

DAFTAR PUSTAKA

- Achdali, S. (2023, September 4). *Tren kunjungan wisatawan mancanegara ke Yogyakarta sejak Januari-Juli 2023 terus meningkat*. Warta Pesona.
- Afgan, H. M. (2017, October 16). *Syarat Ruang Galeri*. SCRIBD.
- Agnes, T. (2019, June 19). *Mengenal teamLab yang Populerkan Seni Digital Interaktif ke Dunia*. DetikHot.
- Alfinanda, A. (2016). *Persyaratan dan Kriteria Ruang Galeri*.
<https://www.scribd.com/document/327911267/Persyaratan-Dan-Kriteria-Ruang-Galeri>
- Ali, M. (n.d.). *Galeri Seni*.
- Amira, T., & Saryanto, D. (2022). *KAJIAN SIRKULASI PADA RUANG AREA PAMER DI PUSAT KEBUDAYAAN JEPANG DI JAKARTA*.
- Ansen, J. (2020). *10 Seniman Desain Grafis Indonesia Ini Go Internasional*. Solusiprinting.Com. <https://solusiprinting.com/10-seniman-desain-grafis-indonesia-ini-go-internasional-loh/>
- Badan Pusat Statistik Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. (2024). *Berita Resmi Statistik Yogyakarta*.
- Carena, S. W. (2016). *PERANCANGAN GALERI SENI VISUAL KONTEMPORER: VIDEO ART DAN INSTALLATION ART DI KOTA BANDUNG*.
- DPMPTSP Kota Yogyakarta. (2021). *Geografi dan Iklim Kota Yogyakarta*. DPMPTSP Kota Yogyakarta. https://pmperizinan.jogjakota.go.id/web/kontent/69/geografis_dan_iklim
- Fatimah, S. (2022, September 22). *Telkom Sinergi dengan Perguruan Tinggi Perluas Pengembangan Seni Manfaatkan Teknologi & Ruang Siber*. Tribun Jabar. <https://jabar.tribunnews.com/2022/09/22/telkom-sinergi-dengan-perguruan-tinggi-perluas-pengembangan-seni-manfaatkan-teknologi-ruang-siber>
- Gajah Gallery. (n.d.). *Gajah Gallery*. Gajah Gallery.
- gondokusumankec.jogjakota.go.id. (n.d.-a). *Gambaran Umum Kemantren Gondokusuman*. Kemantren Gondokusuman.
- gondokusumankec.jogjakota.go.id. (n.d.-b). *Gambaran Umum Kemantren Jetis*. Kemantren Jetis. Retrieved April 1, 2024, from https://gondokusumankec.jogjakota.go.id/page/gambaran_umum
- Hafizh, I. (2023, May 27). *Digital Art Space*. Medium.Com.
- Jogja Dataku. (2023). Bappeda.Jogjaprovo.Id.

- Jogja Heritage Society. (2020, December 1). *MENAPAK JEJAK SENI RUPA DI YOGYAKARTA*. Jogja Heritage Society.
<https://jogjaheritagesociety.org/kegiatan/keunggulan/7-nilai-mahakarya-seni-tradisi-dan-kontemporer/menapak-jejak-seni-rupa-di-yogyakarta/>
- Khoirunnisa, I., & Wijayanti. (2020). *PERANCANGAN INTERIOR GALERI SENI RUPA KONTEMPORER PADA SEMARANG CULINARY CREATIVE HUB*. Kota Yogyakarta Dalam Angka 2023. (2023).
- Lala. (2023, July 1). *Ini Macam-macam Seni Digital yang Lagi Nge-Trend!* G24news.Tv.
<https://g24news.tv/ini-macam-macam-seni-digital-yang-lagi-nge-trend/>
- Mahesa, I. G. P., Mahadipta, N. G. D., & Utami, N. K. Y. (n.d.). *PERANCANGAN INTERIOR DIGITAL ART GALLERY DI DENPASAR*. <https://jurnal.idbbali.ac.id/index.php/ispectrum>
- Marvella, B., & Kurnia, A. S. (2019). *GALERI SENI INTERAKTIF*. 1(2), 929–940.
- Megasari, P. N. (2022, December 16). *13 Galeri Seni di Jogja yang Wajib Dikunjungi Pecinta Pameran*. Detik Jateng.
- Neufert, E. (2002). *Data Arsitek Jilid 2*.
- OKEBLOGWEB. (2018, February 11). *Perbedaan Museum Seni dan Galeri Seni*.
<https://okeblogweb.weebly.com/blog/perbedaan-museum-seni-dan-galeri-seni>
- Panero, J. A. A., & Zelnik, M. A. A. (1979). *Human Dimension and Interior Space A Source Book of Design Reference Standards*.
- Peraturan Walikota Nomor 25. (2013). *Penjabaran Rencana Pola Ruang dan Ketentuan Intensitas Pemanfaatan Ruang*.
- Prasetyo, T. W. (2023, April 4). *Kilas Balik Sejarah Seni Digital : Dari John Whitney Hingga NFT*. <https://nationalgeographic.grid.id/read/133715199/kilas-balik-sejarah-seni-digital-dari-john-whitney-hingga-nft#:~:text=Bentuk%20paling%20awal%20seni%20digital,media%20untuk%20menciptakan%20seni%20visual>.
- Putra, G. N., Sudiani, Y., & Yanti, E. (2022). *RUANG PAMER DIGITAL DALAM MEDIA VIRTUAL REALITY SEBAGAI UPAYA MENYEDIAKAN RUANG PAMERAN INTERAKTIF* Desain Komunikasi Visual. In *Jurnal VCode* (Vol. 2, Issue 1).
- Rahadian, E. Y., Wahab, F., Syaputra, H., & Setiawan, A. (2013). *Kajian Karakteristik Bangunan Ikonik Pada Gedung Puspa Iptek Kota Baru Parahyangan*. In *Jurnal Reka Karsa* © Jurusan Teknik Arsitektur Itenas | No.1 | (Vol. 1).

Rizqi, N. M., & Ashadi. (2019). *KAJIAN KONSEP IKONIK PADA BANGUNAN FASILITAS OLAHRAGA BENTANG LEBAR*.

Siregar, A. M., & Pane, I. F. (2022). *Pengaruh Galeri Seni di kota Medan*.

<https://doi.org/10.32734/ee.v5i1.1461>

SNI 03-6575-2001. (2001). *Tata cara perancangan sistem pencahayaan buatan pada bangunan gedung*.

SNI 03-6575-2001 *Tata cara perancangan sistem pencahayaan buatan pada bangunan gedung*. (2001).

Syarifudin, A. (2019, May 9). *ISI Yogyakarta Siap Hadapi Revolusi Industri 4.0*. Tribun Jogja.

<https://jogja.tribunnews.com/2019/05/09/isi-yogyakarta-siap-hadapi-revolusi-industri-40?page=all>

