

Perancangan Buku Visual Augmented Reality Sebagai Upaya Pelestarian Budaya Suku Sasak

Mohammad Anfas Salikul Fuqoha, Sri Wulandari², Diana Aqidatun Nisa³

^{1, 2, 3} Fakultas Arsitektur Dan Desain, Universitas Pembangunan Nasional Jawa Timur

E-mail: 21052010180@student.upnjatim.ac.id¹, sri.wulandari.dkv@upnjatim.ac.id²,

diananisa.dkv@upnjatim.ac.id³

Article History:

Received: 01 Mei 2025

Revised: 10 Juni 2025

Accepted: 20 Juni 2025

Kata Kunci: Buku Visual, Budaya Sasak, Augmented Reality, Immersif, Merariq

Abstrak: Budaya Suku Sasak di Lombok menghadapi tantangan pelestarian akibat rendahnya minat generasi muda dan kurangnya media edukasi yang menarik. Penelitian ini bertujuan untuk merancang media visual berbasis buku dan Augmented Reality (AR) yang berfokus pada pelestarian budaya Suku Sasak. pembuatan aset 3D menggunakan Blender, serta integrasi AR melalui ZapWorks Designer. Melalui pendekatan edukasi immersif, perancangan ini menggabungkan media cetak dengan teknologi AR untuk meningkatkan pengalaman belajar budaya secara mendalam, khususnya bagi generasi muda usia 21–30 tahun. Metode penelitian dilakukan dengan observasi, dokumentasi lapangan, kuesioner, serta analisis kebutuhan target audiens. Hasil kuesioner menunjukkan 87,8% dari target audiens memiliki perangkat yang mendukung AR dan antusias terhadap pendekatan baru ini. Desain media pendukung mengadaptasi motif tenun Merariq, memperkuat narasi budaya melalui visualisasi yang relevan. Dengan pendekatan desain simetris, penggunaan warna natural berbasis budaya, serta integrasi AR, media ini diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman budaya Sasak secara lebih luas.

PENDAHULUAN

Adanya perkembangan era digitalisasi membuka akses penuh bagi seluruh lapisan masyarakat, khususnya remaja, dalam menyerap segala bentuk informasi dan budaya (Ningrum dkk., 2023). Kemajuan teknologi dan perkembangan era digital telah mengubah banyak aspek kehidupan manusia, mulai dari cara kita berkomunikasi, bekerja, hingga mengakses informasi. Revolusi digital yang dipicu oleh internet, komputer, dan perangkat seluler telah membawa transformasi besar-besaran di berbagai sektor seperti pendidikan, bisnis, kesehatan, hingga pelestarian budaya. Generasi masa kini sangat akrab dengan penggunaan gadget, Gadget telah menjadi alat utama untuk komunikasi, hiburan, dan akses informasi instan, mengubah cara kita berinteraksi dengan dunia. Meski membawa banyak manfaat, ketergantungan pada teknologi ini juga menimbulkan beberapa masalah, terutama dalam menjaga minat terhadap budaya lokal dan

tradisi, yang berisiko terpinggirkan oleh pengaruh budaya global yang serba mendominasi.

Menurut (Agus Akhmadi, 2020) Masyarakat Indonesia dalam Negara Kesatuan Republik Indonesia memiliki keragaman, mencakup beraneka ragam etnis, bahasa, agama, budaya, dan status sosial Indonesia yang dikenal sebagai negara dengan keanekaragaman budaya yang luar biasa. Keberagaman ini menjadi salah satu kekuatan sekaligus ujian terbesar bagi bangsa Indonesia dalam menjaga dan melestarikan warisan budaya tersebut. Di era kemajuan teknologi dan digitalisasi, pelestarian budaya Indonesia menjadi semakin kompleks. Teknologi membawa perubahan dalam cara masyarakat mengonsumsi informasi, berinteraksi, dan menjalani kehidupan sehari-hari. Hal ini menambah tantangan dalam pelestarian budaya, karena semakin banyak budaya lokal yang terancam punah seiring dengan kurangnya minat para generasi zaman sekarang karena dianggap kuno, terbelakang untuk diturunkan dan dikenalkan pada generasi generasi selanjutnya.

Semakin majunya teknologi pengetahuan tentang budaya Indonesia semakin memudar pada generasi anak muda saat ini, banyak anak-anak sekarang kurang mengetahui tentang pentingnya budaya Indonesia. Sehingga anak-anak akan sedikit kesulitan mengetahui perbedaan antara suku yang satu dengan lainnya (Kurniawan dkk., 2020) terdapat kekhawatiran bahwa banyak budaya lokal mulai terancam punah karena kurangnya dokumentasi dan perhatian, di era modernisasi terutama dan digitalisasi. Salah satu contohnya adalah Suku Sasak. Suku Sasak adalah kelompok etnis yang dominan di Pulau Lombok, Nusa Tenggara Barat, Suku Sasak dikenal dengan tradisi dan budayanya yang kaya raya. Di era digitalisasi ini, pendekatan yang sesuai, seperti penggunaan media sosial, Augmented Reality (AR), dan Artificial Intelligence (AI), menjadi sarana yang efektif untuk memperkenalkan budaya Suku Sasak secara global. Teknologi ini tidak hanya dapat menjadikan budaya Sasak lebih mudah dipahami dan diterima oleh generasi muda, tetapi juga berperan sebagai arsip digital yang membantu melestarikan adat istiadat dan nilai spiritualnya, sehingga budaya Sasak dapat terus berkembang tanpa kehilangan esensi di tengah perubahan globalisasi. Penguatan bentuk visual dan grafis lingkungan pada suatu daerah dengan dikemas secara menarik dapat mencerminkan serta meningkatkan identitas visual pada daerah tersebut (A. A. Rizqi dkk., 2024)

Menurut (Wicaksono dkk., 2023) Perancangan media mampu memberikan Solusi yang tepat dan dapat dijadikan sebagai media informasi yang menarik untuk memperkenalkan budaya melewati media digital yang relevan Penggunaan media digital yang akrab dengan generasi muda saat ini merupakan sarana yang efektif untuk menyampaikan pengetahuan tentang budaya Suku Sasak kepada masyarakat luas. Media ini tidak hanya mendukung upaya pelestarian budaya, tetapi juga menjadikannya lebih mudah diakses dan dipahami oleh kalangan muda, Teknologi Augmented Reality (AR) memiliki potensi besar untuk memperkenalkan dan melestarikan budaya kepada masyarakat luas dengan cara yang menarik dan immersif. Menurut (Ilhami Arsyah dkk., 2020) Augmented reality adalah sebuah teknik yang menggabungkan benda maya dua dimensi maupun tiga dimensi kedalam sebuah lingkup nyata tiga dimensi dan memproyeksikannya dalam waktu nyata. Menurut (Sri rejeki & Lalu Mohamad, 2023) Perancangan media mampu memberikan Solusi yang tepat dan dapat dijadikan sebagai media informasi yang menarik untuk memperkenalkan budaya melewati media digital. Pembelajaran dengan metode konvensional terasa kurang menarik bagi generasi sekarang, sehingga diperlukan teknologi yang dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan unik (M. Rizqi dkk., 2023) Perubahan ini menghasilkan peningkatan efektivitas dan efisiensi dalam setiap proses industri, mengubah secara signifikan cara produksi dan distribusi barang serta jasa dibandingkan dengan metode sebelumnya. Inovasi dalam metode pelestarian budaya sangat

penting untuk memastikan bahwa tradisi dan warisan budaya tetap relevan bagi generasi muda dan masyarakat luas. Dengan mengadopsi teknologi dan pendekatan baru, seperti Augmented Reality (AR), budaya tradisional dapat disajikan dengan cara yang lebih menarik generasi muda untuk lebih mengenal dan memahami budaya Indonesia. Menurut (Rahmatika, 2022) dengan memperkenalkan budaya melalui teknologi kepada masyarakat terutama kepada kalangan anak muda, tentu budaya suatu bangsa akan lebih mudah dikenal masyarakatnya dan mampu dilestarikan untuk masa depan bangsa dan kemajuan bangsa itu sendiri.

LANDASAN TEORI

Pelestarian budaya merupakan upaya sistematis yang bertujuan menjaga keberlanjutan warisan budaya, baik yang bersifat material maupun immaterial, agar tetap lestari dan dapat diwariskan kepada generasi selanjutnya. Menurut UNESCO, pelestarian warisan budaya adalah proses memperpanjang usia dan relevansi nilai-nilai budaya yang terkandung dalam suatu masyarakat. Koentjaraningrat (1987) mendefinisikan budaya sebagai keseluruhan sistem gagasan, tindakan, serta hasil karya manusia dalam kehidupan sosial, yang diwariskan dari generasi ke generasi dan membentuk identitas suatu kelompok masyarakat. Budaya tidak hanya mencakup aspek fisik seperti artefak dan bangunan (kebudayaan material), tetapi juga mencakup aspek non-fisik seperti adat istiadat, nilai, dan kepercayaan (kebudayaan immaterial).

Menurut (Umam, 2023), pelestarian budaya harus dilakukan secara dinamis, luwes, dan selektif, disesuaikan dengan perkembangan zaman agar tetap relevan. Dalam konteks ini, pemanfaatan teknologi menjadi strategi penting. Teknologi digital memiliki kemampuan dalam mendokumentasikan, menyebarkan, dan memperkenalkan budaya secara luas, terutama kepada generasi muda yang tumbuh dalam ekosistem digital.

Kebudayaan sendiri dapat diklasifikasikan berdasarkan sifat, wujud, dan lingkup persebarannya (Kumparan, 2023). Kebudayaan subjektif mencakup aspek batiniah seperti keyakinan dan nilai, sedangkan kebudayaan objektif berkaitan dengan ekspresi lahiriah seperti seni dan institusi sosial. Adapun dalam wujudnya, budaya dibedakan menjadi material (berwujud fisik) dan immaterial (non-fisik). Sementara berdasarkan lingkupnya, budaya dapat berupa lokal, daerah, hingga nasional, yang semuanya saling membentuk jalinan identitas suatu bangsa. Oleh karena itu, dalam konteks pelestarian budaya Sasak, penggabungan antara visual tradisional dan teknologi Augmented Reality (AR) menjadi pendekatan strategis yang tidak hanya bersifat edukatif, tetapi juga imersif dan adaptif terhadap karakteristik generasi digital.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode campuran yaitu kombinasi kualitatif dan kuantitatif. Penelitian kualitatif dilakukan melalui wawancara dan observasi langsung pada masyarakat Suku Sasak Lombok, bertujuan memahami tradisi dan tantangan pelestarian budaya. Sementara itu, penelitian kuantitatif dilakukan dengan menyebarkan kuesioner kepada masyarakat dan generasi muda untuk mengukur persepsi mereka terhadap penggunaan Augmented Reality (AR) dalam melestarikan budaya.

1. **Observasi:** Observasi dilakukan secara langsung selama kurang lebih 30 Hari di Lombok Nusa Tenggara Barat, Observasi dituju kepada desa desa adat Suku Sasak yang ada di Lombok Nusa Tenggara Barat seperti Desa Sade dan Desa Bayan Karang Bajo
2. **Wawancara:** Wawancara dilakukan dengan beberapa pihak berkaitan yaitu: Dinas Kebudayaan Lombokk Bapak Lallu Abdurahman, Kepala Adat Suku Sasak Desa Sasak

Bayan Karang Bajo, dan Bapak Johari Aji, salah satu pemangku adat di Desa Sade,

- a. Wawancara dengan Dinas Kebudayaan bertujuan memahami pandangan pemerintah tentang masa depan budaya Sasak dan tantangan pelestariannya di kalangan generasi muda, yang lebih terpengaruh budaya luar karena teknologi. Selain itu, juga dibahas pemanfaatan teknologi Augmented Reality (AR) sebagai media pelestarian budaya secara immersif.
 - b. Wawancara dengan Bapak Sutiasip, dilakukan untuk menggali informasi mendalam mengenai kebudayaan Sasak. Wawancara ini mencakup pembahasan tentang strategi yang digunakan masyarakat adat dalam melestarikan budaya Sasak kepada generasi mendatang di tengah tantangan era modern. Selain itu, wawancara juga membahas batasan-batasan yang perlu diperhatikan selama proses penelitian, serta pandangan beliau terhadap upaya memperkenalkan budaya Sasak secara lebih luas kepada publik.
 - c. Wawancara dengan Bapak Johari Aji, salah satu pemangku adat di Desa Sade, dilakukan untuk memperoleh informasi mendalam mengenai budaya dan adat istiadat suku Sasak. Perspektif beliau sebagai pemangku adat menjadi penting, terutama dalam konteks Desa Sade yang kini lebih dikenal sebagai desa wisata. Diskusi juga mencakup tantangan yang dihadapi dalam pelestarian budaya, seperti ancaman terhadap kemurnian tradisi akibat dominasi pengunjung wisatawan, terutama dari mancanegara. Informasi ini diharapkan memberikan wawasan tentang bagaimana budaya Sasak dapat bertahan di tengah arus modernisasi dan globalisasi.
3. **Kuesioner:** Kuesioner dalam penulisan ini dibagi menjadi 2 yaitu Tingkat pengetahuan dan ketertarikan audiens kepada Augmented reality sebagai media pelestarian Budaya Suku Sasak dan Kuesioner target segmentasi
- a. Kuesioner ini melibatkan 103 responden dengan rentang usia mayoritas antara 19-30 tahun (86,4%), diikuti oleh kelompok usia 41-50 tahun (8,7%). Mayoritas responden memiliki pengetahuan baik tentang budaya tradisional dan setuju bahwa teknologi, terutama AR, sangat penting untuk melestarikannya. Namun, partisipasi dalam acara budaya masih moderat, dan minat generasi muda terhadap budaya tradisional perlu ditingkatkan

Dan untuk target segmentasi Berdasarkan data kuesioner yang telah dikumpulkan dari 51 responden, dapat disimpulkan bahwa generasi muda memiliki peran dan kebutuhan yang signifikan terhadap edukasi budaya lokal, khususnya budaya Suku Sasa, Karena sebagian besar pemilik smartphone berspesifikasi tinggi adalah kalangan muda seperti mahasiswa dan pekerja, mereka memiliki kapasitas lebih besar tidak hanya dalam mengakses teknologi, tetapi juga dalam menginisiasi gerakan sosial dan kebudayaan

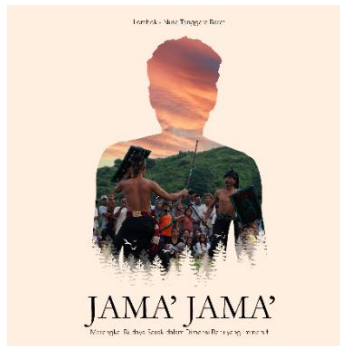
HASIL DAN PEMBAHASAN

Media Utama

Media utama yang digunakan untuk mengakses Augmented Reality (AR) dalam penelitian ini adalah buku visual yang menampilkan gambar-gambar adat istiadat serta budaya suku Sasak. Dengan ukuran Buku Square (Persegi) 21x21 cm dengan bahan artpaper 210gsm sebagai cover buku dan HVS 80 untuk isinya, buku visual ini dilengkapi dengan QR code yang dapat dipindai menggunakan perangkat mobile seperti smartphone. Setelah pemindaian, pengguna akan diarahkan ke website zapwork design, di mana objek 3D budaya Sasak akan muncul.

1. Cover Buku

Jama' Jama' bukan sekadar judul ia mewakili cara hidup masyarakat Sasak sederhana, tapi diusahakan sepenuh hati. Lewat visual murni dari budaya yang hidup dan nyata, buku ini menjadi jembatan baru untuk merasakan warisan Sasak dalam bentuk yang lebih mendalam dan immersive,



Gambar 1. Cover Buku
Sumber: Dokumen Pribadi

2. Layout Buku

Perancangan tata letak dalam buku ini menggunakan pendekatan symmetrical layout, di mana elemen-elemen visual pada sisi kanan dan kiri halaman disusun secara seimbang dan serasi. Pendekatan ini dipilih untuk menciptakan kesan rapi dan terstruktur, sehingga informasi dapat disampaikan secara jelas dan sistematis. Selain itu, tata letak simetris juga mempermudah audiens dalam mengikuti alur visual dan meningkatkan fokus dalam menikmati konten yang disajikan.



Gendang Beleg adalah musik tradisional Sasak yang menggunakan gendang besar sebagai instrumen utamanya. Musik ini dahulu digunakan untuk menyambut prajurit dari medan tempur tapi dengan berkembangnya zaman fungsi dari gendang beleg sendiri mulai berubah biasanya dimainkan pada upacara pernikahan, penyambutan tamu, atau saat ada acara adat lainnya. Gendang Beleg melambangkan kekuatan, kebersamaan, dan keagungan budaya Sasak.



Gambar 2. Layout Buku
Sumber: Dokumen Pribadi

3. Tipografi

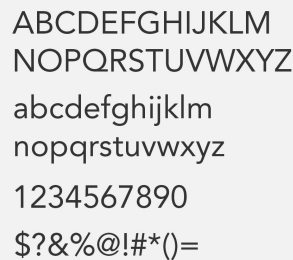
Dalam penelitian ini, konsep visual pada bab tipografi memadukan dua jenis font, yaitu Garamond dan Avenir, untuk menciptakan harmoni antara tradisi dan modernitas.



ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789!?"%&\$#()
Jived fox nymph grabs quick waltz
Sphinx of black quartz, judge my vow
The five boxing wizards jump quickly

Gambar 3. Garamond Font
Sumber: Pinterest

Garamond digunakan untuk bagian teks utama, seperti narasi sejarah dan deskripsi budaya Sasak. Font ini dipilih karena memiliki karakter serif yang elegan, klasik, dan berkesan formal, mencerminkan keindahan dan kedalaman nilai-nilai budaya tradisional suku Sasak.



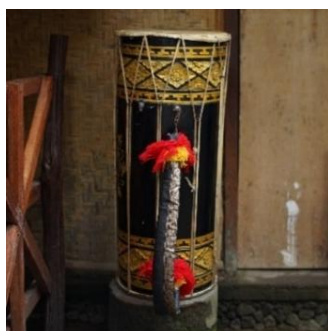
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890
\$?&%@!#*()=

Gambar 4. Avenir
Sumber: Pinterest

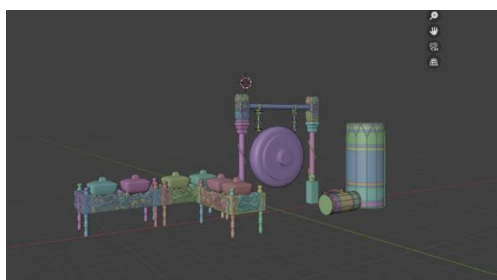
Avenir diterapkan pada elemen pendukung seperti judul, subjudul, dan penjelasan teknis terkait teknologi AR. Font sans-serif ini memberikan kesan modern, bersih, dan inovatif, mencerminkan hubungan antara budaya tradisional dan kemajuan teknologi yang menjadi inti penelitian.

4. Desain 3D

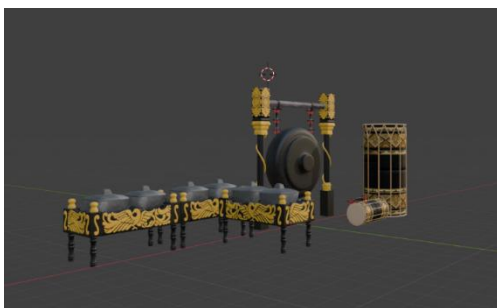
Seluruh aset 3D yang digunakan dalam perancangan ini dibuat secara manual melalui proses pemodelan digital menggunakan perangkat lunak Blender. Referensi visual diambil secara langsung selama tahap riset lapangan di Lombok untuk memastikan akurasi representasi budaya. Proses perancangan 3D terbagi menjadi dua tahap utama, yaitu modelling, yang berfokus pada pembentukan struktur dan bentuk objek berdasarkan referensi, serta texturing, yang melibatkan pemberian warna dan tekstur yang sesuai dengan dokumentasi visual lapangan. Seluruh aset 3D yang telah selesai diproses diekspor dalam format .glb untuk kemudian diintegrasikan ke dalam platform Augmented Reality sebagai bagian dari pengalaman visual dalam buku ini.



Gambar 5. Gendang Beleg
Sumber: Dokumen Pribadi



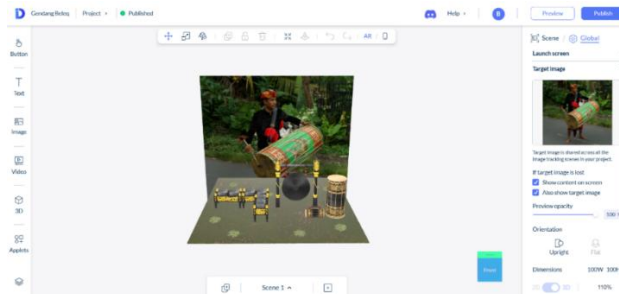
Gambar 6. Modelling Gendang Beleg
Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 7. Texturing Gendang Beleg
Sumber: Dokumen Pribadi

5. Rancangan Augmented Reality (AR)

Rancangan Augmented Reality (AR) dalam perancangan ini dibuat menggunakan aplikasi *ZapWorks Designer*, sebuah perangkat lunak yang secara khusus dikembangkan untuk merancang dan memprogram pengalaman AR secara interaktif. Pada tahap awal, model 3D yang telah selesai dirancang diekspor dalam format *.gltf* untuk kemudian diimpor ke dalam *ZapWorks Designer*. Di dalam platform ini, objek-objek tersebut disusun dan ditata sesuai dengan kebutuhan visual serta konsep immersif yang diusung. Setelah semua elemen berhasil diatur dengan baik, tahap akhir dilakukan melalui proses *publish*, yang akan menghasilkan sebuah tautan publik beserta QR code. QR code ini kemudian dapat dipindai oleh pengguna untuk mengakses visualisasi 3D dalam bentuk AR secara langsung melalui perangkat mereka.



Gambar 8. Rancangan Augmented Reality Gendang Beleq

Sumber: Dokumen Pribadi

Media Pendukung

Desain media pendukung dalam perancangan ini terinspirasi dari motif tenun khas Suku Sasak yang sarat makna, yaitu motif “Merariq”. Motif ini merepresentasikan tradisi adat lamaran masyarakat Sasak, di mana pihak laki-laki melakukan prosesi “menculik” calon pengantin perempuan untuk diajak menikah, tanpa sepengetahuan orang tua perempuan, selama satu hari. Setelahnya, pihak laki-laki akan mengirimkan surat kepada keluarga perempuan sebagai bentuk resmi lamaran. Dalam visualisasi desain, elemen ilustratif seperti figur orang tua dan rumah yang berada di tengah komposisi merepresentasikan peran keluarga serta simbolisasi perempuan sebagai sosok yang dijaga dan dihormati. Motif ini dipilih tidak hanya karena nilai estetikanya, tetapi juga karena kekayaan simbolik yang sejalan dengan pesan budaya yang ingin disampaikan dalam perancangan ini

1. Case Hp



2. Tote Bag

3. Tumbler



4. Sticker



5. Lanyard

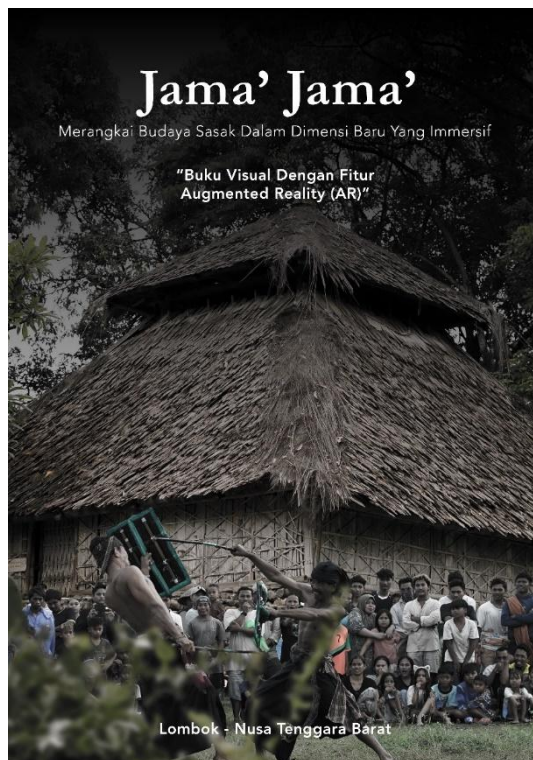


6. Notebook





7. Poster



KESIMPULAN

Perancangan buku visual "Jama' Jama'" dengan pendekatan edukasi immersif dan teknologi Augmented Reality menjadi media yang efektif dalam memperkenalkan budaya Sasak kepada generasi muda dan wisatawan. Dilihat dari hasil kusioner para generasi muda sangat mendukung penuh perancangan ini karena dianggap relevan dengan kemajuan teknologi. Pendekatan visual yang autentik, dipadukan dengan kekuatan immersif AR, mampu membangun pengalaman budaya yang lebih dekat, menyentuh, dan bermakna

SARAN

Diharapkan ke depannya, teknologi ini dapat terus dikembangkan dan diterapkan pada budaya-budaya lokal lainnya sebagai bentuk pelestarian warisan budaya. Kolaborasi dengan lembaga pendidikan, pemerintah, dan pelaku budaya juga penting agar media ini dapat menjangkau lebih luas dan berdampak lebih besar

PENGAKUAN

Terima kasih penulis sampaikan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat-Nya sehingga perancangan ini dapat terselesaikan. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Ibu Sri Wulandari, S.Sn., M.A. dan Ibu Diana Aqidatun Nisa, S.T., M.Ds. selaku dosen pembimbing, atas bimbingan dan arahnya. Penulis juga berterima kasih kepada Bapak Lalu Abdurahim (Kepala Dinas Kebudayaan Lombok), Bapak Johari Aji (pemangku adat Desa Sade), dan Bapak Sutiasip (Kepala Adat Desa Karang Bajo), serta pihak DKV Universitas Bumigora atas bantuan dalam proses riset dan akses ke masyarakat adat. Terima kasih juga kepada rekan-rekan DKV UPN “Veteran” Jawa Timur atas semangat, bantuan, dan dukungan yang sangat berarti dalam penyelesaian karya ini.

DAFTAR REFERENSI

- Agus Akhmadi. (2020). *MODERASI BERAGAMA DALAM KERAGAMAN INDONESIA RELIGIOUS MODERATION IN INDONESIA'S DIVERSITY*.
- IlhamiArsyah, U., Farta Wijaya, R., Budi Utomo, R., & Komputer, S. (2020). Seminar Nasional Royal (SENAR) 2018 ISSN 2622-9986 (cetak) STMIK Royal-AMIK Royal. Dalam *online* *Kisaran, Asahan*.
- Kurniawan, A. J., Hermawan, C., Studi, P., Informasi, S., & Ali, U. D. (2020). Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Pengenalan Budaya Indonesia Berbasis Android. *Jurnal Penelitian Dosen Fikom (UNDA)*, 10(2), 1–5. <http://jurnal.unda.ac.id/index.php/Jpdf/article/view/137/132>
- Ningrum, A. A., Candra Ayuswantana, A., Wulandari, S., Pembangunan, U., Veteran, N. ", Timur, J., Raya, J., Madya, R., & Anyar, G. (2023). *PERANCANGAN MOTION COMIC SEBAGAI MEDIA EDUKASI KISAH KETELADANAN NUSAIBAH BINTI KA'AB BAGI REMAJA MUSLIMAH USIA 18-22 TAHUN*.
- Rahmatika, A. (2022). *MEMANFAATKAN TEKNOLOGI DALAM MELESTARIKAN BUDAYA UNTUK KEMAJUAN BANGSA*.
- Rizqi, A. A., Wulandari, S., & Ayuswantana, A. C. (2024). GRAFIS LINGKUNGAN: INOVASI DESAIN TEMPAT PEMBUANGAN SAMPAH SEBAGAI PENGUAT IDENTITAS VISUAL TAMAN KUNANG-KUNANG. Dalam *Jurnal Desain Komunikasi Visual Asia (JESKOVSIA)* (Vol. 08, Nomor 01). <https://tourism.surabaya.go.id>
- Rizqi, M., Adryansyah, H., & Sutabri, T. (2023). *PERANCANGAN AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ANAK*. 1(1), 197–205.
- Sri rejeki, & Lalu Mohamad. (2023). *Keindahan dalam Merangkai Mutiara Paer Sasak, Paer Sasak dalam dimensi waktu, sejarah, & prespektif society 5.0*. AndiOffset.
- Umam. (2023). *Upaya-Upaya dalam Melestarikan Budaya Indonesia*. GramediaBlog.
- Wicaksono, A. K., Wulandari, S., Wiguna, D. P., Primadani, E. W., Visual, D. K., Keguruan, F., & Pendidikan, I. (2023). *DESKOVI: Art and Design Journal MENINGKATKAN EKSISTENSI BANGUNAN CAGAR BUDAYA DI SURABAYA UTARA MELALUI BUKU ILUSTRASI* (Vol. 6, Nomor 2).