

## DAFTAR RUJUKAN

### Dokumen

International Council of Museums. (2022). *Museum Definition*. <https://icom.museum/en/resources/standards-guidelines/museum-definition/>

Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta No. 85 Tahun 2018. (2018). Pemerintah Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta.

Peraturan Pemerintah No. 66 Tahun 2015. (2015). Pemerintah Republik Indonesia.

### Artikel dalam Jurnal

Ahnaf, M., Hermawan, Y., & Shanti, F. (2021). Pemanfaatan Museum Sonobudoyo Sebagai Sumber Belajar Untuk Masyarakat. *Lifelong Education Journal*, Vol.1, No. 1.

Boyd, W. L. (2001). Museums as Centers of Learning. *Visitor Studies Today!*, Vol. IV, No. 3, 6–12. <https://doi.org/10.1177/016146819309400408>

Danisa, D. S., & Riyanti, M. T. (2023). Analisis Visual Video Mapping pada Ruang Imersif di Museum Nasional Indonesia. *Prosiding Konferensi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual*, Vol. 4.

Kuntjoro-Jakti, R. A. D. R. I., Ariesta, I., & Fajarwati, A. A. S. (2024). Kajian Penerapan Interaktif dan Multimedia sebagai Sarana Promosi Seni dan Budaya. *Jurnal Senirupa Warna*, Vol. XII, No. 2, Article 2. <https://doi.org/10.36806/jsrw.v12i2.245>

Morgan, H. (2021). *Howard Gardner's Multiple Intelligences Theory and His Ideas on Promoting Creativity*. 130.

Nabillah, S., & Sumitra, N. (2024). Revolusi Teknologi: Implementasi Museum Teknologi dalam Menciptakan Pariwisata Interaktif di Era Society 5.0. *Pesona Pariwisata*, Vol. 3, No. 1, 26–32.

Nurlitasari, F. P., & Ikaningtyas, D. A. (2022). Rijsttafel di Jawa Masa Kolonial Belanda (1900-1942). *Kronik: Journal of History Education and Historiography*, Vol. 6, No. 2, 1–11.

Singh, P. K. (2006). Museum and Education. *Odisha Historical Research Journal*, Vol. XLVII, No. 1, 69–82.

Sitepu, F., & Atiqah, A. (2022). Pengaruh Penerapan Konsep Digitalisasi di Museum Sonobudoyo Yogyakarta. *Kepariwisataan: Jurnal Ilmiah*, Vol. 16, No. 1, 1–10.

Smith, L. F., Smith, J. K., & Tinio, P. (2017). Time Spent Viewing Art and Reading Labels. *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts, Vol. 11, No. 1*, 77–85.

Suroto, P. Z., Dewantara, M. H., & Wiradarmo, A. A. (2020). The Application of Technology in Museum. *International Journal of Applied Sciences in Tourism and Events, Vol. 4, No. 1*, 170–181. <http://dx.doi.org/10.31940/ijaste.v4i2.1853>

### Artikel dalam Buku

Ambrose, T., & Paine, C. (2006). *Museum Basics* (2nd Edition). Routledge.

Derkach, S., Melnyk, M., Fisher, V., Krypchuk, M., & Sovhyra, T. (2023). Video Mapping Technologies as Spatial Augmented Reality in the Artistic Process. Dalam *Preservation, Digital Technology & Culture* (hlm. 8).

Gardner, H. E. (1993). *Multiple Intelligences: The Theory in Practice* (1st ed.). Basic Books.

Greenhill, E. H. (2007). *Museums and Education: Purpose, Pedagogy, Performance*. Routledge.

Hein, G. E. (2002). *Learning in The Museum*. Routledge.

Ibrahim, Y. A. (2018). *Modul Penata Pameran Koleksi Museum*. Direktorat Pelestarian Cagar Budaya dan Permuseuman.

Lord, B., & Lord, G. D. (2002). *The Manual of Museum Exhibitions*. AltaMira Press.

Paquin, A. G. (2020). Heritage Mediation through Projection Mapping. Dalam *Image Beyond the Screen: Projection Mapping* (hlm. 191). ISTE Ltd and John Wiley & Sons, Inc.

Schmitt, D. (2020). *Image Beyond the Screen*. ISTE Ltd.

Stebbins, T. E. (1991). The Museum's Collection. Dalam *The Economics of Art Museums* (hlm. 13). University of Chicago Press.

Tjahjopurnomo, R. (2011). *Konsep Penyajian Museum* (Cetakan Pertama). Direktorat Permuseuman, Direktorat Permuseuman Direktorat Jenderal Sejarah, dan Purbakala Kemenparekraf.

### Skripsi/Tesis

Rahayu, F. P. A. (2019). *Konsep Video Mapping “Isola Gama Part II” dalam Acara Djamoë 6 UPI Dilihat dari Aspek Musikal.*

### Wawancara

*Wawancara Asdhatu*, Yogyakarta, 24 April 2025, Pukul. 10.09-10.53 WIB.

*Wawancara Rina*, Yogyakarta, 24 April 2025, Pukul. 11.14-12.29 WIB.

*Wawancara Indah*, Yogyakarta, 24 April 2025, Pukul. 13.17-15.56 WIB.

### Sumber Acuan Internet

admin. (2023, Oktober 10). Tantangan Museum di Era Digital. *Museum Pendidikan Nasional*. <https://museumpendidikannasional.upi.edu/tantangan-museum-di-era-digital/>

Admin. (2025, Mei 16). Barahmus Dorong Jogja Jadi “City of Museum”, DPRD DIY Siap Kawal Payung Hukumnya. *E-Parlemen DPRD DIY*. <https://www.dprd-diy.go.id/barahmus-dorong-jogja-jadi-city-of-museum-dprd-diy-siap-kawal-payung-hukumnya/>

Ahnaf, M., Hermawan, Y., & Shanti, F. (2021). Pemanfaatan Museum Sonobudoyo Sebagai Sumber Belajar Untuk Masyarakat. *Lifelong Education Journal*, Vol.1, No. 1.

*Akses terhadap Fasilitas Fisik Museum | Direktorat Pelindungan Kebudayaan*. (2018, Januari 17). <https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/dpk/akses-terhadap-fasilitas-fisik/>

Apriyani, T. (t.t.). *Mengenal Manuk Nom, Kersanan Dalem Sultan Keraton Yogyakarta, Hamengku Buwono—Kerjogja*. Mengenal Manuk Nom, Kersanan Dalem Sultan Keraton Yogyakarta, Hamengku Buwono - Kerjogja. Diambil 9 Juni 2025, dari <https://www.krjogja.com/ragam/1244460897/mengenal-manuk-nom-kersanan-dalem-sultan-keraton-yogyakarta-hamengku-buwono>

crew, kraton. (t.t.). *Jemparingan Gaya Mataram*. *Kratonjogja.Id*. Diambil 9 Juni 2025, dari <https://www.kratonjogja.id/kagungan-dalem/14-jemparingan-gaya-mataram/>

Delgado, J. (2023, Mei 19). The 12 types of intelligence, which one do you have? *Psychology Spot*. <https://psychology-spot.com/types-of-intelligence/>

Howard Gardner’s Multiple Intelligences Theory: A Guide for Early Years. (t.t.). <https://www.earlyyears.tv/>. Diambil 22 Juni 2025, dari

<https://www.earlyyears.tv/howard-gardners-multiple-intelligences-theory-a-guide-for-early-years/>

Kementerian Komunikasi dan Digital. (t.t.). Diambil 9 Juni 2025, dari <https://www.komdigi.go.id/berita/artikel/detail/literasi-digital-masyarakat-indonesia-membaik>

lzyvisual. (2023, September 18). *4 Hal yang Perlu Diperhatikan dalam Pembuatan Video Mapping*. LZY | Video Mapping. <https://www.lzy.co.id/post/4-hal-yang-perlu-diperhatikan-dalam-pembuatan-video-mapping>

Napitupulu, E. L. (2022, Agustus 4). *Mendamba Museum yang Tidak Membosankan*. kompas.id. <https://www.kompas.id/baca/humaniora/2022/08/04/berkunjung-ke-museum-jika-sudah-tak-membosankan>

Sayur lodeh, sejarah hidangan Jawa penghalau wabah. (t.t.). *BBC News Indonesia*. Diambil 9 Juni 2025, dari <https://www.bbc.com/indonesia/vert-tra-56370853>

*Sejarah Museum Sonobudoyo & Hal-Hal Menarik di Dalamnya*. (t.t.). Telkomsel. Diambil 9 Juni 2025, dari <https://www.telkomsel.com/jelajah/jelajah-nusantara/jelajah-jogja/sejarah-museum-sonobudoyo-dan-hal-hal-menarik-di-dalamnya>

*Shaping the Future of Museums and Heritage | ICOM Dubai 2025*. (t.t.). ICOM 2025. Diambil 11 Juni 2025, dari <https://dubai2025.icom.museum/>

Spenser. (2022, November 15). *Make Your Museum More Inclusive & Accessible. Soft Play*. <https://www.softplay.com/blog/how-to-make-your-museum-more-inclusive-and-accessible/>

*Sumbu Filosofi Yogyakarta, Pengejawantahan Asal dan Tujuan Hidup*. (t.t.). Kratonjogja.Id. Diambil 9 Juni 2025, dari <https://www.kratonjogja.id/tata-rakiting/21-sumbu-filosofi-yogyakarta-pengejawantahan-asal-dan-tujuan-hidup/>

*Tembang Dolanan: Pengertian, Jenis, Ciri-ciri, dan Contohnya*. (t.t.). kumparan. Diambil 9 Juni 2025, dari <https://kumparan.com/berita-update/tembang-dolanan-pengertian-jenis-ciri-ciri-dan-contohnya-1x4X6EcSGGy>

*Visi Dan Misi*. (t.t.). Sonobudoyo. Diambil 14 Juli 2025, dari <https://sonobudoyo.jogjaprovo.go.id/id/museum/visi-dan-misi>

*What is Projection, Projection Mapping, 3D Projection Mapping, and Video Mapping?* - Blog. (2024, Februari 2). Lumenarius. <https://www.lumenarius.com/blog-full-roll-c/what-is-the-difference-between-projection-projection-mapping-3d-projection-mapping-and-video-mapping>