

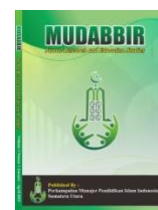


JURNAL MUDABBIR

(Journal Research and Education Studies)

Volume 5 Nomor 2 Tahun 2025

<http://jurnal.permapendis-sumut.org/index.php/mudabbir>



ISSN: 2774-8391

Representasi Sejarah Seni Rupa Indonesia Melalui Artefak dan Karya dalam *Virtual Tour* di Museum Nasional Indonesia

Mey Waty Aulia¹, Triya Ayu Anggreni², Arief Sholeiman³, Wahyu Tri Atmojo⁴

^{1,2,3,4} Universitas Negeri Medan, Indonesia

Email: ¹ meywataulia644@gmail.com, ² triaayuanggraini133@gmail.com,

³ sholeimanarief@gmail.com, ⁴ wahyutriatmojo@unimed.ac.id

ABSTRAK

Museum memiliki peran penting dalam mempresentasikan perjalanan sejarah seni rupa Indonesia melalui koleksi artefak dan karya seni yang dimilikinya. Perkembangan teknologi digital memungkinkan museum menghadirkan inovasi berupa *virtual tour* sebagai media edukasi alternatif yang dapat diakses secara luas oleh masyarakat. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana sejarah seni rupa Indonesia direpresentasikan melalui artefak dan karya dalam *Virtual Tour* Museum Nasional Indonesia. Metode yang digunakan adalah pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik observasi virtual, dokumentasi berupa tangkapan layar (*screenshot*), dan studi pustaka. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *virtual tour* mampu menghadirkan representasi perkembangan seni rupa Indonesia mulai dari masa prasejarah hingga modern secara sistematis dan edukatif. Selain itu, fitur visual 360° dan navigasi interaktif memberikan kemudahan bagi pengunjung untuk mengamati artefak secara lebih mendalam. Meskipun demikian, pengalaman estetis yang diperoleh melalui media digital masih memiliki keterbatasan dibandingkan dengan kunjungan langsung ke museum.

Kata Kunci: Artefak, Museum Digital, Representasi, Seni Rupa Indonesia, Virtual Tour.

ABSTRACT

Museums play an important role in presenting the history of Indonesian art through their collections of artifacts and works of art. Advances in digital technology have enabled museums to offer innovations such as virtual tours as an alternative educational medium that can be widely accessed by the public. This study aims to describe how the history of Indonesian art is represented through artifacts and works in the Virtual Tour of the Indonesian National Museum. The method used is a descriptive qualitative approach with virtual observation techniques, documentation in the form of screenshots, and literature study. The results show that

virtual tours are able to present a systematic and educational representation of the development of Indonesian art from prehistoric to modern times. In addition, the 360° visual feature and interactive navigation make it easy for visitors to observe artifacts in greater depth. However, the aesthetic experience obtained through digital media still has limitations compared to visiting the museum in person.

Keywords: Artifacts, Digital Museum, Representation, Indonesian Art, Virtual Tour.

PENDAHULUAN

Seni rupa merupakan salah satu bentuk ekspresi budaya yang memiliki peran penting dalam merekam perkembangan sejarah dan peradaban manusia. Melalui karya seni rupa, manusia tidak hanya mengekspresikan nilai estetika, tetapi juga merepresentasikan sistem kepercayaan, struktur sosial, serta pandangan hidup masyarakat pada masa tertentu. Dalam konteks Indonesia, perkembangan seni rupa sangat dipengaruhi oleh dinamika budaya yang terbentuk dari interaksi berbagai peradaban, seperti tradisi lokal, pengaruh Hindu-Buddha, Islam, hingga kolonialisme Barat. (Djatiprambudi, 2019) Hal tersebut menyebabkan seni rupa Indonesia memiliki karakter yang beragam dan mencerminkan kekayaan budaya nusantara. Menurut Susanto (2011), seni rupa merupakan manifestasi visual dari gagasan, perasaan, serta pengalaman manusia yang diwujudkan melalui unsur-unsur rupa seperti garis, bentuk, warna, tekstur, dan ruang. Perkembangan seni rupa Indonesia dapat ditelusuri melalui berbagai artefak dan karya yang dihasilkan pada setiap periode sejarah. Artefak tersebut meliputi benda-benda budaya seperti alat batu prasejarah, arca, relief, keramik, perhiasan, hingga karya seni rupa modern. Artefak tidak hanya berfungsi sebagai benda utilitarian, tetapi juga memiliki nilai simbolik, estetis, serta historis yang mencerminkan kehidupan masyarakat pada masa lalu. Menurut Koentjaraningrat, artefak merupakan bagian dari kebudayaan material yang menjadi bukti konkret aktivitas manusia dalam suatu kebudayaan. (Koentjaraningrat, 2009) Dengan demikian, artefak dapat digunakan sebagai sumber penting untuk memahami perkembangan seni rupa serta sistem budaya masyarakat.

Salah satu institusi yang memiliki peran penting dalam melestarikan dan menyajikan artefak sejarah tersebut adalah museum. Museum berfungsi sebagai lembaga pelestarian, penelitian, dan pendidikan yang menyimpan berbagai koleksi benda budaya dan karya seni untuk kepentingan ilmu pengetahuan serta masyarakat

luas. Menurut *International Council of Museums (ICOM)*, museum merupakan lembaga permanen yang bersifat *non-profit*, terbuka untuk umum, serta berfungsi untuk mengumpulkan, merawat, meneliti, mengomunikasikan, dan memamerkan warisan budaya manusia serta lingkungannya untuk tujuan pendidikan, penelitian, dan rekreasi. (Ernawati & Sari, 2020) Melalui museum, masyarakat dapat mempelajari perkembangan sejarah seni rupa secara lebih sistematis melalui koleksi artefak yang dipamerkan. Museum terbesar di Indonesia yang menyimpan koleksi artefak sejarah adalah Museum Nasional Indonesia. Museum ini memiliki ribuan koleksi yang berasal dari berbagai periode sejarah, mulai dari masa prasejarah, klasik (Hindu-Buddha), Islam, hingga masa modern. Koleksi tersebut mencakup berbagai jenis artefak seperti arca batu, relief, keramik, perhiasan logam, senjata tradisional, serta benda-benda ritual yang memiliki nilai historis dan artistik tinggi. Keberadaan koleksi tersebut menjadikan Museum Nasional Indonesia sebagai salah satu pusat informasi penting dalam mempelajari sejarah seni rupa dan budaya Indonesia (Riyadi, et.al., 2019).

Seiring dengan perkembangan teknologi digital, cara masyarakat mengakses informasi mengenai museum juga mengalami perubahan. Digitalisasi koleksi serta penggunaan teknologi berbasis internet memungkinkan museum menghadirkan inovasi berupa virtual tour. Virtual tour merupakan teknologi visual yang memungkinkan pengguna menjelajahi ruang pameran museum secara daring melalui tampilan gambar 360° yang interaktif. Teknologi ini memberikan pengalaman visual yang mendekati kunjungan langsung karena pengunjung dapat mengamati ruang pameran, objek koleksi, serta informasi yang disediakan secara digital. Menurut Rusman, pemanfaatan teknologi digital dalam pendidikan dapat meningkatkan aksesibilitas informasi serta memberikan pengalaman belajar yang lebih fleksibel dan interaktif (Rusman, 2018).

Virtual tour museum tidak hanya berfungsi sebagai sarana promosi digital, tetapi juga sebagai media edukasi yang memungkinkan masyarakat mempelajari artefak sejarah tanpa batasan ruang dan waktu. Melalui teknologi ini, pengunjung dapat mengamati berbagai koleksi artefak yang merepresentasikan perkembangan seni rupa Indonesia secara lebih mudah. Selain itu, *virtual tour* juga menjadi solusi alternatif bagi masyarakat yang tidak dapat mengunjungi museum secara langsung karena keterbatasan geografis maupun waktu. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini

bertujuan untuk menganalisis bagaimana representasi sejarah seni rupa Indonesia ditampilkan melalui artefak dan karya yang terdapat dalam *Virtual Tour* Museum Nasional Indonesia. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman mengenai peran media digital dalam menyajikan informasi sejarah seni rupa serta kontribusinya dalam memperluas akses masyarakat terhadap warisan budaya bangsa.

METODE PENELITIAN

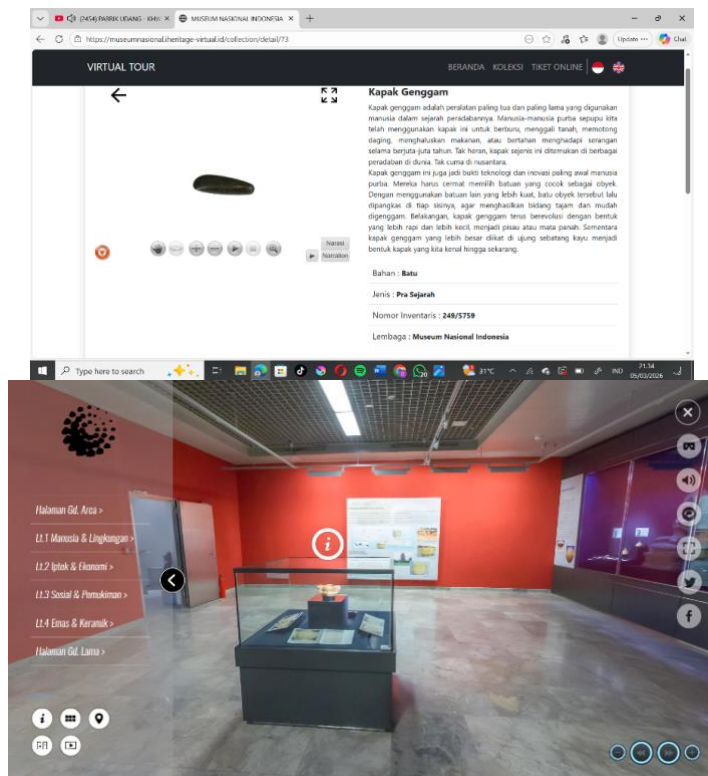
Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk memahami dan menjelaskan fenomena representasi sejarah seni rupa Indonesia yang ditampilkan melalui artefak dan karya dalam media *virtual tour* museum secara lebih mendalam. Pendekatan ini menekankan pada pemahaman makna, simbol, serta konteks budaya yang terkandung dalam objek penelitian, sehingga memungkinkan peneliti untuk menginterpretasikan bagaimana artefak dan karya seni tersebut merepresentasikan perkembangan sejarah seni rupa Indonesia. Dalam penelitian kualitatif, peneliti berperan sebagai instrumen utama dalam pengumpulan data, sedangkan data yang diperoleh biasanya berupa kata-kata, gambar, maupun dokumen yang kemudian dianalisis untuk menemukan makna dan pemahaman yang lebih mendalam terhadap fenomena yang diteliti (Sugiyono, 2019).

Selain itu, penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif yang bertujuan untuk menggambarkan secara sistematis dan faktual mengenai karakteristik objek penelitian yang dikaji. Melalui pendekatan deskriptif, peneliti berupaya menguraikan secara rinci bagaimana artefak dan karya seni rupa yang terdapat dalam *virtual tour* Museum Nasional Indonesia disajikan sebagai representasi perkembangan sejarah seni rupa Indonesia dari masa prasejarah hingga masa modern. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk mengkaji objek penelitian secara lebih kontekstual, tidak hanya dari bentuk fisik artefak, tetapi juga dari nilai historis, estetis, serta makna budaya yang terkandung di dalamnya. Dengan demikian, penelitian kualitatif deskriptif digunakan untuk memberikan gambaran yang lebih mendalam mengenai peran artefak dan karya seni dalam merepresentasikan sejarah seni rupa Indonesia kepada masyarakat melalui media *virtual tour* museum (Moleong, 2019).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Artefak Seni Rupa Zaman Prasejarah

Pada ruang pameran prasejarah terdapat berbagai koleksi artefak yang menunjukkan perkembangan awal seni rupa di Indonesia. Artefak tersebut umumnya berupa alat batu, benda ritual, serta benda-benda yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari masyarakat prasejarah. Salah satu artefak yang ditemukan dalam ruang pameran tersebut adalah **kapak batu dari masa Neolitikum**. Kapak ini dibuat dari batu yang diasah hingga menghasilkan permukaan yang halus. Bentuknya relatif simetris dengan bagian tajam pada salah satu sisi yang berfungsi sebagai alat pemotong. Kapak batu ini menunjukkan bahwa masyarakat pada masa tersebut telah memiliki kemampuan dalam mengolah material alam menjadi alat yang fungsional.



Gambar 1. Artefak Kapak Batu Dan Candrasa Dari Masa Prasejarah.

Gambar 1 tersebut menampilkan salah kapak batu, ditemukan pula artefak berupa **candrasa** yang memiliki bentuk lebih dekoratif dibandingkan dengan alat kerja

biasa. Candrasa biasanya dibuat dari logam seperti perunggu dan memiliki bentuk yang lebih besar serta detail ornamen yang lebih kompleks. Berdasarkan karakteristik tersebut, candrasa diduga tidak digunakan sebagai alat kerja melainkan sebagai benda ritual atau simbol status sosial dalam masyarakat prasejarah. Keberadaan artefak-artefak tersebut menunjukkan bahwa masyarakat prasejarah tidak hanya menciptakan benda yang memiliki fungsi praktis, tetapi juga mulai memperhatikan aspek estetika dalam proses pembuatannya yaitu artefak Kapak Genggam yang berasal dari masa prasejarah. Artefak ini termasuk dalam kategori alat batu yang digunakan oleh manusia purba dalam kehidupan sehari-hari. Kapak genggam umumnya terbuat dari batu yang dibentuk secara sederhana dengan teknik penyerpihan sehingga memiliki sisi tajam yang dapat digunakan untuk berbagai keperluan, seperti memotong, menguliti hewan, serta mengolah bahan makanan. Dalam tampilan *virtual tour*, artefak ini disajikan secara digital sehingga pengunjung dapat melihat bentuk dan detail objek secara lebih jelas. Keberadaan artefak ini menunjukkan perkembangan awal teknologi manusia prasejarah dalam memanfaatkan bahan alam sebagai alat bantu kehidupan.

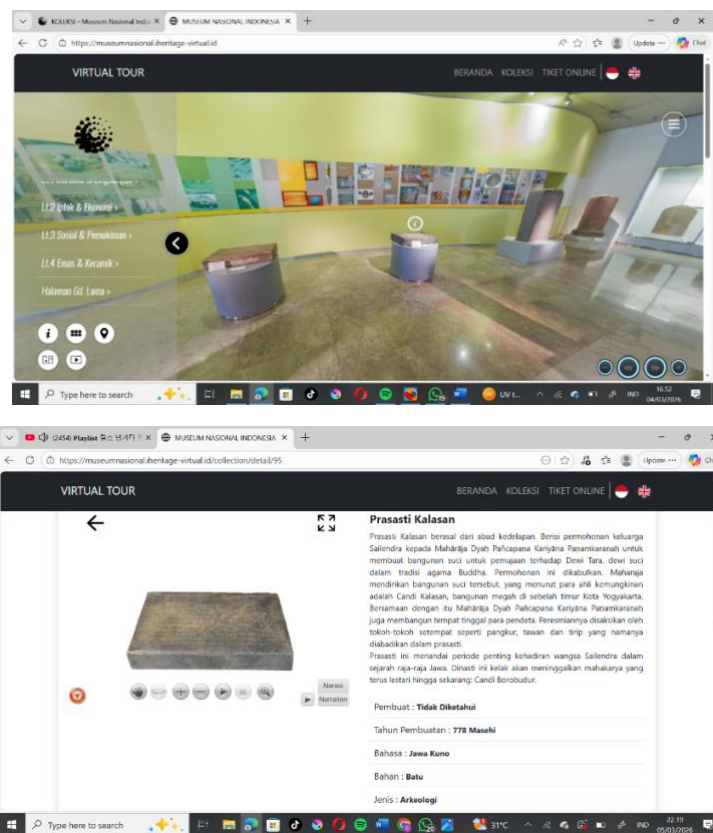
Artefak kapak batu seperti yang ditampilkan dalam gambar merupakan salah satu bukti penting perkembangan seni rupa dan teknologi pada masa prasejarah. Melalui artefak tersebut dapat dipahami bahwa manusia pada masa itu telah memiliki kemampuan berpikir dan keterampilan dalam mengolah batu menjadi alat yang memiliki fungsi tertentu. Keberadaan artefak seperti kapak genggam dan candrasa menjadi bagian dari representasi sejarah seni rupa prasejarah yang menunjukkan hubungan antara kebutuhan hidup manusia dengan proses penciptaan bentuk-bentuk alat yang sederhana namun fungsional. Melalui media *virtual tour* museum, masyarakat dapat mengenal dan memahami peninggalan sejarah tersebut secara lebih mudah sebagai bagian dari perkembangan peradaban manusia.

Artefak Seni Rupa Masa Klasik

Selain koleksi dari masa prasejarah, ruang pameran dalam *virtual tour* Museum Nasional Indonesia juga menampilkan berbagai artefak yang berasal dari masa klasik. Masa klasik merupakan periode ketika pengaruh agama Hindu dan Buddha berkembang pesat di wilayah Nusantara, terutama sekitar abad ke-7 hingga abad ke-15. Pada masa ini, perkembangan seni rupa mengalami kemajuan yang cukup signifikan

dibandingkan dengan masa sebelumnya. Hal ini terlihat dari semakin kompleksnya bentuk karya seni yang dihasilkan, baik dalam bentuk arca, relief, maupun ornamen yang menghiasi bangunan keagamaan seperti candi. Karya seni pada masa klasik tidak hanya berfungsi sebagai benda estetis, tetapi juga memiliki makna religius yang berkaitan erat dengan kepercayaan dan praktik keagamaan masyarakat pada masa itu.

Salah satu artefak yang cukup dominan ditampilkan dalam ruang pameran virtual tersebut adalah arca batu yang menggambarkan tokoh-tokoh dewa dalam tradisi agama Hindu maupun Buddha. Arca-arca tersebut umumnya dibuat dari bahan batu andesit yang dikenal kuat dan tahan lama. Proses pembuatannya dilakukan dengan teknik pahat yang sangat teliti sehingga menghasilkan detail ukiran yang halus dan proporsional. Setiap arca biasanya memiliki ciri khas tertentu, seperti sikap tubuh (mudra), atribut yang dibawa, serta ornamen pada mahkota dan pakaian yang menggambarkan identitas tokoh yang dipahat. Kehadiran artefak arca ini menunjukkan bahwa pada masa klasik masyarakat telah memiliki keterampilan seni yang tinggi serta pemahaman simbolik yang kuat dalam mengekspresikan nilai-nilai keagamaan melalui karya seni rupa.



Gambar 2. Arca Dewa dari Masa Klasik yang Terdapat dalam Koleksi Museum

Gambar 2 tersebut menampilkan tampilan ruang pameran dalam *virtual tour* Museum Nasional Indonesia yang memperlihatkan koleksi artefak dari masa klasik. Pada bagian atas gambar terlihat suasana ruang pameran museum secara digital yang menampilkan beberapa artefak yang ditempatkan di atas podium atau tempat khusus untuk dipamerkan. Melalui teknologi *virtual tour*, pengunjung dapat melihat kondisi ruang pameran secara lebih nyata seolah-olah sedang berada langsung di dalam museum. Tata letak ruang yang tertata rapi serta pencahayaan yang baik menunjukkan bagaimana museum menampilkan koleksi artefaknya agar dapat dilihat dengan jelas oleh pengunjung. Pada bagian bawah gambar terlihat salah satu artefak yang ditampilkan dalam koleksi museum, yaitu artefak yang berkaitan dengan peninggalan masa klasik. Artefak tersebut disajikan dalam bentuk visual digital lengkap dengan informasi deskriptif yang menjelaskan nama objek, bahan, ukuran, serta asal koleksi. Penyajian informasi ini membantu pengunjung untuk memahami latar belakang sejarah serta fungsi dari artefak yang ditampilkan. Selain itu, tampilan artefak dalam media digital memungkinkan pengunjung untuk melihat objek secara lebih detail dari berbagai sudut pandang.

Arca tersebut memiliki atribut tertentu seperti mahkota, perhiasan, serta posisi tangan (*mudra*) yang memiliki makna simbolik dalam ajaran agama. Detail ornamen yang terdapat pada arca menunjukkan bahwa teknik pahat pada masa tersebut telah berkembang dengan sangat baik. Selain arca, terdapat pula **relief batu** yang biasanya digunakan sebagai dekorasi pada bangunan candi. Relief tersebut menggambarkan berbagai cerita mitologi serta ajaran keagamaan yang berfungsi sebagai media penyampaian pesan religius kepada masyarakat. Keberadaan artefak dalam ruang pameran *virtual tour* museum tersebut menunjukkan bahwa peninggalan dari masa klasik memiliki nilai sejarah dan seni yang sangat penting dalam perkembangan seni rupa di Indonesia. Artefak seperti arca dewa, prasasti, maupun relief merupakan bukti bahwa pada masa klasik telah berkembang tradisi seni yang dipengaruhi oleh nilai-nilai keagamaan Hindu dan Buddha. Dengan demikian, koleksi yang ditampilkan dalam *virtual tour* Museum Nasional Indonesia dapat memberikan gambaran mengenai perkembangan artefak seni rupa masa klasik yang mencerminkan kemajuan budaya, kepercayaan, serta keterampilan seni masyarakat pada masa tersebut.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan melalui pengamatan pada *virtual tour* Museum Nasional Indonesia, dapat dipahami bahwa artefak dan karya seni yang ditampilkan dalam ruang pameran virtual memiliki peran penting dalam merepresentasikan sejarah seni rupa Indonesia. Artefak yang berasal dari masa prasejarah seperti kapak batu dan candrasa menunjukkan bagaimana masyarakat pada masa awal telah memiliki kemampuan dalam mengolah bahan alam menjadi alat yang memiliki fungsi praktis. Selain itu, bentuk dan teknik pembuatannya juga memperlihatkan adanya unsur estetika yang menjadi dasar perkembangan seni rupa pada masa selanjutnya. Hal ini menunjukkan bahwa seni rupa pada masa prasejarah tidak hanya berfungsi sebagai alat kebutuhan hidup, tetapi juga menjadi bagian dari proses perkembangan kreativitas manusia dalam menciptakan bentuk-bentuk visual yang memiliki nilai budaya.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Bramantyo dan Ismail (2021) yang menyatakan bahwa *virtual tour* museum merupakan salah satu bentuk pemanfaatan teknologi digital dalam bidang pariwisata dan edukasi budaya. Melalui media digital tersebut, museum dapat menjangkau masyarakat yang lebih luas dan memberikan kesempatan kepada publik untuk mengakses koleksi museum secara daring. Hal ini menunjukkan bahwa teknologi *virtual tour* tidak hanya berfungsi sebagai media promosi museum, tetapi juga sebagai sarana edukasi yang dapat memperkenalkan berbagai koleksi artefak kepada masyarakat. Dalam konteks penelitian ini, *virtual tour* Museum Nasional Indonesia memberikan peluang bagi masyarakat untuk mengenal dan memahami representasi sejarah seni rupa Indonesia melalui tampilan artefak dan karya seni yang disajikan secara visual dan informatif.

Temuan penelitian ini juga berkaitan dengan penelitian Riyadi et al. (2021) yang menjelaskan bahwa pemanfaatan teknologi digital seperti pemindaian tiga dimensi, fotogrametri, dan pengembangan model artefak dalam lingkungan virtual dapat meningkatkan kualitas dokumentasi serta pelestarian warisan budaya. Teknologi tersebut memungkinkan artefak tradisional Indonesia untuk didokumentasikan secara detail dan ditampilkan dalam bentuk visual yang lebih realistis dalam ruang virtual. Hal ini mendukung upaya pelestarian artefak sekaligus memberikan pengalaman

visual yang lebih mendalam kepada masyarakat dalam memahami nilai historis dan estetika dari karya seni tersebut. Dengan adanya teknologi digital, artefak yang sebelumnya hanya dapat dilihat secara langsung di museum kini dapat diakses secara lebih luas melalui platform virtual.

Selain itu, pemanfaatan *virtual tour* sebagai media edukasi juga sejalan dengan penelitian Wiganingrum et al. (2025) yang menyatakan bahwa museum virtual dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang menarik, efektif, dan interaktif bagi peserta didik. Media ini memungkinkan peserta didik untuk mempelajari sejarah, budaya, serta perkembangan seni melalui tampilan visual yang lebih mudah dipahami. Temuan ini juga didukung oleh penelitian Noer & Cahyana (2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan teknologi digital seperti Augmented Reality dalam penyajian karya seni mampu meningkatkan minat masyarakat untuk mengenal dan mengunjungi galeri seni. Dengan demikian, keberadaan *virtual tour* Museum Nasional Indonesia tidak hanya berfungsi sebagai sarana dokumentasi koleksi artefak, tetapi juga menjadi media penting dalam merepresentasikan sejarah seni rupa Indonesia serta memperluas akses masyarakat dalam memahami warisan budaya bangsa melalui teknologi digital.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan melalui pengamatan pada *virtual tour* Museum Nasional Indonesia, dapat disimpulkan bahwa artefak dan karya seni yang ditampilkan dalam ruang pameran virtual mampu merepresentasikan perkembangan sejarah seni rupa Indonesia dari masa prasejarah hingga masa klasik. Artefak dari masa prasejarah seperti kapak batu dan candrasa menunjukkan tahap awal kemampuan manusia dalam mengolah bahan alam menjadi alat yang fungsional sekaligus mulai memperlihatkan unsur estetika. Sementara itu, artefak dari masa klasik seperti arca dewa dan relief menunjukkan perkembangan seni rupa yang lebih kompleks dengan nilai religius dan simbolik yang kuat. Penyajian koleksi tersebut melalui media *virtual tour* memungkinkan masyarakat untuk melihat dan memahami artefak secara lebih jelas serta memperoleh informasi mengenai latar belakang sejarah dan fungsi dari setiap objek yang ditampilkan. Dengan demikian, *virtual tour* museum tidak hanya berfungsi sebagai media dokumentasi koleksi artefak, tetapi juga menjadi

sarana edukasi yang efektif dalam memperkenalkan dan merepresentasikan sejarah seni rupa Indonesia kepada masyarakat secara lebih luas.

REFERENSI

- Bramantyo, B. D., & Ismail, P. (2021). Digital tourism Museum Nasional Indonesia melalui *virtual tour* di masa pandemi COVID-19. *WACANA: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 20(2), <https://doi.org/10.32509/wacana.v20i2.1616>
- Djatiprambudi, D. (2019). Reinvensi budaya visual Nusantara sebagai basis penciptaan seni rupa (kontemporer). Dalam *Seminar Nasional Seni dan Desain: Reinvensi Budaya Visual Nusantara*. Universitas Negeri Surabaya.
- Ernawati, E., & Sari, R. N. (2020). Representasi kesadaran budaya lokal perupa dalam penciptaan karya seni rupa dan desain era kontemporer. *INVENSI: Jurnal Penciptaan dan Pengkajian Seni*, 5(2).
- Koentjaraningrat. (2009). *Pengantar ilmu antropologi*. Rineka Cipta.
- Lexy J. Moleong. (2019). *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Noer, I. A., & Cahyana. (2024). Aplikasi pengenalan karya seni rupa berbasis augmented reality pada NuArt Sculpture Park. *e-Proceeding of Applied Science*, 10(1)
- Riyadi, S., Puspita, A. A., Triharini, M., Malasan, P. L., Taepoer, R. A., & Syarief, A. (2021). Eksplorasi dokumentasi dan representasi artefak budaya dalam realitas virtual 3D untuk inspirasi desain berbasis budaya dan pengarsipan digital. *Jurnal Desain Indonesia*, 7(2)
- Riyadi, S., Puspita, A., Triharini, M., Malasan, P., Taepoer, R., & Syarief, A. (2021). An exploration of 3D cultural artifacts documentation and representation in virtual reality as a form of digital archiving. *Jurnal Desain Indonesia*, 7(2).
- Rusman. (2018). *Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi*. Rajawali Pers.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, M. (2011). *Diksi rupa: kumpulan istilah dan gerakan seni rupa*. DictiArt Lab.
- Wiganingrum, A., Djono, & Musadad, A. A. (2025). Virtual tour Museum Kars Indonesia sebagai media alternatif pembelajaran sejarah. *Jurnal Artefak*, 12(1). <http://dx.doi.org/10.25157/ja.v12i1.13210>