

Membaca Sejarah Rasulullah dengan Teknologi: Eksplorasi Galeri Rasulullah di Masjid Al-Jabbar Jawa Barat

Mar'atus Soleha

UIN Sunan Ampel Surabaya

maratus0606@gmail.com

Abd. A'la

UIN Sunan Ampel Surabaya

abdalabs@uinsa.ac.id

Rochimah

UIN Sunan Ampel Surabaya

rochima@uinsa.ac.id

Abstrak: Masjid selama ini umumnya dikenal sebagai tempat untuk melaksanakan ibadah dan kegiatan keagamaan. Keberadaannya kini berkembang menjadi pusat pembelajaran yang lebih luas, di mana masjid tidak hanya berfungsi sebagai tempat untuk menjalankan ritual keagamaan, tetapi juga dimanfaatkan sebagai media edukatif yang memperkenalkan sejarah Islam, seperti yang terlihat pada Masjid Al-Jabbar di Jawa Barat, melalui inovasi teknologi yang canggih dalam Galeri Rasulullah berhasil menghadirkan narasi sejarah kehidupan Rasulullah secara interaktif dan mendalam. Dengan menggunakan teknologi multimedia, seperti Mapping, Diorama, *Augmented Reality*, dan *Interactive Touch Read* pengunjung dapat merasakan pengalaman imersif seolah-olah berada langsung di masa lalu dan menyaksikan sendiri perjalanan hidup Rasulullah SAW. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, data diperoleh melalui observasi langsung, dokumentasi kunjungan Galeri Rasulullah, serta kajian literatur terkait. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan teknologi di Galeri Rasulullah sangat menarik minat pengunjung khususnya generasi muda. Teknologi tidak hanya digunakan sebagai alat menyampaikan informasi, tetapi juga dapat meningkatkan interaksi emosional pengunjung dengan sejarah Nabi Muhammad SAW. Studi ini menyimpulkan bahwa integrasi teknologi dalam penyajian sejarah dapat menjadi model efektif dalam penyebaran pengetahuan sejarah Islam di era digital. Diharapkan melalui penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan konsep museum atau galeri sejarah dengan menggunakan teknologi modern.

Kata Kunci: Galeri Rasulullah; Masjid Al-Jabbar; Sejarah Rasulullah; Teknologi

PENDAHULUAN

Museum dan Galeri merupakan tempat yang berperan penting dalam pelestarian warisan budaya. Di Indonesia museum dan galeri didirikan dengan tujuan untuk memperkuat identitas dan kesadaran sejarah dalam diri masyarakat. Namun, dalam beberapa dekade terakhir terjadi penurunan yang signifikan dalam jumlah kunjungan masyarakat ke museum. Tren ini juga tidak terbatas pada Indonesia saja, tetapi merupakan fenomena global yang banyak terjadi di berbagai negara. Data dari berbagai sumber menunjukkan bahwa museum mulai kehilangan daya tariknya di kalangan masyarakat modern, terutama di kalangan generasi muda yang lebih memilih hiburan digital dan virtual. Menurut *IDN Research Institute* pada tahun 2023, sebanyak 65% dari generasi muda lebih memilih hiburan digital dibandingkan dengan aktivitas fisik seperti mengunjungi museum (Aniza, 2023). Hal ini sejalan dengan laporan dari *The Art Newspaper* menunjukkan bahwa jumlah kunjungan museum di seluruh dunia menurun dalam lima tahun terakhir sejak pandemi Covid-19 (Newspaper, 2023).

Salah satu faktor yang berkontribusi terhadap penurunan ini adalah perubahan gaya hidup dan preferensi hiburan masyarakat. Perkembangan teknologi, terutama di bidang digital, membuat museum harus bersaing dengan berbagai platform hiburan modern seperti media sosial, game, serta layanan streaming yang menawarkan konten yang lebih dinamis, interaktif, dan mudah diakses. Sementara itu, banyak museum masih menggunakan pendekatan yang cenderung konvensional dan kurang responsif terhadap tuntutan perubahan zaman, sehingga kehilangan daya tariknya bagi pengunjung, terutama generasi muda. Sebuah laporan dari *Cultural Participation Monitor* menyebutkan bahwa 58% generasi muda merasa bahwa museum tidak relevan dengan gaya hidup dan minat mereka (CPM, 2021). Hal ini menunjukkan adanya kebutuhan mendesak untuk meremajakan citra museum dan menyajikan konten yang lebih relevan dengan perkembangan zaman.

Dibutuhkan solusi yang efektif untuk mengatasi permasalahan di atas, salah satunya adalah dengan memanfaatkan teknologi sebagai terobosan baru untuk meningkatkan kualitas pengalaman pengunjung. Inovasi ini telah berhasil diterapkan pada Galeri Rasulullah di Masjid Al Jabbar Jawa Barat. Galeri Rasulullah dirancang untuk memberikan edukasi sejarah Islam, khususnya tentang kehidupan Rasulullah SAW dan perkembangan Islam di Nusantara. Melalui penggunaan teknologi yang canggih,

seperti *Augmented Reality* dan *Interactive Touch Read* telah berhasil menciptakan pengalaman yang interaktif dan menarik bagi pengunjung.

Selain dari sisi teknologi, Galeri Rasulullah ini sangat menarik dari segi lokasi karena berada di kompleks Masjid Al Jabbar. Dimana umumnya masjid dikenal sebagai tempat untuk beribadah dan menjalankan kegiatan keagamaan. Namun sebenarnya sejak zaman Rasulullah SAW, masjid tidak hanya berfungsi sebagai pusat ibadah, tetapi juga sebagai pusat pendidikan, tempat musyawarah, serta pusat kegiatan sosial dan politik umat Islam. Masjid pada masa Rasulullah juga menjadi tempat pertemuan untuk mengatur strategi, menyelesaikan masalah umat, memberikan pengajaran, hingga menyiapkan pasukan untuk berjihad (Utami et al., 2024: 5). Fungsi masjid yang multifungsional ini kemudian diterapkan pada Masjid Al Jabbar dengan membangun Galeri Rasulullah sebagai tempat untuk mempelajari sejarah kehidupan Rasulullah.

Metode penelitian menggunakan penelitian kualitatif-deskriptif, data diperoleh dari observasi langsung, dokumentasi kunjungan Galeri Rasulullah, serta kajian literatur terkait. Sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Wulan Melani “Peran Galeri Rasulullah SAW Sebagai Wahana Edukasi Sejarah Agama Islam: Studi di Masjid Al-Jabbar”. Galeri Rasulullah dapat dijadikan sebagai wahana edukasi Islam yang dapat memberikan pengalaman emosional dan spiritual kepada pengunjung serta dapat menambah wawasan tentang warisan budaya Islam. Penelitian ini berfokus pada kajian tentang bagaimana galeri yang mungkin ada di Masjid Al-Jabbar berperan dalam memberikan edukasi sejarah Islam, khususnya tentang Rasulullah SAW.

Penelitian yang membahas tentang Galeri Rasulullah masih minim, karena Galeri Rasulullah memang baru diresmikan pada tanggal 27 Maret 2023 (Jabar, 2023). Pada penelitian ini penulis lebih memfokuskan pada eksplorasi penggunaan teknologi modern, seperti *Augmented Reality* (AR), *Virtual Reality* (VR), dan media interaktif diterapkan dalam penyajian sejarah kehidupan Nabi Muhammad SAW di Galeri Rasulullah yang terletak di Masjid Al-Jabbar, Jawa Barat. Serta bagaimana teknologi mampu mengubah pengalaman belajar sejarah menjadi lebih interaktif dan imersif, sejauh mana inovasi di Galeri Rasulullah mampu menjawab tantangan modern dalam mengedukasi masyarakat tentang sejarah Islam.

Profil Galeri Rasulullah

Pendirian Galeri Rasulullah tidak terlepas dengan sejarah berdirinya masjid Al-Jabbar, Jawa Barat. Masjid Al-Jabbar atau yang lebih dikenal dengan Masjid Terapung Gedebage mulai didesain pada tahun 2015 oleh Ridwan Kamil, dan mulai dibangun pada tahun 2017. Nama “Al-Jabbar” merupakan salah satu dari Asmaul Husna, dan singkatan dari provinsi Jawa Barat (Jabar). Selain itu juga merupakan nama tokoh muslim yang ahli dalam bidang matematika, dimana rumus matematikanya dipakai dalam mendesain masjid ini (Jamaludin et al., 2024: 215-216). Masjid Al-Jabbar memiliki kapasitas sekitar 30.000 orang, yang terdiri dari 3 lantai yaitu *ma'rodh* (lantai dasar), lantai 1 dan *mezzanine* sebagai ruang sholat. Bangunan utama masjid memiliki luas lantai 99 x 99 m² sesuai dengan jumlah Asmaul Husna (Authors, 2023b). Di area *ma'rodh* (lantai dasar) ini terdapat galeri digital tentang sejarah Rasulullah dan peradaban Islam di Indonesia yang dikenal dengan Galeri Rasulullah.

Pembangunan Galeri Rasulullah merupakan inisiasi Gubernur Jawa Barat, Ridwan Kamil. Konsep Galeri Rasulullah terinspirasi dari *Marod Assalamu Alaika Ayyuha Annabi* di Mekkah yang dirancang oleh Dr. Nasir Al-Qurashy Al-Zahrani dan dibuka pada tahun 2012. Museum ini terletak di daerah Aziziah, berjarak 4 kilometer dari Masjidil Haram yang merupakan situs budaya dan pendidikan berfokus pada potret kehidupan Nabi Muhammad SAW. Di dalamnya terdapat visualisasi fisik digital yang secara lengkap menceritakan perjalanan Nabi Muhammad SAW mulai dari kisah kelahiran Nabi di Mekkah, hijrah Nabi ke Madinah, sampai kisah meninggalnya Nabi Muhammad SAW. Dilengkapi pula dengan berbagai artefak dan pajangan seperti replika benda bersejarah, manuskrip, dan media interaktif (Prastiwi, 2014).

Mengikuti jejak *Marod Assalamu Alaika Ayyuha Annabi* yang mengangkat tema sejarah kehidupan Rasulullah SAW, konsep tersebut diadopsi dan diwujudkan dalam versi Indonesia dengan didirikannya Galeri Rasulullah (Eva, 2023). Ridwan Kamil melakukan kerjasama dengan PT Sembilan Matahari untuk membuat konsep galeri yang menggunakan teknologi modern (Sembilan_Matahari, 2022). Galeri Rasulullah kemudian mulai dibuka dan diresmikan pada tanggal 27 Maret 2023 oleh Gubernur Jawa Barat, Ridwan Kamil. Galeri ini memiliki luas 3.000 m² terdiri dari 15 ruangan dengan tema yang berbeda. Serta terbagi menjadi beberapa zona yaitu zona introduksi, pra-kenabian, fase Makkah, fase Madinah, penyebaran Islam di Jawa Barat, dan ruang perenungan.

Penggambaran cerita pada Galeri Rasulullah tersedia dalam 3 bahasa, yaitu bahasa Indonesia, bahasa Inggris, dan bahasa Arab. Selain itu, yang lebih menarik lagi di beberapa konten, seperti Asmaul Husna menggunakan aksara Sunda dan Bahasa Sunda. Galeri Rasulullah tidak hanya berupaya untuk memberikan edukasi sejarah Islam tapi juga berusaha mengusung kebudayaan Jawa Barat. Galeri Rasulullah hanya dibuka setiap hari Rabu sampai Minggu mulai pukul 13.00 hingga 16.00 WIB. Kunjungan ke Galeri Rasulullah tidak dipungut biaya, namun dibatasi 120 orang per hari (Admin, n.d.).

Cara untuk mengunjungi Galeri Rasulullah harus mendaftar secara online melalui aplikasi Sapa Warga. Tata caranya, yaitu 1) Download aplikasi Sapawarga yang tersedia di Playstore; 2) Lakukan registrasi akun terlebih dahulu; 3) Klik banner Masjid Raya Al-Jabbar; 4) Setelah itu, isi form pemesanan tiket Galeri Rasulullah SAW dengan lengkap seperti tanggal kunjungan, jumlah orang serta waktu kunjungan; 5) Jika pemesanan tiket berhasil, akan muncul tiket digital berupa QR Code; 6) Simpan QR Code tersebut sebagai tiket masuk dan tunjukkan kepada petugas saat memasuki area Galeri Rasulullah SAW.

Kemudian terdapat syarat dan ketentuan pemesanan tiket masuk Galeri Rasulullah Saw, yaitu 1) Pemesanan tiket masuk Galeri Rasulullah Saw hanya dapat dipesan pada aplikasi Sapawarga; 2) Maksimal kunjungan per hari dibatasi hanya 120 orang pengunjung; 3) Galeri Rasulullah dibuka mulai pukul 13.00–16.00 WIB mulai hari Rabu–Minggu, Senin–Selasa tutup; 4) Wajib menunjukkan QR Code sebagai bukti tiket digital pada saat memasuki area Galeri Rasulullah SAW kepada petugas; 5) Terdapat enam sesi kunjungan setiap harinya, 1 sesi terdiri dari 20 orang; 6) Para pengunjung maksimal hanya bisa memesan lima tiket dalam satu kali pesan di aplikasi Sapawarga (Authors, 2023a).

Galeri Rasulullah juga dapat diakses secara virtual melalui laman <https://masjidraya-aljabbar.jabarprov.go.id/> dengan mendaftar terlebih dahulu. Layanan virtual ini menyuguhkan pameran virtual yang bisa diakses 360° dan dilengkapi informasi disetiap itemnya, serta tersedia dalam 3 bahasa yaitu bahasa Indonesia, Inggris dan Arab.

Teknologi yang Digunakan di Galeri Rasulullah

Konten yang ada di Galeri Rasulullah dirancang oleh PT Sembilan Matahari dan dibantu penggiat kreativitas di Jawa Barat. Galeri Rasulullah mengusung konsep *experiential space* yang bisa membangkitkan seluruh panca indera, cerita-cerita yang disampaikan menggunakan audio visual yang dipadukan dengan teknologi terkini seperti *augmented* dan *mixed reality*, *animation video*, *interactive touch screen*, dan *diorama*.

Serta menggunakan *Epson Projector* sebanyak 53 unit dan *Profesional Display Samsung* sebanyak 27 unit (Sembilan_Matahari, 2024).

Galeri Rasulullah terbagi menjadi 6 zona ruangan, yaitu ruang introduksi, zona pra-kenabian, zona Makkah, zona Madinah, zona Jawa Barat, zona perenungan. Masing-masing ruangan menggunakan teknologi canggih yang menampilkan sejarah dengan tema berbeda-beda, berikut beberapa teknologi yang digunakan:

a. Video Animasi

Video animasi adalah media visual yang menggunakan gambar bergerak, baik dalam bentuk 2D atau 3D, untuk menceritakan kisah atau menyampaikan informasi. Dalam konteks sejarah, animasi dapat merekonstruksi peristiwa penting atau menggambarkan lingkungan zaman dahulu yang tidak bisa disaksikan secara langsung (Khan, 2023: 2). Di Galeri Rasulullah banyak penjelasan sejarah yang menggunakan video animasi, seperti pada ruang introduksi sebelum memasuki Galeri Rasulullah pengunjung disuguhkan dengan layar proyektor yang besar berisi penjelasan mengenai kondisi keagamaan, sosial dan budaya jazirah Arab sebelum kelahiran Nabi Muhammad SAW atau yang dikenal dengan zaman Jahiliyyah. Dan dilanjutkan dengan penjelasan penyerangan Ka'bah oleh pasukan gajah yang dipimpin oleh Raja Abrahah.

Memasuki zona Pra-Kenabian, penggambaran kehidupan Nabi Muhammad mulai dari kelahirannya sampai mendapatkan wahyu pertama kali juga diilustrasikan menggunakan video animasi. Selanjutnya memasuki zona Makkah, video animasi digunakan untuk menggambarkan kisah tentang dakwah Nabi Muhammad secara sembunyi-sembunyi dan terang-terangan, hijrahnya umat Islam ke Habasya (Ethiopia) untuk mencari perlindungan. Terakhir, memasuki zona Madinah video animasi digunakan untuk menggambarkan kisah hijrahnya kaum Muhajirin ke Madinah dan peperangan yang dihadapi umat Islam, seperti perang Badar, Uhud, dan Khandaq.



Gambar 1: Contoh Salah Satu Animasi Video

(Sumber: dokumentasi penulis)

b. *Augemented dan Mixed Reality*

Augmented Reality (AR) adalah teknologi yang menambahkan elemen digital ke dunia nyata, seperti teks atau gambar, menggunakan perangkat seperti smartphone atau kacamata khusus. *Mixed Reality* (MR) menggabungkan dunia digital dan dunia nyata, memungkinkan pengguna berinteraksi dengan objek digital dalam lingkungan fisik. AR untuk melihat bagaimana bangunan atau kota terlihat di masa lalu, atau bagaimana peristiwa sejarah terjadi di lokasi tertentu. MR dapat digunakan untuk menciptakan pengalaman yang lebih imersif, misalnya, pengunjung bisa "berjalan" di antara artefak digital yang bereaksi terhadap gerakan mereka (Mustaqim, 2010: 2-3).

Di Galeri Rasulullah, penggunaan *Augmented Reality* (AR) tampak pada maket Masjid Quba dan Masjid Nabawi hanya dengan menggunakan tablet dapat menggambarkan kondisi sosial umat Islam saat itu. Kemudian penggunaan *Mixed Reality* (MR) tampak pada ruangan Rauwdhoh hanya dengan menggunakan tablet dapat menggambarkan tentang kondisi penduduk Madinnah saat itu.



Gambar 2: *Augmented Reality* Masjid Quba

(Sumber: Jabar Ekspres)

c. *Interactive Touch Red*

Interactive Touch Red merujuk pada teknologi layar sentuh yang interaktif dimana pengguna bisa berinteraksi langsung dengan konten digital melalui sentuhan. Dengan ini pengunjung dapat melihat detail informasi, memperbesar gambar, dan memilih berbagai opsi, serta mengeksplorasi garis waktu sejarah dengan cara yang interaktif. Di Galeri Rasulullah *Interactive Touch Red* banyak digunakan pada seluruh ruangnya untuk mengakses informasi tambahan terkait sejarah kehidupan Nabi Muhammad. Kemudian yang lebih menarik *Interactive Touch Red* digunakan pula pada Al-Qur'an digital yang dapat diakses tanpa menyentuhnya, serta pada konten Asma'ul Husna yang ketika diklik dalam layar akan muncul di atas.



Gambar 3: Penggunaan *Interactive Touch Red*

(Sumber: Tribun Jabar)

d. Diorama

Diorama adalah representasi tiga dimensi dari adegan atau peristiwa, biasanya digunakan untuk menggambarkan situasi historis, lingkungan alam, atau cerita tertentu. Diorama sering digunakan di museum untuk memberikan visualisasi yang realistis tentang peristiwa atau tempat tertentu, membantu pengunjung memahami konteks visual dan detail dari peristiwa tersebut (Prianti et al., 2023: 83).

Ketika memasuki ruangan terakhir di Galeri Rasulullah pada zona Makkah pengunjung akan disuguhkan dengan ruangan yang disebut dengan diorama Isra' Mi'raj, ketika sebelumnya Rasulullah sangat bersedih karena Rasulullah telah kehilangan dua orang kesayangannya, yaitu Abu Thalib dan Siti Khadijah (peristiwa *Ammul Huzni*). Kemudian Allah menghiburnya dengan perjalanan Isra' Mi'raj dan menerima perintah sholat langsung dari Allah. Diorama ini sangat menyentuh hati pengunjung seakan-akan merasakan langsung perjalanan Rasulullah ketika Isra' Mi'raj.



Gambar 4: Diorama Isra' Mi'raj

(Sumber: dokumentasi penulis)

e. Market dan Replika

Maket adalah model fisik skala kecil yang digunakan untuk merepresentasikan objek, bangunan, atau lingkungan dengan lebih mudah diakses dan divisualisasikan.

Maket membantu visualisasi sejarah yang lebih jelas serta mempermudah pemahaman konteks masa lalu. Sedangkan Replika adalah tiruan dari objek asli, sering digunakan untuk menggantikan artefak yang mungkin terlalu rapuh atau berharga untuk dipajang. Replika memungkinkan pengunjung melihat dan kadang-kadang menyentuh benda yang menyerupai aslinya tanpa risiko merusak koleksi berharga (Prianti et al., 2023: 82).

Di Galeri Rasulullah banyak sekali maket-maket, seperti maket kawasan masjid Quba, maket rumah Rasulullah dan Masjid Nabawi, maket perang yang diikuti Rasulullah, maket masjid-masjid tua di Jawa Barat, dan lain sebagainya. Kemudian terdapat juga beberapa replika, seperti replika Gua Hira' dimana pengunjung dapat memasukinya dan merasakan tempat pertama menerima wahyu dengan diturunkannya QS. Al-Alaq ayat 1-5 dan diangkat menjadi Nabi. Terdapat pula replika ranjang dan perabotan rumah tangga yang dipakai oleh Rasulullah menunjukkan betapa sederhananya kehidupan Rasulullah. Serta Replika surat ajakan kepada raja-raja untuk memeluk agama Islam, serta baju dan alat-alat perang yang digunakan oleh Rasulullah.



Gambar 6: Maket Rumah Rasulullah dan Masjid Nabawi

(Sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 7: Replika Gua Hira'

(Sumber: dokumentasi penulis)

KESIMPULAN

Penggunaan teknologi dalam penyajian sejarah kehidupan Rasulullah memiliki potensi besar untuk meningkatkan minat dan keterlibatan masyarakat dalam mempelajari sejarah Islam. Selain itu, Galeri Rasulullah di Masjid Al-Jabbar menjadi salah satu contoh tempat ibadah yang berfungsi sebagai pusat edukasi dan penyebaran pengetahuan sejarah Islam mengusung konsep modern, dengan tetap mempertahankan nilai-nilai spiritual dan religius yang kuat. Penggunaan teknologi untuk membaca dan mempelajari sejarah Rasulullah melalui galeri ini merupakan suatu terobosan baru, di mana akses informasi yang lebih interaktif dan menyenangkan semakin diminati oleh masyarakat.

REKOMENDASI

Diharapkan di masa mendatang semakin banyak museum dan galeri yang memanfaatkan kecanggihan teknologi untuk memperkaya pengalaman pembelajaran sejarah Islam. Dengan mengadopsi serta mengintegrasikan elemen budaya setempat, cara ini dinilai lebih menarik dan efektif untuk melestarikan warisan budaya dan mempromosikannya secara lebih luas kepada masyarakat, baik lokal maupun global.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Prof. Dr. H. Abd. A'la, M.Ag., dosen Fakultas Adab dan Humaniora, UIN Sunan Ampel Surabaya, atas bimbingannya selama penelitian dan bantuan dana yang telah diberikan. Tidak lupa penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Ibu Rochimah, M.Fil., atas bimbingannya selama penelitian berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Admin. (n.d.). *Instagram Galeri Rasulullah*.
<https://www.instagram.com/galerirasulullah?igsh=bGU4eDl4azl3MGM0>
- Aniza, I. W. (2023). *Harga Terjangkau dan Mudah — Gen Z Lebih Suka Nonton Streaming Online*. <https://www.geometry.id/stories/harga-terjangkau-dan-mudah-gen-z-lebih-suka-nonton-streaming>
- Authors. (2023a). *Cara Pesan Tiket Masuk Galeri Rasulullah Masjid Raya Al Jabbar Lewat Aplikasi Sapawarga*. Masjidaljabbar. <https://masjidaljabbar.com/cara-pesan-tiket-masuk-galeri-rasulullah-masjid-raya-al-jabbar-lewat-aplikasi-sapawarga/>
- Authors. (2023b). *Keistimewaan Masjid Raya Al Jabbar*. Masjidaljabbar. <https://aljabbar.jabarprov.go.id/keistimewaan>

- CPM. (2021). *Cultural Participation Monitor*.
<https://www.theaudienceagency.org/evidence/cultural-participation-monitor>
- Eva. (2023). *Gubernur Resmikan Galeri Rasulullah di Masjid Al Jabbar*. Kemenag Jabar. https://jabar.kemenag.go.id/portal/isi_berita/gubernur-resmikan-galeri-rasulullah-di-masjid-al-jabbar
- Jabar, H. (2023). *Gubernur Ridwan Kamil Umumkan Peresmian Galeri Rasulullah Tanggal 27 Maret 2023*. <https://jabarprov.go.id/berita/gubernur-ridwan-kamil-umumkan-peresmian-galeri-rasulullah-tanggal-27-maret-2023-8750>
- Jamaludin, J., TF, B. A., & Utami, U. (2024). Kajian Estetika Simbolik Mihrab Masjid Raya Al Jabbar Bandung. *Panggung*, 34(2), 214–222.
<https://doi.org/10.26742/panggung.v34i2.3469>
- Khan, N. S. (2023). *Penggunaan Video Animasi Sebagai Media*. 1–5.
<https://osf.io/preprints/thesiscommons/jzk7a/%0Ahttps://osf.io/preprints/thesiscommons/jzk7a/download>
- Mustaqim, I. (2010). PEMANFAATAN AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 13(2), 728–732. <https://doi.org/10.1109/SIBIRCON.2010.5555154>
- Newspaper, T. A. (2023). *Exclusive: international museum attendance figures back to pre-pandemic levels*. <https://www.theartnewspaper.com/2024/03/17/museum-visitor-numbers-recover-from-pandemic-related-falls>
- Prastiwi, D. (2014). *Museum Assalamualaika Ayyuha Annabi Di Mekkah*. Liputan6.
<https://www.liputan6.com/video/read/2114294/museum-assalamualaika-ayyuha-annabi-di-mekkah>
- Prianti, D. D., Suyadnya, I. W., & Nihru, S. S. H. (2023). *Mengakurasi Masa Lalu Mengintip Masa Depan: Representasi, Memori Kolektif, dan Praktik Museum di Indonesia*. Universitas Brawijaya Press (UB Press).
https://www.google.co.id/books/edition/Mengakurasi_Masa_Lalu_Mengintip_Masa_Dep/IVLyEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=diorama+adalah&pg=PA83&printsec=frontcover
- Sembilan_Matahari. (2022). *The Man Behind: Ma'rodh Masjid Raya Al-Jabbar Part 1*. https://www.instagram.com/reel/CmvP52LpHN8/?utm_source=ig_web_copy_link&igsh=MzRlODBiNWFlZA==
- Sembilan_Matahari. (2024). *Success Story: Galeri Rasulullah Masjid Raya Al-Jabbar Bandung*. https://www.instagram.com/reel/C7A36W3vBI8/?utm_source=ig_web_copy_link&igsh=MzRlODBiNWFlZA==
- Utami, D. A., Ilyas, D., & Zakaria, R. H. (2024). Histori Masjid Sebagai Pusat Pendidikan Islam di Zaman Rasulullah Saw. *International Conference on Tradition and Religious Studies, III(I)*, 1–10.
<http://proceedings.radenfatah.ac.id/index.php/lc-TiaRS/>