (2017, August). Perancangan Museum Batik Virtual Menggunakan Pendekatan MDA. *Jurnal Telematika*, 10(2), 151-165. Retrieved from https://ejournal.amikompurwokerto.ac.id/index.php/telematika/article/view/551/pdf_14
- Suprpto, B. (1994). *Ruang Pamer Museum dan Eksibisi*. Jakarta: Erlangga.
- Sutaarga. (1988). *Pedoman Penyelenggaraan dan Pengelolaan Museum*. Jakarta: Department Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sutaarga, M. (1973). *Museum dan Permuseuman di Indonesia*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sutaarga, M. A. (1997). *Pedoman Penyelenggaraan dan Pengelolaan Museum*. Jakarta, Indonesia: Department Pendidikan dan Kebudayaan. Retrieved from <http://repositori.kemdikbud.go.id/14316/1/Pedoman%20penyelenggaraan%20dan%20pengelolaan%20museum.pdf>
- Suyitno. (2018). *Metode Penelitian Kualitatif : Konsep, Prinsip, dan Operasionalnya*. Tulungagung: Akademia Pustaka.
- Syarifah, N.A. (2014). *Pembuatan Aplikasi E-Museum Pada Museum Bahari Yogyakarta*. . Yogyakarta: Naskah Publikasi. Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
- Tresnadi, C., & Sachari, A. (2015, May). Estetika Interaksi : Pendekatan MDA pada Game Nitiki. *MUDRA Jurnal Seni Budaya*, 30(2), 238-246. Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/320296173_Eстетika_Interaksi_Pendekatan_MDA_pada_Game_Nitiki_Jurnal_Mudra_ISI_Denpasar
- Wahono. (2007, Desember 7). Konservasi Benda Budaya Dimuseum Merupakan Realisasi Sistem Manajemen (Studi Kasus di Museum Ronggowarsito). *Fokus Ekonomi*, 2(2), 92 - 106. Retrieved from <https://stiepena.ac.id/wp-content/uploads/2012/11/pena-fokus-vol-2-no-2-92-106.pdf>

- Wall, C. d., & Wang, X. (2009). InterANTARCTICA: Tangible User Interface for Museum Based Interaction. *The International Journal of Virtual Reality*, 8, 19-24. doi:10.20870/IJVR.2009.8.3.2737
- Warsita, B. (2008). *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Wati, F. F. (2017, April 1). Kemampuan Komunikasi Persuasif Pengelola Museum Provinsi Sulawesi Tengah. *Jurnal Online Kinesik*, 4, 81-91. doi:10.22487/ikjk.v4i1.8255
- Yudiantika, A. R., Pasinggi, E. S., Sari, I. P., & Hantono, B. S. (2013). ImplementasiI Augmented Reality Di Museum: Studi Awal Perancangan Aplikasi Edukasi Untuk Pengunjung Museum. *KNASTIK (Konferensi Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi)*, 507. Retrieved from <https://ti.ukdw.ac.id/ojs/index.php/proceedings/article/view/507>
- Yuniari, A. T. (2013). *Desain Interior PIT Indonesia Di Yogyakarta (Dengan Pendekatan Konsep Streamline)*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Zein, A. O. (2015). Tinjauan Display Pada Mint Museum Of Toys Singapura. Vol 3, No. 1. *ISBI Bandung*, 3(1), 27-34. Retrieved from <https://jurnal.isbi.ac.id/index.php/atrat/article/view/382/328>

LAMPIRAN WAWANCARA

1. Atas dasar apakah, dan tujuan dari penataan display pada ruang pameran Terakota ? (Kepada Bpk Gunawan)
2. Atas dasar apakah, dan tujuan dari penataan display pada ruang pameran Peradaban Islam? (Kepada Bpk Gunawan)
3. Atas dasar apakah, dan tujuan dari penataan display pada ruang pameran Sejarah Kebudayaan Indonesia? (Kepada Bpk Gunawan)
4. Pada bagian gedung A / Gajah renovasi yang dilakukan mencakup apa saja? (Kepada Bpk Iwan Marpaung)
5. Museum Nasional Indonesia itu sendiri pada Gedung A / Gajah temanya berceritakan tentang apa? (Kepada Bpk Gunawan)
6. Museum pada Gedung A / Gajah, menurut anda berdasarkan koleksi, benda apa yang paling menarik? (Kepada Bpk Gunawan)
7. Kemudian menariknya dalam hal apa berdasarkan benda koleksi yang paling menarik? (Kepada Bpk Gunawan)
8. Dari segi pengunjung, kebanyakan golongan siapa saja yang sering berkunjung? (Kepada Bpk Gunawan)
9. Menurut anda dalam meningkatkan interaksi pada museum, hal mana yang bisa ditingkatkan dan bagaimana upayanya? (Kepada Bpk Gunawan)
10. Pada bagian gedung C, yang contohnya seperti ruang studi batu besar, dan ruang studi koleksi logam besar. Apakah ruang itu akan difungsikan sebagai sarana pameran tetap atau bagaimana ya? (Kepada Bpk Gunawan)
11. Atas dasar apakah, dan tujuan dari penataan display pada ruang pameran Wayang, Topeng, dan Alat Musik? (Kepada Bpk Gunawan)
12. Faktor apa yang menarik pengunjung pada ruang pameran Gedung A / Gajah?

LAMPIRAN

