

DAFTAR PUSTAKA

- Adlini, M. N., Dinda, A. H., Yulinda, S., Chotimah, O., & Merliyana, S. J. (2022). Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 974–980. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1.3394>
- Anas, B. (n.d.). *Indonesia Indah “Batik”* (A. Gafur, Ed.; 8th ed.). Yayasan Harapan Kita.
- Angger Narwastu, L., & Dody Purnomo, A. (2023). Padu Padan Wastra Indonesia Pada Kreatifitas Gen Z. *CandraRupa : Journal of Art, Design, and Media*, 2(1), 45–49. <https://doi.org/10.37802/candrarupa.v2i1.324>
- Dinas Pariwisata DIY, T. P. (2023). *Statistik Kepariwisataaan DIY 2022* (T. P. Dinas Pariwisata DIY, Ed.; 2022nd ed.). Tim Penyusun Dinas Pariwisata DIY. <https://visitingjogja.jogjaprovo.go.id/webdinas/statistik-pariwisata/>
- Falk, J. H. (2009). *Identity and The Museum Visitor Experience*. Routledge. <http://library.lol/main/A83AE9DC27DAAFF5797F41CCE30701AF>
- Ferani Dewi. (2010). *Museum Batik sebagai Salah Satu Obyek Wisata Budaya di Yogyakarta*.
- Hooper-Greenhill, E. (2007). *Museums and Education: Purpose, Pedagogy, Performance* (F. Kaplan, Ed.). Routledge.
- Indri Astuti, H. (2021). *Perancangan Game Ruang Pelarian sebagai Program Pembelajaran bagi Siswa SMP di Museum Sonobudoyo Yogyakarta* [Undergraduate Thesis, Universitas Gadjah Mada]. <https://etd.repository.ugm.ac.id/penelitian/detail/195984>
- International Council of Museums. (2022, August 24). *Museum Definition*. International Council of Museums. <https://icom.museum/en/resources/standards-guidelines/museum-definition/>
- Kemendikbud. (n.d.). *Museum Batik Yogyakarta*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia.
- Kurnia Isnaini, J. (2012a). *Museum Batik Di Yogyakarta: Sebagai Pusat Edukasi Batik Dengan Konsep One Stop Edutainment* [Undergraduate Thesis, Universitas Gadjah Mada]. <https://etd.repository.ugm.ac.id/penelitian/detail/63947>
- Kurnia Isnaini, J. (2012b). *Museum Batik di Yogyakarta sebagai Pusat Edukasi Batik dengan Konsep One Stop Edutainment*. Universitas Gadjah Mada.

- Mork, P. (2004). *Running a museum: a practical handbook*. (P. J. Boylan, Ed.). ICOM - International Council of Museums. https://icom.museum/wp-content/uploads/2018/07/practical_handbook.pdf
- Naufal Rahman, M. (2019). *Perancangan Board Game Sebagai Media Pengenalan Museum-Museum di D.I. Yogyakarta*. <http://digilib.isi.ac.id/4307/>
- Nugrahani, Dr. F. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif dalam Penelitian Pendidikan Bahasa*. <http://repository.stikim.ac.id/file/21-07-1730.pdf>
- Panjinagara, R. (2022). *Perancangan Edukasi Museum di Museum Monumen Pangeran Diponegoro Sasana Wiratama Menggunakan Permainan Berburu Harta Karun* [An Undergraduate Thesis, Universitas Gadjah Mada]. <https://etd.repository.ugm.ac.id/penelitian/detail/216748>
- Pemerintah Kota Yogyakarta, D. P. K. Y. (2017). *Museum Batik Yogyakarta*. Dinas Pariwisata Kota Yogyakarta.
- Prasetyo, A. (2010a). *Batik Karya Agung Warisan Budaya Dunia* (1st ed.). Pura Pustaka.
- Prasetyo, A. (2010b). *Batik Karya Agung Warisan Budaya Dunia* (1st ed.). Pura Pustaka.
- Putri Diasshifatul Karimah, N. (2020a). *Evaluasi Peran Pemandu Dalam Tiga Fase Travel Experience Pada Paket Pelatihan Membatik Sebagai Atraksi Wisata Edukasi Museum Batik Yogyakarta* [Undergraduate Thesis, Universitas GadjahMada]. <https://etd.repository.ugm.ac.id/home/pencarian/search?keyword=museum%20batik%20yogyakarta>
- Putri Diasshifatul Karimah, N. (2020b). *Evaluasi Peran Pemandu Dalam Tiga Fase Travel Experience Pada Paket Pelatihan Membatik Sebagai Atraksi Wisata Edukasi Museum Batik Yogyakarta* [Undergraduate Thesis]. Universitas Gadjah Mada.
- Ramadhanty, Anissa. C. Nina. A. Eka. B. Arief. (2023). Simbol dan Makna Berkain dalam Kalangan Pecinta Wastra. *Kajian Branding Indonesia*, 5, 127–139. <https://journal.prasetiyamulya.ac.id/journal/index.php/kbi/article/view/1134>
- Sara Pratiwi, R., & K. Wadrianto, G. (2022, October 2). *Jangan Cuma Ikuti Tren, Anak Muda Perlu Tahu Sejarah dan Proses Batik*. Kompas.Com.
- Suparman, U. (2020). *Bagaimana Menganalisis Data Kualitatif?* Pusaka Media. <http://repository.lppm.unila.ac.id/29565/1/E-Book%20-%20Bagaimana%20Menganalisis%20Data%20Kualitatif.PDF>

UNESCO. (2009, October 2). *Batik Indonesia*. UNESCO Intangible Cultural Heritage.

Veldhuizen, A. van. (2017). *Education Toolkit methods & techniques from museum and heritage education* (L. Tonckens & G. van Dijk, Eds.). LCM, the Erfgoedhuis Zuid-Holland and ICOM-CECA. <https://arjavanveldhuizen.nl/wp-content/uploads/2018/11/Education-toolkit-E-book-EN-6MB.pdf>

Wintzerith, S. (2020a). ICOM Education. In S. Wintzerith (Ed.), *CECA – Committee for Education and Cultural Action is a committee of the International Council of Museums (ICOM) network*. BoD – Books on Demand, Norderstedt. <https://ceca.mini.icom.museum/wp-content/uploads/sites/5/2021/01/ICOMEducation29-compress%C3%A9-avec-compression.pdf>

Wintzerith, S. (2020b). ICOM Education Museum education Médiation culturelle-éducation muséale Educación museal-médiación cultural. *CECA – Committee for Education and Cultural Action Is a Committee of the International Council of Museums (ICOM) Ne*, 11–17. <https://ceca.mini.icom.museum/publications/icom-education/#>