

DAFTAR PUSTAKA

- Ampuero-Canellas, O., Tarazona-Belenguer, N., Gonzalez-Del-Rio, J., & Jorda-Albiñana, B. (2018). Merchandising In Museums: Education, Culture Or Pure Business? *Eme Experimental Illustration, Art & Design*, 6(6), 92. <https://doi.org/10.4995/Eme.2018.9033>
- Asiarto, L. (2007). Museum Dan Pembelajaran. Dalam *Museografia* (Vol. 1, Hlm. 5–13).
- Asiarto, L., Akbar, A., & Sulistyowati, D. (2012). *Buku 4 Museum Dan Pendidikan*. Direktorat Pelestarian Cagar Budaya Dan Permuseuman, Direktorat Jenderal Kebudayaan, Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan.
- Chang, E. (2006). Interactive Experiences And Contextual Learning In Museums. *Studies In Art Education*, 47(2), 170–186. <https://doi.org/10.1080/00393541.2006.11650492>
- Delors, J., Mufti, I. A., Amagi, I., Carneiro, R., Chung, F., Geremek, B., Gorham, W., Kornhauser, A., Manley, M., & Padr, M. (1996). Learning The Treasure Within. *Unesco*.
- Dewi, I. A. G. B. P., & Indrawati, K. R. (2014). Perilaku Mencatat Dan Kemampuan Memori Pada Proses Belajar. *Jurnal Psikologi Udayana*, 1(2), 241–250.
- Cambridge Dictionary. *Cambridge English Dictionary*. Diambil 23 Januari 2025, Dari <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/finding>
- Fitriany, D. (2016). Museum Sri Baduga Dalam Paradigma New Museology. *Pantun: Jurnal Ilmiah Seni Budaya*, 1(1). <https://doi.org/10.26742/Pantun.V1i1.742>
- Harper, C. R. (2011). *Beyond Artifacts: Teaching Archaeology In The Classroom*. Florida Public Archaeology Network.
- Hatoff, B. (1992). Archaeology And The Public: Future Directions. *Journal Of California And Great Basin Anthropology*, 14(1), 49–54.
- Hereyah, Y., & Kusumaningrum, R. (2019). Proses Destination Branding Dalam Membentuk Citra Tujuan Wisata Museum Indonesia. *Jurnal Ilmu Politik Dan Komunikasi*, 9(2), 15–34. <https://doi.org/10.34010/Jipsi.V9i2.2466>
- ICOM. (2022). *Museum Definition*. International Council Of Museums. <https://icom.museum/en/resources/standards-guidelines/museum-definition/>

- Kurniawan, A., Purba, S., Afdhal, Sastraatmadja, A. H. M., Mardiyanti, L., Permatasari, D., Taroreh, B. S., Manik, Y. M., Sari, D. P., Magalhaes, A. D. J., Jamaludin, Putriani, I., & Darmawati. (2022). *Perencanaan Pembelajaran*. Pt Global Eksekutif Teknologi.
- Larkin, J., Oliveira, V., & Allotey-Pappoe, Q. (2024). The Role Of The Museum Shop In Sustainable Futures. *Museum Management And Curatorship*, 1–20. <https://doi.org/10.1080/09647775.2024.2375978>
- Lenrawati. (2020). Casting: A Method Of Archaeological Data Recording In Saving The National Cultural Heritage History Values. *Jurnal Walennae*, 18(2), 83–94. <https://doi.org/10.24832/Wln.V18i2.402>
- Magetsari, N. (2011). Museum Di Era Pascamodern. Dalam *Persepektif Arkeologi Masa Kini Dalam Konteks Indonesia* (Hlm. 160–175). Penerbit Buku Kompas.
- Mitrawalida. (2018). Penerapan Strategi Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Fisika Kelas Xi Sma 1 Sendana. *Universitas Muhammadiyah Makassar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Fisika*.
- Mu'izz, A. S. (2023). *Perancangan Boneka Tangan Maskot Museum Ugm Sebagai Branding Dan Media Edukasi Untuk Museum Ugm* [Skripsi]. Universitas Gadjah Mada.
- Okamura, K., & Matsuda, A. (2011). *New Perspectives In Global Public Archaeology*. Springer New York. <https://doi.org/10.1007/978-1-4614-0341-8>
- Pahira, G., Kusuma, R. P., & Suhendar, H. (2022). Perancangan Desain Merchandise Menggunakan Metode Kreatif Sebagai Promosi Brand Produk (Studi Kasus: Gifa Group). *Jurnal Digit*, 12(1), 103. <https://doi.org/10.51920/Jd.V12i1.221>
- Prasodjo, T. (2011). Interaksi Arkeologi Dan Publik: Tantangan Kedepan. Dalam *Arkeologi Dan Publik* (Hlm. 192–201). Balai Arkeologi Yogyakarta.
- Riley, M. (2019). Simulating Archaeology: Designing An Effective Simulated Excavation For School-Aged Children. *Archaeologies*, 15(1), 82–104. <https://doi.org/10.1007/S11759-019-09358-7>
- Sambodo, G. A., Suprpto, Y. K., & Yuniarno, E. M. (2020). Application Of Photogrammetry Techniques In Reconstructing The Carving On Stone Inscriptions. *Berkala Arkeologi*, 40(2), 309–328. <https://doi.org/10.30883/Jba.V40i2.597>

- Sari, N. L. D. I. D. (2013). Elemen Visual Kemasan Sebagai Strategi Komunikasi Produk. *Jurnal Komunikasi Profetik*, 6(1), 43–52.
- Siswanto, Zaim, Y., & Noerwidi, S. (With Balai Arkeologi Yogyakarta (Indonesia) & Kepel Press). (2016). *Melacak Jejak Kehidupan Purba Di Patiayam* (Cetakan Pertama). Kepel Press Bekerjasama Dengan Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan, Badan Penelitian Dan Pengembangan, Pusat Penelitian Arkeologi Nasional, Balai Arkeologi D.I. Yogyakarta.
- Sri Nardiati. (1993). *Kamus Bahasa Jawa-Bahasa Indonesia*. Pusat Pembinaan Dan Pengembangan Bahasa, Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan.
- Swastiwi, A. W., Febriyandi, F. Y., & Angela Siringo Ringo, E. (2023). Cultural Heritage-Based Museum Development Strategy In Siak Sri Indrapura Regency. *Bio Web Of Conferences*, 70, 05006. <https://doi.org/10.1051/Bioconf/20237005006>
- Tanudirjo, D. A. (2007). Museum Sebagai Mitra Pendidik. Dalam *Museografi* (Vol. 1).
- Wiradarmo, A. A., Huwaida, N. F., Miranda, A., Lim, K. B., Luh, N., & Gayatri, P. A. (2024). Redesain Instalasi Museum Dengan Pendekatan Interaksi Dan Pengalaman Sensoris. . . *Juni*, 3.
- Yang, P. (2021). Public Archaeology And Museum: A Humanistic Education. *Edconference Proceedings* 2021, 57–64. <https://doi.org/10.52987/Edc.2021.008>