

DAFTAR PUSTAKA

- Akmal. (2015). *Kebudayaan Melayu Riau (Pantun, Syair, Gurindam)*. Jurnal RISALAH, Vol. 26, No. 4, 159-165.
- Alhamo, Eeva-Kaisa. (2013). *“Interactive Exhibitions: The Use of Interactivity in Educational Exhibitions”*. Tesis. Finlandia: Tampere University
- Anderson, Gail. (2012). *Reinventing the Museum*. AltaMira Press: United Kingdom.
- Black, G. (2012). *Transforming Museums In The Twenty- first Century*. Routledge.
- Chusbiantoro, Jauhari. (2016). *Program Interaktif di Museum Perjuangan Yogyakarta*. Tesis. Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada
- Dinas Kebudayaan Kabupaten Lingga. (2023). *Laporan Data Jumlah Pengunjung Museum Linggam Cahaya Tahun 2019-2023*. Lingga: Dinas Kebudayaan Kabupaten Lingga.
- Dinas Kebudayaan Kabupaten Lingga. (2023). *Laporan Inventarisasi Koleksi Museum Linggam Cahaya Tahun 2023*. Lingga: Dinas Kebudayaan Kabupaten Lingga.
- Usman Siam, N., Endri Sanopaka. (2019). *Permainan Rakyat Kepulauan Riau*: Dinas Kebudayaan Provinsi Kepulauan Riau.
- Fauziah, Alfin., Erna Erawati, Choirul Annisa. (2023). *Engklek Gen 4.0 (Studi Etnomatematika: Permainan Tradisional Engklek Sebagai Media Pembelajaran Matematika)*. Journal Factor M: Focus ACTION Of Research Mathematic Vol. 3, No. 1, 33-48.
- Haji Salleh, Muhammad. (2023). *Pantun Melayu: Penelitian Terhadap Keindahan Dan Keunikannya Dalam Masyarakat (Malay Pantun: A Study Of Its Exquisiteness And Exclusivity In The Society)*. Malay Literature, 36(1), 47–64.
- Hooper-Greenhil, Eilean. (2007). *Museum and Education*. London and New York: Routledge
- Husein Saleh, Tengku. (2007). *Kesultanan Lingga-Riau dan Catatan Ringkas Sejarahnya*. Pekanbaru: Sagang Intermedia Pers
- KBBI. (2023). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Kementerian Pendidikan dan Budaya.

- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. (2024). "Museum Linggam Cahaya". *Museum Linggam Cahaya*. <https://museum.kemdikbud.go.id/museum/profile/museum+linggam+cahaya>. Diakses 13 Mei 2024.
- Kodoyama, Margaret. (2018). *Museums involving communities*. New York and London: Routledge
- Kusmiyati, Ika. (2016). *Ekomuseum sebagai Strategi Aktualisasi Keterlibatan Komunitas terhadap Museum Studi Kasus: Museum Lingkungan Batik Joglo Ciptowening, Living Museum Budaya Kotagede, dan Museum Merapi Balerante*. Tesis. Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada
- Kristiyanto, Agustinus W. (2020). *Model Pembelajaran dan Tata Pamer Koleksi Museum Bagi Anak Berkebutuhan Khusus di Museum Sonobudoyo*. Tesis. Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada
- Malik, Abdul, dkk. (2017). *Sultan Mahmud Riayat Syah Pahlawan Besar Gerilya Laut dari Lingga*, Depok: Dinas Kebudayaan Kabupaten Lingga.
- Mensch, Peter Van dan Leontine Meijer. Eds. 2011. *New Trends in Museology*. Museum of Resent History Celje.
- Moleong, Lexy J. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Mujiyanto, Yant. & Rakhmawati, Ani. (2012). *Kupas Tuntas Gurindam 12: Apresiasi Sastra Klasik Sebagai Upaya Menjayakan Bahasa Dan Sastra Indonesia*. Surakarta: Prodi Bahasa Indonesia, FKIP Universitas Sebelas Maret.
- Nuragnianti, M. R., & Mahirta. (2024). *Implementasi Prinsip Koleksi Dinamis di Museum Linggam Cahaya Sebagai Sumber Edukasi Sejarah Melayu*. 6(2), 85–100. <https://doi.org/10.37905/jhcj.v6i2.25040>
- Octina, Rooseline L. (2015). *Rancangan Museum Austronesia Dalam Paradigma New-Museology*. Tesis. Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada
- Parry, R. (Ed.). (2010). *Museums in a Digital Age*. London: Routledge.
- Pine, B. J., & Gilmore, J. H. (1999). *The Experience Economy: Work is Theatre & Every Business a Stage*. Harvard Business Press
- Prihatin, Purwo. (2007). *Seni Ornamen Dalam Konteks Budaya Melayu Riau*. [Harmonia Journal of Arts Research and Education](#), Vol. 8, No. 3.

- Republik Indonesia. (2015). Peraturan *Pemerintah No. 66 Tahun 2015 Tentang Museum*. Jakarta: Sekretariat Negara
- Riana, Jesica. (2022). *Pengembangan Pameran Interaktif Di Museum Monumen Yogya Kembali. Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada
- Rispul. (2012). *Kaligrafi Arab Sebagai Karya Seni. Jurnal Kajian Seni Budaya Islam*, Vol. 1, No. 1.
- Saifuddina, Sony, & Widya Nayati. (2020). *Pengalaman Pengunjung Di Museum Sonobudoyo Dan Strategi Peningkatannya, Visitor Experiences at Museum Sonobudoyo and the Improvement Strategy*. Jurnal Prajnaparamita, 16-35.
- Simon, N. (2010). *The Participatory Museum*. Museum 2.0 Santa Cruz.
- Stillwell, Baylie. 2017. *“Putting the “Play” Back into Display: Interactive Exhibits in Small Museums”*. Tesis. USA: University of Oregon.
- Silahudin, Shafa'atussara. (2013). *Nyanyian Melayu Asli: Vokalisasi Serta Peranan Korda Vokal Dan Larinks*. Prosiding Persidangan Kearifan Tempatan: Pengalaman Nusantara (Jilid 2), Universiti Sains Malaysia.
- Sugara, B., Warto, & Pitana, T. S. (2024). *Representasi Wacana New Museology Pada Museum Radyapustaka Surakarta. Seminar Nasional Hasil Riset Dan Pengabdian*, 1117–1128.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian, Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sutaarga, M. A. (1998). *Pedoman penyelenggaraan dan pengelolaan museum*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Kebudayaan.
- Suwindiatrini, Komang A. (2024). *Program Jelajah Budaya Sebagai Pemanfaatan Benteng Oranje Dan Kedaton Sultan Ternate. Tesis*. Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada