

**IMPLEMENTASI PERTUNJUKAN VIDEO MAPPING "LINTAS CAHAYA" DI  
MUSEUM BENTENG VREDEBURG IMPLEMENTATION OF THE "LIGHT  
CROSSING" VIDEO MAPPING SHOW AT THE VREDEBURG FORT MUSEUM**

Amelia Chintya Devitasari<sup>1</sup>, Yeni Agustin<sup>2</sup>, Emi Tipuk Lestari<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas PGRI Yogyakarta

Email: [ameliachintya.upy@gmail.com](mailto:ameliachintya.upy@gmail.com)<sup>1</sup>, [yeniagustinn2108@gmail.com](mailto:yeniagustinn2108@gmail.com)<sup>2</sup>,  
[tipoecklestari@gmail.com](mailto:tipoecklestari@gmail.com)<sup>3</sup>

**Abstrak:** Museum Benteng Vredeburg menampilkan pertunjukan *video mapping* “Lintas Cahaya” sebagai inovasi penyampaian sejarah dengan memanfaatkan teknologi audio-visual modern. Kehadiran media ini diharapkan dapat menjembatani generasi muda dalam memahami nilai perjuangan bangsa melalui sajian yang lebih menarik dan interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji implementasi pertunjukan *video mapping* “Lintas Cahaya” sebagai media edukasi sejarah di museum. Metode penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik observasi langsung, wawancara dengan pengunjung, dan telaah pustaka, kemudian dianalisis secara deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pertunjukan ini mampu meningkatkan ketertarikan pengunjung, memperkaya pemahaman terhadap konteks sejarah, serta menumbuhkan keterhubungan emosional dengan nilai perjuangan yang disajikan. Selain itu, *video mapping* terbukti memperkuat peran museum sebagai ruang edukasi publik yang adaptif terhadap perkembangan teknologi. Kesimpulannya, implementasi pertunjukan *video mapping* “Lintas Cahaya” efektif dalam memperkaya strategi penyajian sejarah. Temuan ini menegaskan pentingnya inovasi digital dalam pelestarian nilai sejarah agar tetap relevan bagi masyarakat masa kini.

**Kata Kunci:** *Video Mapping*, Museum Benteng Vredeburg, Implementasi, Edukasi Sejarah.

**Abstract:** The Vredeburg Fortress Museum presents the “Lintas Cahaya” video-mapping show as an innovative way to convey history through modern audiovisual technology. This media is expected to help the younger generation better understand the values of the nation's struggle through a more engaging, interactive presentation. This study aims to examine the implementation of the “Lintas Cahaya” video mapping show as a historical education medium in the museum. The research method used a qualitative approach with direct observation techniques, interviews with visitors, and literature reviews, then analyzed descriptively. The results show that this show is able to increase visitor interest, enrich understanding of the historical context, and foster an emotional connection with the values of the struggle presented. In addition, video mapping has been proven to strengthen the museum's role as a public education space that is adaptive to technological developments. In conclusion, the implementation of the “Lintas Cahaya” video mapping show is effective in enriching the

*strategy of presenting history. These findings emphasize the importance of digital innovation in preserving historical values so that they remain relevant to today's society.*

**Keywords:** *Video Mapping, Vredeburg Fort Museum, Implementation, History Education.*

## **PENDAHULUAN**

Inovasi dalam penyajian sejarah di ruang museum menjadi sangat penting dalam era digital dan berubahnya pola kunjungan publik. Museum-sebagai-ruang pembelajaran publik kini dituntut tidak hanya menyimpan koleksi, tetapi juga menghidupkan narasi sehingga menarik generasi muda dan publik luas. Di lingkungan kota Yogyakarta, Museum Benteng Vredeburg telah mengimplementasikan pertunjukan video mapping “Lintas Cahaya” sebagai salah satu langkah strategis untuk memperkuat fungsi edukatif dan atraktif museum.

Pertunjukan video mapping yaitu proyeksi visual dinamis yang disesuaikan dengan objek atau bangunan yang telah berkembang menjadi media artistik dan edukatif dalam konteks warisan budaya dan museum modern. Teknologi ini memungkinkan pemadanan antara elemen fisik bangunan dan konten visual digital sehingga menghasilkan pengalaman imersif bagi pengunjung (sebagai bagian dari spatial augmented reality) (Iwai, 2024). Di Indonesia, penggunaan video mapping pada situs bersejarah semakin populer sebagai cara baru menarik pengunjung dan menyampaikan narasi sejarah secara visual. Dengan mengangkat pertunjukan “Lintas Cahaya” sebagai video mapping di Museum Benteng Vredeburg, penelitian ini berupaya mengeksplorasi bagaimana integrasi teknologi visual dapat memperkuat pengalaman estetis dan edukatif museum.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pertanyaan: bagaimana implementasi pertunjukan video mapping “Lintas Cahaya” di Museum Benteng Vredeburg dapat meningkatkan keterlibatan pengunjung dan efektivitas penyampaian narasi sejarah? Pertanyaan ini penting karena meskipun banyak museum menggunakan teknologi visual, belum banyak studi empiris yang mengukur dampaknya terhadap persepsi dan pemahaman pengunjung dalam konteks warisan Indonesia. Dengan memahami aspek teknis, konten, dan reaksi pengunjung, penelitian ini diharapkan dapat menyediakan pedoman praktis dan konseptual bagi museum lain.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa video mapping telah digunakan sebagai mediator budaya dan narasi, menghidupkan cerita sejarah melalui animasi yang ditempelkan pada permukaan bangunan heritage (De Paolis et al., 2022). Dalam konteks museum, pendekatan interaktif telah diterapkan untuk menggabungkan artefak fisik dengan proyeksi

dinamis guna memperkuat pengalaman pengunjung (Nikolakopoulou et al., 2022). Evaluasi pengalaman pengunjung terhadap proyek video mapping (PJM) mengindikasikan bahwa kualitas konten historis dan keterkaitan dengan warisan sangat memengaruhi efektivitas interpretasi budaya (Li & Ito, 2023). Studi sistematis atas aplikasi PJM di situs warisan memperlihatkan bahwa banyak proyeksi hanya fokus pada efek visual estetik dan kurang menyentuh kedalaman narasi sejarah (Li & Ito, 2021). Ulasan terkini juga menyoroti tren dan tantangan teknologi video mapping, termasuk kebutuhan akan sinkronisasi konten, pencahayaan, dan keterbatasan teknis ruang proyeksi (Iwai, 2024).

Penelitian ini signifikan karena menyajikan studi kasus konkret video mapping di museum warisan Indonesia yang relatif jarang dikaji. Dengan mengukur dampak pada keterlibatan pengunjung dan pemahaman narasi sejarah, penelitian ini memperkaya literatur interpretasi digital museum dalam konteks lokal (Indonesia). Hasilnya dapat dijadikan acuan praktis bagi penyelenggara museum dalam merancang pertunjukan visual yang tidak hanya estetik tetapi juga edukatif dan kontekstual. Selain itu, penelitian ini berpotensi memfasilitasi transfer pengetahuan antar museum agar penggunaan teknologi seperti video mapping semakin efektif dalam pelestarian budaya.

Dalam penelitian ini pengembangan model implementasi pertunjukan video mapping “Lintas Cahaya” yang berorientasi pada pendekatan edukatif dan partisipatif. Model ini menekankan integrasi antara narasi sejarah Museum Benteng Vredeburg dengan visualisasi digital yang komunikatif dan kontekstual. Pendekatan ini tidak hanya menonjolkan aspek artistik, tetapi juga mengoptimalkan pesan historis melalui storytelling visual yang terstruktur sesuai kronologi sejarah perjuangan bangsa. Selanjutnya, dilakukan evaluasi pengalaman pengunjung melalui wawancara untuk mengukur persepsi, keterlibatan emosional, dan retensi informasi sejarah. Dari hasil evaluasi ini, disusun pedoman desain (guideline) bagi museum lain tentang aspek teknis (pemilihan permukaan proyeksi, pencahayaan, sinkronisasi audio-visual) dan strategis (narasi konten, segmentasi adegan, durasi) agar pertunjukan video mapping tidak hanya menarik tetapi bermakna secara edukatif. Dengan demikian, pertunjukan video mapping tidak hanya menjadi tontonan estetik, tetapi juga sarana pembelajaran interaktif yang memperkuat fungsi museum sebagai ruang edukatif publik.

Penggunaan proyeksi cahaya sebagai sarana komunikasi visual bermula dari praktik *magic lantern* pada abad ke-17 dan berkembang menjadi media hiburan sinematik di abad ke-

20 (Pastor, 2020). Perkembangan teknologi digital pada 1990-an memperkenalkan konsep *projection mapping*, memungkinkan citra dua dimensi diterapkan ke objek tiga dimensi secara presisi.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk menggali proses pelaksanaan video mapping "Lintas Cahaya", mulai dari tahap perancangan visual, implementasi teknologi proyektor, hingga tanggapan masyarakat terhadap pertunjukan tersebut. Metode deskriptif kualitatif dipilih agar mampu menggambarkan secara rinci konteks, pelaku (seperti tim kreatif, pengelola museum, teknisi), serta interaksi yang terjadi antar elemen dalam pertunjukan. Pendekatan serupa juga ditemukan dalam studi Deskripsi Kualitatif sebagai Metode dalam Penelitian Pertunjukan, di mana seni pertunjukan dianalisis menggunakan perspektif sosiologi seni melalui teknik observasi, wawancara, dan studi dokumen untuk memahami proses kreatif dan makna yang terkandung dalam pertunjukan tersebut (Subandi, 2011). Pendekatan kualitatif dipakai dalam penelitian mengenai Proses Kreatif Pembuatan Video Mapping, dengan metode wawancara semi-terstruktur dan studi dokumentasi, guna mengungkap alur dramaturgi serta elemen visual yang penting untuk memahami penerapan video mapping di museum (Kurnia, 2022).

Penelitian ini akan mengumpulkan data primer melalui observasi langsung di lapangan selama tahap persiapan dan pelaksanaan pertunjukan video mapping, wawancara pengunjung, serta dokumentasi visual berupa foto dan video dari elemen-elemen visual mapping dan interaksi di ruang museum. Data sekunder diperoleh dari kajian literatur, laporan museum, serta sumber-sumber yang membahas tentang video mapping dan pertunjukan seni (Syaputri & Riyanti, 2023). Dengan begitu, penelitian ini diharapkan mampu menyajikan pemahaman yang menyeluruh mengenai pelaksanaan video mapping "Lintas Cahaya" sebagai sebuah inovasi media pertunjukan berbasis teknologi di museum.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan hasil observasi lapangan, wawancara mendalam dengan para pengunjung, serta telaah literatur yang relevan sesuai dengan metode penelitian ini, diperoleh sejumlah temuan penting terkait pelaksanaan pertunjukan video mapping "*Lintas Cahaya*" di Museum Benteng Vredeburg. Temuan-temuan tersebut mencakup aspek artistik, teknologis, dan

edukatif yang membentuk pengalaman audiens secara holistik. Selanjutnya, hasil penelitian ini dianalisis secara komparatif dengan studi-studi terdahulu untuk menilai tingkat kesesuaian dan perbedaannya, sekaligus mengungkap kontribusi baru terhadap pengembangan kajian pertunjukan berbasis teknologi digital di ruang publik. Analisis ini juga memberikan implikasi praktis bagi pengelolaan museum dan implikasi teoretis bagi pengembangan model pelestarian budaya melalui media visual interaktif.

Pertunjukan "Lintas Cahaya" berhasil menarik minat pengunjung sejak tahap promosi hingga pelaksanaan acara. Keterpaduan antara visual yang bergerak dinamis, efek pencahayaan yang artistik, sinkronisasi antara suara dan gambar, serta pemanfaatan bangunan permukaan arsitektur sebagai media proyeksi menciptakan pengalaman estetis yang imersif dan berbeda dari kunjungan museum konvensional. Melalui inovasi teknologi video mapping, pengunjung memperoleh kemudahan dalam memahami narasi sejarah tentang perjuangan bangsa, tokoh-tokoh penting, serta berbagai peristiwa yang terkait dengan Benteng Vredeburg. Representasi visual tersebut tidak hanya menghadirkan aspek informatif, tetapi juga membangkitkan imajinasi dan emosi penonton, sehingga mampu menghidupkan kembali suasana sejarah yang sebelumnya hanya tersaji dalam bentuk teks atau artefak statis. Dengan demikian, pertunjukan ini berfungsi sebagai media edukatif dan rekreatif yang efektif dalam memperkuat kesadaran historis masyarakat melalui pendekatan audiovisual yang interaktif dan kontekstual.

Aspek emosional dan keterkaitan dengan identitas terlihat sangat menonjol dalam penyajian video mapping di museum. Pertunjukan tersebut mampu membangkitkan rasa bangga, haru, serta refleksi mendalam terhadap nilai-nilai perjuangan, kemerdekaan, dan semangat nasionalisme yang menjadi bagian dari identitas kolektif bangsa. Selain berfungsi sebagai media apresiasi seni, video mapping juga memperkuat peran museum sebagai ruang edukatif yang dinamis dan interaktif. Melalui teknologi ini, museum tidak lagi sekadar berfungsi sebagai tempat penyimpanan koleksi sejarah, tetapi bertransformasi menjadi ruang pembelajaran yang menarik bagi berbagai lapisan masyarakat, terutama generasi muda dan wisatawan. Dengan demikian, video mapping menjadi sarana strategis dalam mengaktualisasikan nilai-nilai sejarah dan budaya melalui pendekatan visual yang inovatif, kontekstual, serta relevan dengan perkembangan zaman.

Berdasarkan hasil penelitian (Syaputri & Riyanti, 2023) ini memiliki relevansi dan konteks yang kuat dengan penelitian yang membahas penerapan *video mapping* pada ruang

imersif di Museum Nasional Indonesia. Penerapan teknologi tersebut terbukti mampu menciptakan pengalaman edukatif yang interaktif dan mendalam bagi pengunjung. Pengelola museum memperhatikan aspek-aspek penting seperti tata pencahayaan, musik latar, desain visual, serta keterlibatan sejarawan untuk memastikan keakuratan dan relevansi historis dari konten yang disajikan. Melalui pendekatan ini, pengunjung memperoleh pemahaman sejarah yang lebih mendalam dan mengalami keterlibatan emosional yang kuat. Hal ini sejalan dengan teori pemanfaatan media visual digital interaktif yang menekankan efektivitas teknologi dalam memperkuat ingatan kolektif dan identitas budaya. Penggunaan proyeksi 360°, efek audio-visual dinamis, serta narasi sejarah berbasis riset terbukti meningkatkan kepuasan dan partisipasi pengunjung, sekaligus menjadikan museum bukan hanya sebagai ruang pameran, tetapi juga sebagai medium edukatif yang memadukan teknologi, estetika, dan nilai-nilai budaya.

Sedangkan dalam penelitian (Genia Krishbie, 2021) menunjukkan bahwa karya pertunjukan dan instalasi *video mapping* umumnya lebih menonjolkan aspek estetika visual serta efek artistik, sementara penguatan narasi historis sering kali terabaikan. Meskipun inovasi teknologi dan keindahan visual mendapat apresiasi tinggi, aspek naratif yang merepresentasikan konteks sejarah atau makna budaya di balik karya tersebut masih kurang digarap secara mendalam. Kondisi ini menegaskan perlunya pendekatan interdisipliner dalam penciptaan karya *video mapping* yang tidak hanya berorientasi pada pengalaman visual, tetapi juga mengintegrasikan nilai edukatif, historis, dan reflektif. Dengan demikian, *video mapping* dapat berfungsi tidak sekadar sebagai media hiburan, melainkan juga sebagai sarana pelestarian dan penyampaian pengetahuan budaya secara kontekstual dan bermakna.

Secara teknis, aspek sinkronisasi antara audio dan visual serta kualitas perangkat keras menjadi faktor krusial dalam menjaga kenyamanan dan keterlibatan pengunjung selama pertunjukan di Museum Benteng Vredeburg. Penggunaan teknologi multimedia yang terintegrasi, seperti sistem proyeksi tiga dimensi dan tata suara surround, menuntut koordinasi yang presisi agar pesan edukatif dan historis dapat tersampaikan secara optimal. Selain itu, durasi pertunjukan turut memengaruhi tingkat perhatian dan kepuasan pengunjung. Di Museum Benteng Vredeburg, durasi sekitar 30 menit dipilih sebagai waktu ideal karena dianggap cukup untuk menyampaikan alur narasi sejarah tanpa menimbulkan kebosanan, terutama bagi pengunjung usia sekolah dan anak-anak. Namun demikian, pertunjukan “Lintas

Cahaya” tetap menghadapi tantangan dalam menemukan keseimbangan antara aspek durasi dan kedalaman narasi; durasi yang terlalu panjang berpotensi menurunkan fokus audiens, sedangkan durasi yang terlalu singkat dapat mengurangi keutuhan penyampaian pesan sejarah yang ingin dibangun. Oleh karena itu, penyesuaian durasi dengan segmentasi pengunjung dan tujuan edukatif menjadi strategi penting dalam optimalisasi pengalaman belajar di museum tersebut.

Implementasi video mapping “*Lintas Cahaya*” di Museum Benteng Vredeburg telah menunjukkan penerapan yang optimal melalui kolaborasi dengan pakar sejarah. Kolaborasi tersebut memastikan bahwa narasi yang disajikan bersifat akurat, kontekstual, dan selaras dengan nilai-nilai sejarah Benteng Vredeburg. Cerita yang dihadirkan tidak hanya menampilkan peristiwa penting dalam perjalanan sejarah bangsa, tetapi juga mengangkat sisi-sisi historis yang jarang diketahui publik, sehingga memperkaya wawasan edukatif pengunjung.

Secara teknis, pemetaan visual telah disesuaikan dengan struktur dan arsitektur bangunan Benteng Vredeburg, sehingga hasil proyeksi tampak presisi tanpa distorsi. Pertunjukan video mapping diputar pada malam hari, menghasilkan kualitas pencahayaan yang maksimal dengan kontras visual yang jelas dan atmosfer yang mendukung. Durasi pertunjukan dirancang seimbang cukup panjang untuk menyampaikan alur cerita secara utuh namun tidak berlebihan sehingga tetap menjaga perhatian audiens. Kualitas suara juga jernih dan sinkron dengan visual, didukung penggunaan proyektor beresolusi tinggi yang memastikan tampilan gambar tajam dan berwarna cerah. Secara keseluruhan, perpaduan antara narasi historis, teknologi visual, dan tata artistik membuat video mapping “*Lintas Cahaya*” menjadi media interpretasi sejarah yang efektif, informatif, dan estetis di Museum Benteng Vredeburg.



**Gambar 1**

**Vidio Mapping “Lintas Cahaya” Di Museum Benteng Vredeburch**

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang telah dilakukan, pertunjukan video mapping “*Lintas Cahaya*” di Museum Benteng Vredeburch terbukti menjadi inovasi yang efektif dalam menghadirkan pembelajaran sejarah secara imersif, komunikatif, dan relevan bagi pengunjung. Pertunjukan ini tidak hanya berfungsi sebagai hiburan visual, tetapi juga sebagai media edukatif yang mampu menghidupkan kembali nilai-nilai perjuangan bangsa serta menumbuhkan semangat nasionalisme melalui pendekatan teknologi digital. Kolaborasi antara tim kreatif, teknisi, dan pakar sejarah menjadikan narasi yang disajikan akurat, kontekstual, dan selaras dengan identitas historis Benteng Vredeburch.

Pertunjukan “*Lintas Cahaya*” memberikan dampak yang cukup signifikan bagi penguatan fungsi museum di era digital. Dari aspek edukatif, pertunjukan ini berperan dalam merevitalisasi nilai perjuangan dan semangat nasionalisme melalui penyajian visual yang interaktif dan pengalaman audiovisual yang imersif, sehingga lebih mudah diterima oleh generasi masa kini dibandingkan dengan tampilan pameran statis konvensional. Dari sisi kultural, inovasi ini mengubah citra museum menjadi ruang interpretasi sejarah yang dinamis dan komunikatif, bukan sekadar tempat penyimpanan koleksi. Secara lebih luas, keberhasilan implementasi “*Lintas Cahaya*” sejalan dengan perkembangan digitalisasi museum di Indonesia, sekaligus menjadi contoh bagaimana teknologi dapat dimanfaatkan untuk menarik minat publik yang lebih luas serta memperkuat fungsi edukasi dan pelestarian budaya.



Sejumlah penelitian juga menunjukkan bahwa penerapan konsep “Museum 4.0” mampu meningkatkan kepuasan pengunjung serta mendorong rekomendasi positif terhadap museum yang menerapkannya (Feisrami & B, 2023)

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa implementasi pertunjukan video mapping “Lintas Cahaya” di Museum Benteng Vredeburg merupakan bentuk inovasi strategis dalam transformasi penyajian sejarah di era digital. Pertunjukan ini berhasil mengintegrasikan teknologi visual dengan narasi historis secara harmonis, menjadikannya sebagai media interpretasi sejarah yang tidak hanya estetik, tetapi juga edukatif dan reflektif. Kolaborasi antara tim kreatif, teknisi audiovisual, dan pakar sejarah berperan penting dalam memastikan keakuratan konten serta relevansinya dengan identitas historis museum. Dari aspek teknis, penggunaan proyektor beresolusi tinggi, sinkronisasi audio-visual yang presisi, serta penyesuaian proyeksi terhadap arsitektur bangunan menghasilkan pengalaman imersif yang berkualitas tinggi.

Secara edukatif, pertunjukan ini mampu meningkatkan keterlibatan pengunjung, memperkuat pemahaman terhadap nilai perjuangan bangsa, dan menumbuhkan semangat nasionalisme melalui pendekatan visual yang interaktif. Dari sisi kultural, “Lintas Cahaya” menunjukkan bahwa museum dapat bertransformasi menjadi ruang pembelajaran yang hidup, dinamis, dan relevan dengan generasi muda. Implementasi ini sekaligus menjadi contoh nyata penerapan konsep Museum 4.0 di Indonesia, di mana teknologi dimanfaatkan bukan semata untuk hiburan, tetapi sebagai sarana pelestarian dan revitalisasi nilai budaya. Dengan demikian, pertunjukan video mapping di Museum Benteng Vredeburg tidak hanya memperkaya pengalaman pengunjung, tetapi juga membuka peluang bagi museum lain untuk mengembangkan strategi digitalisasi serupa dalam upaya memperkuat fungsi edukatif dan pelestarian warisan sejarah bangsa secara berkelanjutan.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- De Paolis, L. T., Liaci, S., Sumerano, G., & De Luca, V. (2022). A Video Mapping Performance as an Innovative Tool to Bring to Life and Narrate a Pictorial Cycle. *Information (Switzerland)*, 13(3), 1–11. <https://doi.org/10.3390/info13030122>
- Feisrami, T., & B, E. N. Y. (2023). *The Implementation of Industry 4 . 0*. Atlantis Press

- International BV. <https://doi.org/10.2991/978-94-6463-076-3>
- Genia Krishbie, B. (2021). Tantangan Museum Seni di tengah Pandemi Covid-19 Kajian: Pameran Imersif Affandi di GNI, 2021. *JSRW (Jurnal Senirupa Warna)*, 9(2). <https://doi.org/10.36806/jsrw.v9i2.119>
- Iwai, D. (2024). Projection mapping technologies: A review of current trends and future directions. *Proceedings of the Japan Academy Series B: Physical and Biological Sciences*, 100(3), 234–251. <https://doi.org/10.2183/PJAB.100.012>
- Kurnia, R. (2022). Proses Kreatif Pada Pembuatan Video Mapping. *Irama: Jurnal Seni, Desain Dan Pembelajarannya*, 4(2), 1–4. <https://doi.org/10.17509/irama.v4i2.34448>
- Li, H., & Ito, H. (2021). Comparative analysis of information tendency and application features for projection mapping technologies at cultural heritage sites. *Heritage Science*, 9(1), 1–16. <https://doi.org/10.1186/s40494-021-00579-0>
- Li, H., & Ito, H. (2023). Visitor's experience evaluation of applied projection mapping technology at cultural heritage and tourism sites: the case of China Tangcheng. *Heritage Science*, 11(1), 1–23. <https://doi.org/10.1186/s40494-023-00898-4>
- Nikolakopoulou, V., Printezis, P., Maniatis, V., Kontizas, D., Vosinakis, S., Chatzigrigoriou, P., & Koutsabasis, P. (2022). Conveying Intangible Cultural Heritage in Museums with Interactive Storytelling and Projection Mapping: The Case of the Mastic Villages. *Heritage*, 5(2), 1024–1049. <https://doi.org/10.3390/heritage5020056>
- Pastor, A. (2020). *Augmenting reality: On the shared history of perceptual illusion and video projection mapping*. 1–14. <http://arxiv.org/abs/2005.14317>
- Subandi. (2011). Qualitative Description as one Method in Performing Arts Study. *Harmonia*, 19, 173–179. <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/harmonia.v11i2.2210>
- Syaputri, D. D., & Riyanti, M. T. (2023). Analisis Visual Video Mapping pada Ruang Imersif di Museum Nasional Indonesia. *Prosiding Konferensi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual 2023*, 257–268.