

DAFTAR PUSTAKA

- Adminwarta. (2018). *Yogyakarta Raih Dua Penghargaan Dalam Ajang Indonesia Attractiveness Award 2018*. Warta Yogyakarta. <https://warta.jogjakota.go.id/detail/index/6373>
- Abella, J., Anderson, M., Anderson, M., Ascierito, J., Ashburn, D., Bigelow, F., Chabot, M., Charboneau, Y., Chmielewski, K., Daly, J., Dixon, L., Dohutia, S., Duignan, B., Field, A., Goldstein, E., Gosner, W., Grant, T., Gregersen, E., Green, R., & Guerriero, B. (2024, April 19). *Pompei*. Britannica. Accessed: Apr. 27, 2024. [Online]. Available: <https://www.britannica.com/place/Pompeii>
- Foundation, I. D. (n.d.). *Affordances*. Interaction-Design. <https://www.interaction-design.org/literature/topics/affordances>
- Gibson, J. J. (1979). Gibson, James J. "The Theory of Affordances" The Ecological Approach to Visual Perception. Boston: Houghton Mifflin, 1979. Print. *The Ecological Approach to Visual Perception*, 127–137.
- Hermawan, B. (2013). Budi Hermawan: *Bahasa & Sastra*, 2021.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2015). Peraturan Pemerintah (PP) tentang Museum No. 66 Tahun 2015. *Direktorat Utama Pembinaan Dan Pengembangan Hukum Pemeriksaan Keuangan Negara*, 55. <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/5642/pp-no-66-tahun-2015>
- Kikiwati, U. Y. (2019). Penerapan Media Diorama Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Ipa Kelas V Sdn Tegalsari 01. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Kiswanto, A., & Damiasih, D. (2018). Persepsi Kualitas Layanan Museum Sebagai Sarana Edukasi Masyarakat (Studi Kasus: Museum Gunung Api Merapi Yogyakarta). *Kepariwisata: Jurnal Ilmiah*, 12(02), 57–70. <https://doi.org/10.47256/kepariwisataan.v12i02.88>
- Maheswari, P. R. (2024). Perancangan Ulang Interior Museum Nasional Indonesia Dengan Pendekatan Teknologi. *E-Proceeding of Art & Design*, 3.
- Museums, I. C. of. (n.d.). *Museum Definition*. Icom.Museum. <https://icom.museum/en/resources/standards-guidelines/museum-definition/>
- Patria, T. A., Hidayah, N., & Suherlan, H. (2023). Effect of Immersive Experience on Repurchase Intention of Virtual Heritage Tours among Gen-Z in Indonesia. *E3S Web of Conferences*, 388. <https://doi.org/10.1051/e3sconf/202338804013>
- Realistic, C., & Reality, E. (n.d.). *Designing Immersive 3D Experiences*.
Shabrina. (2020). *7 Ciri Gaya Rustic yang Kental dengan Unsur Alam*. Bramblefurniture.

<https://www.bramblefurniture.com/journal/arsitektur-gaya-rustic/>

ter Beek, J. (2018). *the Immersive Theme Park*. July.

Wahyudi, W., Yahya, M. D., Jenuri, J., Susilo, C. B., Suwarma, D. M., & Veza, O. (2023). Hubungan Penggunaan Multimedia dalam Pembelajaran terhadap Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik. *Journal on Education*, 6(1), 25–34. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2910>

Wibawana, W. A. (2022). *Mitigasi Bencana Gunung Meletus; Simak Langkah-langkahnya Berikut Ini*. Detik. <https://news.detik.com/berita/d-6443384/mitigasi-bencana-gunung-meletus-simak-langkah-langkahnya-berikut-ini>

Doddy Friesty (2024). Perancangan Ulang Interior Museum Nasional Indonesia Dengan Pendekatan Teknologi. *e-Proceeding of Art & Design*, 3.

Akamizu, Aso-shi, & Kumamoto-ken. (1930, August 12). *Museum Gunung Api Aso*. Japan National Tourism Organization. Accessed: Apr. 27, 2024. [Online]. Available: <https://tinyurl.com/mszbefej>

Babaro, W. L. (2010). *Museum Budaya di Pontianak* [Skripsi]. Yogyakarta: Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Atma Jaya Yogyakarta. 1 – 201 hlm.

Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (2016). *Museum*. Badan Pengembangan Dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia. Accessed: Apr. 27, 2024. [Online]. Available: <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/museum>

Baxi, S. J., Dwivedi, V. P., & Morley, G. (1973). *Modern Museum: Organisation and Practice in India* (1st Ed., Vol. 15). New Delhi: Abhinav Publications. 1 – 208 pp.

Benethan, C., Marizar, E. S., & Mutiara, M. W. (2020). Implementasi Tema ‘A Ride on The Wind’ pada Perancangan Interior Museum Layang-Layang Indonesia. *MEJANIN: Jurnal Ilmiah Desain Interior*, 2(2), 1–9. DOI: 10.24912/mzn.v1i2.9187

Bereich, M. (2012, August 23). *Lava - Dome - Deutsches Vulkanmuesum*. Eifel Tourismus (ET) GmbH. Accessed: Apr. 27, 2024. [Online]. Available: <https://www.eifel.info/en/a-lava-dome>

Nabila, G. P. (2020). Penerapan Pencahayaan Buatan Terhadap Karya di Ruang Galeri Foto Perancangan Interior Pusat Fotografi di Bandung. *Desain Interior*, 83.

Maulana, A., Farqo, T. M., Prasetyo, D., Perkasa, E., & Barrudy, M. E. (2023, October 16). *Apa itu Immersive Experience? Pengertian, Contoh, dan Manfaat*. LZY Visual. Accessed: Apr. 27, 2024. [Online]. Available: <https://tinyurl.com/52p8y52p>

Peraturan Pemerintah. (2015). *Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 66 Tahun 2015 tentang Museum*. Jakarta: BPK RI. 55 hlm.

Putri, V. K. M. (2022, March 24). *Pengertian Museum dan Jenisnya*. Kompas.com. Accessed: Apr. 27, 2024. [Online]. Available: <https://tinyurl.com/275f473s>

Ramadhan, F. (2019, August 23). *Membangun Kesiapan Hadapi Bencana Lewat Museum*. Kompas ID. Accessed: Apr. 27, 2024. [Online]. Available: <https://tinyurl.com/4y3z4esf>
Indonesia Investments. Accessed: Apr. 27, 2024. [Online]. Available: <https://tinyurl.com/54xzcym6>

Wibawana, W. A. (2022, December 5). *Mitigasi Bencana Gunung Meletus, Simak Langkah-langkahny Mitigasi Bencana Gunung Meletus, Simak Langkah - Langkahnya Berikut Ini*. Detiknews. <https://tinyurl.com/yusnwt59>

Rose, F. (2015). The Power of Immersive Media. *Strategy Bussiness issue*, 4.