

**TATA KELOLA PENYAJIAN KOLEKSI:  
STUDI KASUS RUANG PAMER WAHANA  
INTERAKTIF MUSEUM SONOBUDOYO**



TESIS

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagai Syarat Menyelesaikan Jenjang Pendidikan  
S-2 Program Magister Tata kelola Seni

Oleh:

Dwi Oktala

2220236420

**MAGISTER TATA KELOLA SENI  
PROGRAM PASCASARJANA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2025**

**TATA KELOLA PENYAJIAN KOLEKSI: STUDI KASUS RUANG  
PAMER WAHANA INTERAKTIF MUSEUM SONOBUDOYO**

Pertanggungjawaban tertulis ini telah diuji dan diterima sebagai salah satu syarat  
memperoleh gelar Magister Seni

Telah dipertahankan pada tanggal 16 Januari 2025

Oleh:  
Dwi Oktala  
2220236420

Dihadapan Dewan Penguji yang terdiri dari:

Pembimbing Utama



Dr. Suwarno Wisetrotomo, M.Hum

Penguji Ahli



Octavianus Cahyono Priyanto, Ph.D

Ketua Tim Penilai



Dr. Sh. M. Fajar Apriyanto, M. Sn

Yogyakarta, 31-1-2025

Direktur  
Program Pascasarjana ISI Yogyakarta



Dr. Fortunata Tyasrinestu, M.Si

## INTISARI

Penelitian ini membahas tentang penyajian koleksi Museum Sonobudoyo pada Ruang Pamer Wahana Interaktif dengan menggunakan pendekatan tata kelola seni. Museum Sonobudoyo merupakan institusi daerah yang berfokus pada pengelolaan budaya Jawa, dengan salah satu tugas atau fungsi utamanya adalah penyajian koleksi. Penyajian yang ditawarkan tidak hanya menampilkan koleksi secara pasif, tetapi juga mempertimbangkan perkembangan media sebagai upaya mengenalkan budaya lokal. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif untuk memperoleh wawasan yang mendalam, pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dan observasi. Pengelolaan Ruang Pamer Wahana Interaktif oleh Museum Sonobudoyo menggambarkan pendekatan cara baru dalam penyajian koleksi museum. Sebelumnya, koleksi disajikan dalam bentuk konvensional, namun kali ini museum sengaja tidak menghadirkan koleksi fisik dalam ruang pameran. Sebagai gantinya, pengelolaan pengetahuan dilakukan dengan menghadirkan nilai-nilai yang terkandung dalam koleksi melalui berbagai media interaktif, termasuk teknologi sensor, video mapping, animasi, proyeksi, arkade permainan, VR, mural, patung, dan aransemen tembang. Pendekatan ini memungkinkan pengunjung untuk memahami dan menikmati koleksi tanpa harus melihat bentuk fisik secara langsung, menciptakan pengalaman yang menyenangkan dan edukatif. Transformasi ini merupakan hasil perencanaan strategis yang bertujuan untuk mencapai visi dan misi museum, yang tidak hanya mengikuti perubahan kebutuhan masyarakat, tetapi juga menciptakan produk tontonan budaya yang inovatif. Museum Sonobudoyo mengadaptasi teknologi komunikasi dan digital untuk menjaga relevansi antara media yang ditawarkan dan preferensi pengunjung, sehingga dapat menciptakan pasar baru dalam penyajian koleksi museum. Keberhasilan Sonobudoyo mencerminkan kemampuan pengelola dalam melihat perubahan dan pentingnya berinovasi dalam menyajikan koleksi.

**Kata kunci:** tata kelola penyajian koleksi, Ruang Pamer Wahana Interaktif, Museum Sonobudoyo.

## ABSTRACT

*This study examines the presentation of the Sonobudoyo Museum collection in the Interactive Vehicle Showroom using an art management approach. Sonobudoyo Museum is a regional institution that focuses on the management of Javanese culture, with one of its main tasks or functions being the presentation of collections. The presentation offered not only displays the collection passively, but also considers the development of media as an effort to introduce local culture. This research uses qualitative methods to gain in-depth insight, data collection is done through interviews and observations. The management of the Interactive Vehicle Showroom by Sonobudoyo Museum illustrates a new approach in presenting museum collections. Previously, the collection was presented in conventional form, but this time the museum deliberately did not present a physical collection in the showroom. Instead, knowledge management is carried out by presenting the values contained in the collection through various interactive media, including sensor technology, video mapping, animation, projection, game arcades, VR, murals, sculptures, and song arrangements. This approach allows visitors to understand and enjoy the collection without having to see the physical form directly, creating a fun and educational experience. This transformation is the result of strategic planning aimed at achieving the museum's vision and mission, which is not only to keep up with the changing needs of society, but also to create innovative cultural spectacle products. Sonobudoyo Museum adapts communication and digital technology to maintain relevance between the media offered and visitor preferences, so as to create a new market in the presentation of museum collections. Sonobudoyo's success reflects the ability of managers to see changes and the importance of innovating in presenting collections..*

**Keywords:** *collection presentation management, Interactive Exhibition Space, Museum Sonobudoyo.*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT, berkah rahmat dan karuniaNya diberi kesempatan untuk mengerjakan naskah tesis. Terimakasih atas segala kelancaran, kemudahan, pertolongan, dan berkah yang telah diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan studi dengan baik.

Tesis ini disusun sebagai salah satu syarat dalam mendapatkan gelar pasca sarjana Program Magister Tata Kelola Seni (M.Sn.) di Institut Seni Indonesia. Adapun judul karya dari tesis adalah “Pengelolaan Penyajian Koleksi: Studi Kasus Ruang Pamer Wahana Interaktif Museum Sonobudoyo” yang berhasil diselesaikan pada semester ganjil tahun akademik 2024/2025.

Tidak lupa penulis sampaikan terima kasih sebesar-besarnya atas segala doa, bimbingan, bantuan, pemikiran, waktu, serta dukungan selama proses pengerjaan tesis. Oleh karena itu, ungkapan terimakasih saya tujukan kepada:

1. Keluarga tercinta
2. Dr. Suwarno Wisetrotomo, M.Hum., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan dorongan dan arahan sehingga tesis ini dapat terselesaikan dengan baik
3. Octavianus Cahyono Priyanto, Ph.D., selaku penguji ahli yang telah memberikan tanggapan kritis pada pengujian naskah
4. Dr. Sn. M. Fajar Apriyanto, M. Sn., selaku ketua tim penilai
5. Seluruh pengajar yang membagi pengetahuan selama proses pembelajaran di Tata Kelola Seni
6. Seluruh staf Pascasarjana ISI Yogyakarta

7. Narasumber: Aldila Christian, Doni Maulistya, Ery Sustiyadi, Mikke Susanto, Prihatmoko Moki, RM Altianto, Roby Setiawan, Setyo Harwanto, Siam Candra Artista (berdasarkan abjad a-z)
8. Syamsul Barry, Cut Naili, Arif Datoem, Akbar Muhibar, Ajeng Gita Pratiwi, Ganesia Adhi Pamungkas, Widyantari Dyah Paramita
9. Rekan-rekan mahasiswa Magister Tata Kelola Seni angkatan 2022
10. Teman dan sahabat yang telah memberi semangat selama proses pengerjaan tesis
11. Museum Sonobudoyo
12. ISI Yogyakarta
13. Sasenitala
14. Alunadha

Saya menyadari bahwa penelitian ini masih terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran sangat diperlukan untuk meningkatkan kualitas penulisan dan memperbaiki kekurangan yang terdapat pada tesis ini.

Semoga Tuhan memberkati dan memberikan imbalan yang berlimpah kepada semua pihak yang telah membantu dalam kelancaran penulisan ini. Besar harapan saya semoga penelitian ini dapat bermanfaat dan berguna dalam berkesenian serta bagi masyarakat.

Yogyakarta, 1 Januari 2025

Dwi Oktala

## DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	.....
Halaman Persetujuan.....	i
Halaman Pernyataan.....	ii
Halaman Persembahan dan Motto .....	iii
Intisari .....	iv
Abstract .....	v
Kata Pengantar .....	vi-vii
Daftar Isi.....	viii-x
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1-3
B. Rumusan Masalah .....	4
C. Tujuan Penelitian .....	4
D. Manfaat Penelitian .....	4-5
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
A. Kajian Sumber.....	6-12
B. Kajian Teori .....	12-19
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Metode Penelitian.....	20-21
B. Teknik Pengumpulan Data.....	22-25
C. Teknik Analisa Data.....	26
D. Rencana Pengujian Keabsahan .....	26-27
<b>BAB IV HASIL, ANALISIS DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Hasil Penelitian .....	26-66
1. Sejarah Museum Sonobudoyo.....	26-30
2. Profil Museum Sonobudoyo .....	30-34
3. Penyajian Koleksi.....	34-47
4. Proses Penyajian Koleksi di Ruang Pamer Wahana Interaktif .....	47-60
5. Pasca Produksi .....	60-66
B. Analisis dan Pembahasan.....	66-76
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Kesimpulan .....	77-79
B. Saran.....	79
Daftar Pustaka .....	80-82
Lampiran .....	83-107

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Bagan Alir .....	21
Gambar 2. Logo Museum Sonobudoyo .....	31
Gambar 3. Penyajian koleksi yang dilakukan di dalam vitrin .....	35
Gambar 4. Denah Ruang Pamer Wahana Interaktif Museum Sonobudoyo.....	37
Gambar 5. Wahana Cerita Rakyat.....	38
Gambar 6. Wahana Cerita Rakyat.....	39
Gambar 7. Wahana Lorong Waktu .....	40
Gambar 8. Kapal Kinetik .....	41
Gambar 9. Wahana Jemparingan .....	42
Gambar 10. Wahana Jemparingan .....	43
Gambar 11. Wahana Sumbu Filosofi .....	44
Gambar 12. Wahana Tembang Dolanan Anak .....	46
Gambar 13. Suasana monitoring dan evaluasi pekerjaan.....	48
Gambar 14. Detail Engineering Design (DED) .....	49
Gambar 15. Detail Engineering Design (DED) .....	50
Gambar 16. Diagram Alur Kerja.....	51
Gambar 17. Proses eksplorasi gerakan tari .....	53
Gambar 18. Mockup desain mural cerita Aksara Hanacara.....	54
Gambar 19. Implementasi desain mural cerita Aksara Hanacara .....	55
Gambar 20. Proses peninjauan pekerjaan .....	56
Gambar 21. Presentasi desain dan rencana perubahan media.....	57
Gambar 22. Suasana presentasi, konsultasi dan diskusi .....	59
Gambar 23. Wawancara dengan Ery Sustiyadi.....	81
Gambar 24. Wawancara dengan Aldila Christian.....	81
Gambar 25. Wawancara dengan Prihatmoko Moki .....	82
Gambar 26. Wawancara dengan Mikke Susanto .....	82
Gambar 27. Wawancara dengan RM Altianto .....	83
Gambar 28. Wawancara dengan Roby Setiawan .....	83
Gambar 29. Wawancara dengan Doni Maulistya .....	84
Gambar 30. Wawancara dengan Setyo Harwanto.....	84
Gambar 30. Wawancara dengan Siam Candra Artista.....	85

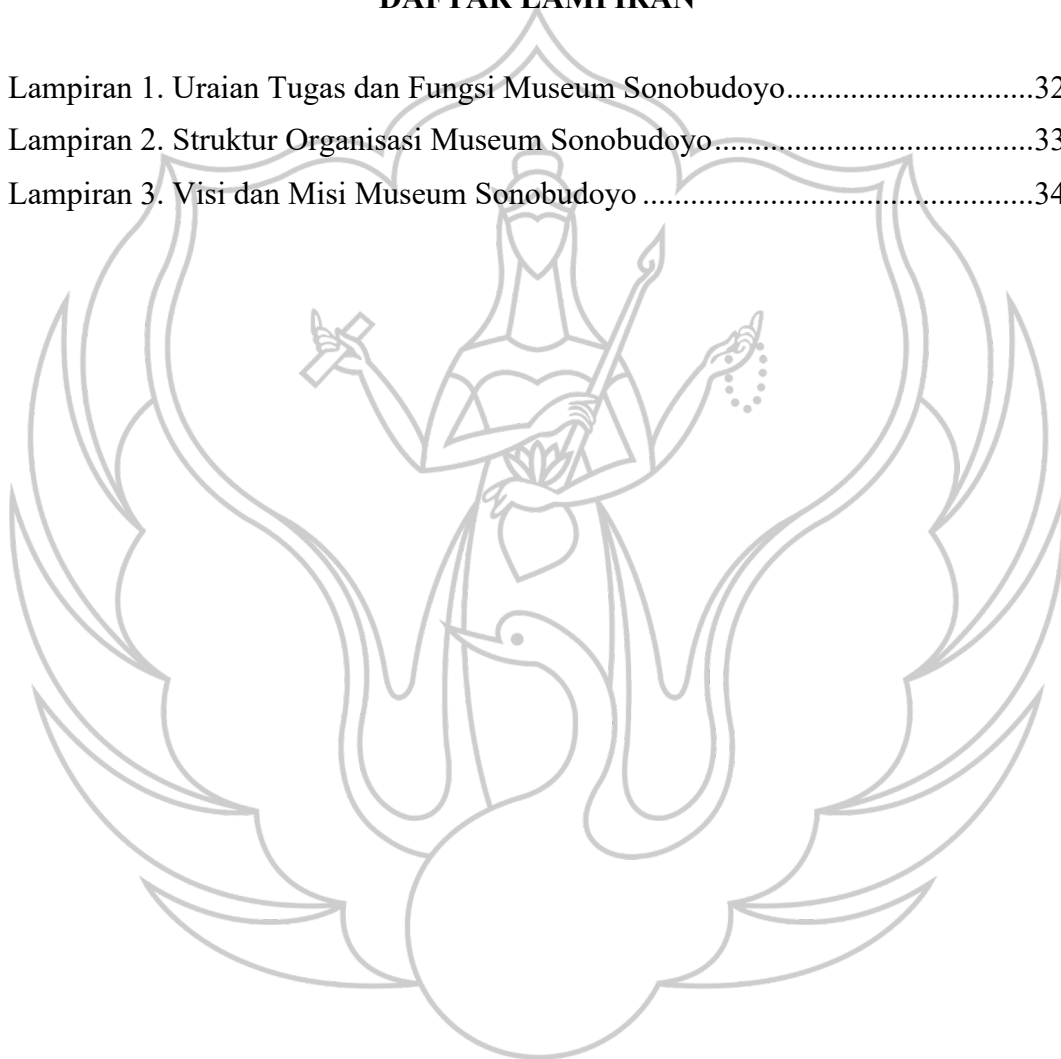


## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Daftar Narasumber.....	24
Tabel 2. Informasi layanan pengunjung.....	65

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Uraian Tugas dan Fungsi Museum Sonobudoyo.....	32
Lampiran 2. Struktur Organisasi Museum Sonobudoyo.....	33
Lampiran 3. Visi dan Misi Museum Sonobudoyo.....	34



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pandangan masyarakat terhadap museum sering kali dilihat sebagai tempat untuk menyimpan dan mempertontonkan barang-barang kuno dan artefak sejarah. Perspektif ini membuat museum seolah menjadi tempat yang mati dan hanya menampilkan peninggalan masa lalu tanpa ada relevansi dalam kehidupan selanjutnya. Hal ini menyebabkan museum menjadi terbengkalai karena kurang pengunjung. Lestari Moerdijat (Wakil Ketua MPR RI) berpendapat terkait kondisi museum yang terbengkalai karena dianggap tidak memiliki kaitan langsung dengan kebutuhan masyarakat. Sehingga persepsi ini menjadi tantangan yang harus disadari bersama (Fitriani, 2023). Jika dipahami kembali, museum memiliki peran yang lebih luas dan bukan hanya tempat menyimpan artefak, tetapi juga sebagai pusat pendidikan, penghargaan seni, tempat budaya, serta sumber pengetahuan dan riset.

Peran museum sebagai lembaga penjaga budaya sangat penting dalam memelihara, melestarikan, dan mengabadikan warisan budaya. Sebagai pengelola koleksi peninggalan peristiwa sejarah, seni dan pengetahuan, museum memiliki tanggung jawab yang besar untuk menjaga cerita dan nilai budaya agar tidak terlupakan. Koleksi yang dimiliki museum tidak berhenti pada penyajian warisan budaya, tetapi juga menjadi tempat refleksi bagi masyarakat terhadap masa lalu dan masa kini serta sumber inspirasi bagi masa depan. Jika peran ini tidak dimanfaatkan

secara maksimal, resiko kehilangan pengetahuan dan identitas budaya akan semakin terbuka.

Tantangan pengelolaan museum tidak hanya berhenti pada kurang tertariknya masyarakat terhadap museum, beberapa kebijakan terkait museum juga berpartisipasi dalam perubahan pengelolaan museum. UU Nomor 1 Tahun 2004, pasal 1 angka 23 tentang Badan Layanan Umum (BLU) yang dibentuk untuk meningkatkan pelayanan kepada masyarakat menjadi salah satu pendorong perubahan museum. Museum ditargetkan menjadi salah satu instansi yang diharapkan dapat bertransformasi pada kebijakan tersebut. Koordinator Museum dan Cagar Budaya, St. Prabawa Dwi Putranto mengungkapkan pengelolaan Museum berbentuk BLU dilakukan untuk meningkatkan kemandirian pengelolaan museum dalam memberikan layanan kepada masyarakat. Selain itu keberadaan BLU juga merupakan bagian dari upaya pemerintah dalam memperbaiki tata kelola museum (Ake, 2023).

Ketertarikan yang minim pada museum dapat dilatarbelakangi oleh beberapa hal seperti jenis koleksi, tata letak dan presentasi koleksi yang kurang menginspirasi, sehingga menimbulkan kesan kaku terhadap museum. Beberapa museum juga dianggap kurang relevan serta tidak mampu memberi pengalaman berkesan bagi pengunjung yang menginginkan informasi terkait konten koleksi dan pengetahuan yang lebih dinamis.

Seiring dengan hal tersebut, beberapa museum terlihat tidak mampu mengikuti tren serta menyajikan materi dengan cara menarik dan kontekstual. Hal ini menjadi tantangan tersendiri bagi museum dalam menyajikan koleksinya. Menurut Kasali

(2019), digitalisasi telah mengubah kebiasaan konsumen dan sudah seharusnya mengubah cara kita menghasilkan produk, memasarkannya, dan mengatur pekerjaan.

Lebih lanjut, Menteri pendidikan dan Kebudayaan Nadiem Makarim pada kunjungannya ke Museum Benteng Vredenburg, Yogyakarta mengungkapkan agar keberadaan museum dapat memenuhi kebutuhan masyarakat, terutama generasi muda. Hal tersebut secara tidak langsung menuntut museum untuk terus beradaptasi pada perubahan era yang hadir (Kemdikbud, 2019).

Penelitian ini memfokuskan pada tawaran penyajian koleksi yang dilakukan oleh Museum Sonobudoyo sejak akhir 2023. Presentasi koleksi pada Ruang Pamer Wahana Interaktif Museum Sonobudoyo menjadi tawaran bagaimana koleksi museum dapat dikelola. Pendekatan ini merupakan langkah baru yang diadopsi oleh Museum Sonobudoyo, sehingga tidak hanya memamerkan artefak secara pasif, tetapi juga melihat perkembangan sebagai bagian dari upaya mengenalkan warisan budaya lokal.

Hasil tesis ini dapat dikembangkan melalui penelitian lanjutan menjadi model pengelolaan museum inovatif yang bisa diimplementasikan pada museum-museum lain. Sehingga pengelolaan museum menjadi lebih relevan dan berkontribusi nyata terhadap kebutuhan serta minat masyarakat.

## **B. Rumusan Masalah**

1. Hal apa yang melatarbelakangi perubahan cara penyajian koleksi Museum Sonobudoyo di Ruang Pamer Wahana Interaktif?
2. Bagaimana Museum Sonobudoyo melakukan penyajian koleksi di Ruang Pamer Wahana Interaktif?
3. Mengapa penyajian koleksi melalui Ruang Pamer Wahana Interaktif dijalankan oleh Museum Sonobudoyo?

## **C. Tujuan Penelitian**

1. Mengetahui dan memahami secara mendalam hal-hal yang melatarbelakangi perubahan cara penyajian koleksi Museum Sonobudoyo di Ruang Pamer Wahana Interaktif.
2. Mengetahui dan memahami secara mendalam tata cara penyajian koleksi di Ruang Pamer Wahana Interaktif di Museum Sonobudoyo.
3. Menjabarkan dan memahami secara mendalam konsepsi pengelolaan museum pada penyajian koleksi Museum Sonobudoyo.

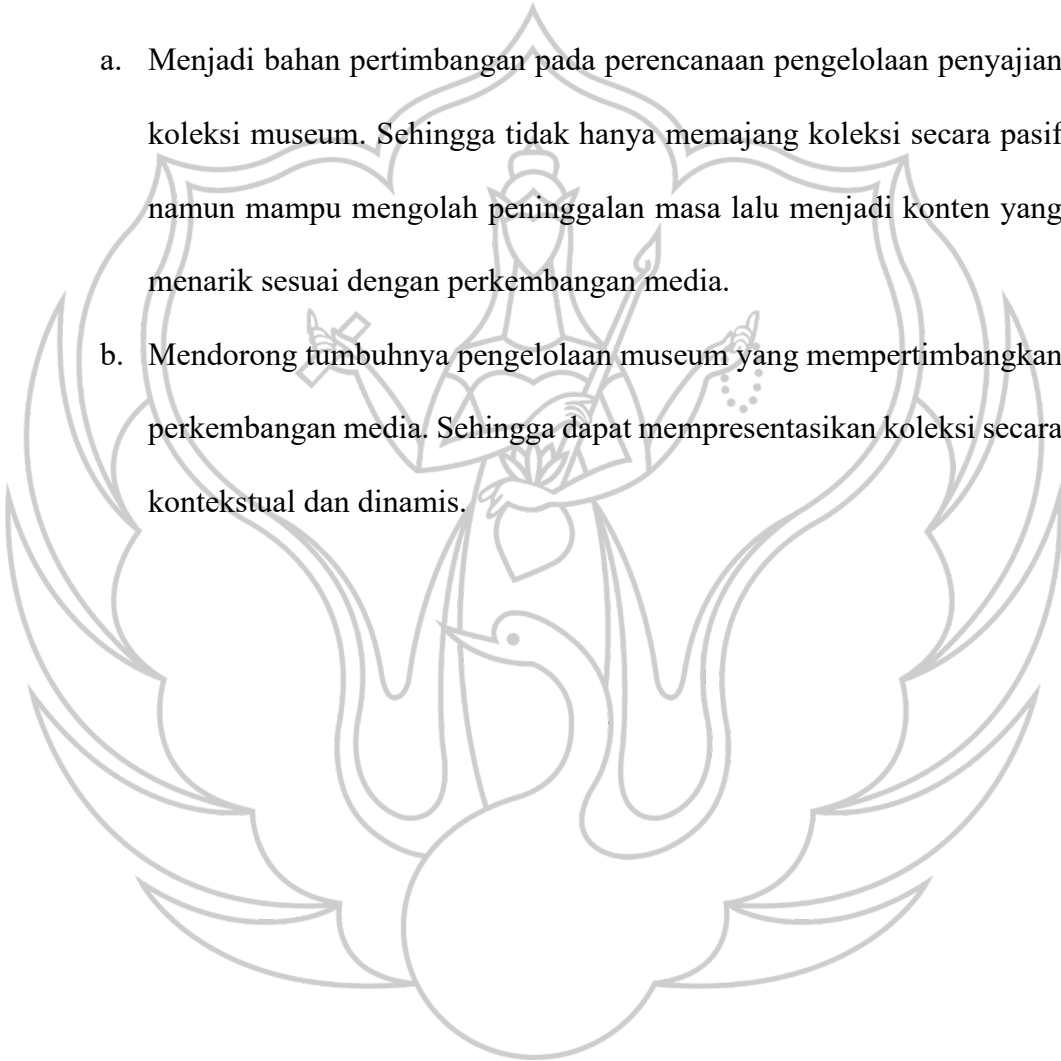
## **D. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat Teoritis
  - a. Memberikan pemahaman mendalam terkait dinamika pengelolaan Museum.
  - b. Memberi referensi terkait pengelolaan penyajian koleksi museum dan menambah pemahaman terkait praktik pengelolaan museum.

- c. Memberi rekomendasi yang relevan pada peluang pengembangan museum dan menjadi referensi alternatif bagi perkembangan ilmu tata kelola museum.
- d. Dapat dijadikan rujukan untuk penelitian selanjutnya.

## 2. Manfaat Praktis

- a. Menjadi bahan pertimbangan pada perencanaan pengelolaan penyajian koleksi museum. Sehingga tidak hanya memajang koleksi secara pasif namun mampu mengolah peninggalan masa lalu menjadi konten yang menarik sesuai dengan perkembangan media.
- b. Mendorong tumbuhnya pengelolaan museum yang mempertimbangkan perkembangan media. Sehingga dapat mempresentasikan koleksi secara kontekstual dan dinamis.



## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Kajian Sumber

Perkembangan pengelolaan Museum Sonobudoyo mengalami perubahan seiring dengan kemajuan teknologi dan perubahan kebutuhan pengunjung. Dahulu, museum menyajikan koleksinya dalam bentuk pameran statis dengan informasi terbatas pada deskripsi teks. Kini penyajian koleksi semakin interaktif dan menarik melalui berbagai inovasi. Penyajian koleksi dengan menggabungkan teknologi digital tidak hanya meningkatkan daya tarik museum, tetapi membuat pengalaman belajar lebih menarik dan menyenangkan.

Menurut Sitepu & Atiqah (2022: 8) digitalisasi tidak hanya membantu dalam mempromosikan destinasi wisata, tetapi juga mempermudah wisatawan dalam memperoleh informasi, memesan tiket, hingga menjangkau tempat wisata tujuan mereka. Penerapan konsep digitalisasi ini dapat dilihat di Museum Sonobudoyo, yang mulai fokus menerapkan transformasi digital secara signifikan pada awal tahun 2019.

Salah satu contoh teknologi digital yang ditawarkan oleh Museum Sonobudoyo adalah perangkat audio visual berbasis teknologi layar sentuh yang menampilkan video berdurasi sekitar tiga menit tentang koleksi di setiap ruangan (Saifuddin, 2020: 30). Selain itu terdapat pertunjukan wayang animasi yang disajikan pada layar *Liquid Crystal Display* (LCD). Melalui animasi tersebut, pengunjung dapat menikmati pertunjukan wayang dalam format animasi lengkap

dengan latar musik seperti pertunjukan wayang tradisional (Hermawan et al., 2021: 88). Melalui tawaran yang dilakukan oleh Museum Sonobudoyo, pengunjung mampu mendapat pengetahuan dengan cara yang menyenangkan.

Upaya penyesuaian media yang dilakukan oleh Museum Sonobudoyo menghadirkan cara baru untuk mengelola warisan budaya tetap hidup. Selain itu membuat peninggalan budaya lebih relevan dan menarik di tengah perkembangan teknologi dan perubahan pola konsumsi kebudayaan. Proses digitalisasi diharapkan dapat mempermudah pengunjung dalam memperoleh informasi terkait fasilitas museum, mengakses koleksi secara *virtual*, dan mengetahui panduan informatif yang mendetail melalui perangkat digital (Sitepu & Atiqah, 2022: 8).

Pada masa pandemi Covid-19, Museum Sonobudoyo berinovasi dengan mengembangkan web *virtual tour* sebagai sarana untuk mengakses museum (Ditha et al., 2021: 255). Hal ini menunjukkan, Museum Sonobudoyo aktif memperhatikan kondisi sosial dalam memfasilitasi pengunjung. Fasilitas ini memungkinkan pengunjung menikmati koleksi museum dari rumah tanpa harus datang ke lokasi. Dengan mempertimbangkan keterbatasan fisik akibat pandemi, Museum Sonobudoyo berhasil mengintegrasikan teknologi untuk memastikan aksesibilitas budaya tetap terbuka bagi pengunjung yang terdampak pembatasan sosial.

Meski melakukan pengembangan teknologi, Museum Sonobudoyo tidak meninggalkan aktivitas konvensional seperti memainkan alat musik tradisional Jawa yaitu *géndéran* pada jam operasional museum. Pada sela-sela aktifitas pemain memukul *géndéran*, pengunjung diperbolehkan mencoba memainkan alat musik tersebut (Saifuddin, 2020: 32). Partisipasi langsung yang ditawarkan Museum



Sonobudoyo, membuat pengunjung tidak hanya sekadar melihat atau mendengarkan, tetapi juga terlibat aktif dalam budaya yang ditampilkan.

Ketersediaan pemandu museum merupakan tawaran berbeda dari Museum Sonobudoyo, pemandu museum disediakan untuk memudahkan pengunjung memperoleh informasi tentang benda koleksi, baik yang dipajang atau tersimpan di dalam gudang (Sumartono, 2018: 12). Kehadiran pemandu museum dapat membantu pengunjung dalam memahami konteks budaya, makna, fungsi dan sejarah pada koleksi museum. Sehingga pengalaman berkunjung ke museum menjadi lebih edukatif dan interaktif.

Pengembangan pengelolaan museum tidak berhenti pada penyajian benda koleksi. Museum Sonobudoyo menerapkan strategi digital branding sebagai upaya penyesuaian perkembangan zaman. Upaya ini dilakukan untuk mempromosikan museum melalui media digital yang relevan. Sehingga mampu mencapai tujuan dari museum (Cahyono, 2022: 198). Implementasi strategi *digital branding* yang dilakukan Museum Sonobudoyo tidak hanya untuk meningkatkan eksposur museum. *Digital branding* dapat menjadi cara efektif dalam melestarikan dan mempromosikan budaya.

Penghargaan yang diterima Museum Sonobudoyo dalam Indonesia Museum Awards 2020 merupakan bukti keberhasilan Museum Sonobudoyo menjalankan strategi *digital branding*. Museum Sonobudoyo menerima penghargaan sebagai Museum Cantik, penilaian dalam kategori ini berfokus pada estetika konten media sosial yang diproduksi. Menurut Samuel Wattimena (Dewan Juri Museum Award 2020), penilaian mencakup keselarasan desain dengan

identitas museum, kesesuaian visual dengan konten yang ditampilkan, serta komposisi layout, warna, tipografi, dan elemen grafis yang menarik (Mutiah, 2020: 4).

Aktifitas pengelolaan Museum Sonobudoyo dengan penerapan digitalisasi telah berhasil meningkatkan tidak hanya jumlah kunjungan, tetapi juga kualitas pengalaman pengunjung (Sitepu & Atiqah, 2022: 8). Pengelolaan museum yang dilakukan memungkinkan pengunjung untuk mengeksplorasi koleksi secara lebih mendalam, mendapatkan informasi dengan lebih mudah, dan menikmati interaksi yang lebih dekat pada konten budaya.

Pengelolaan teknologi, interaktivitas, komputer dan media baru menjadi salah satu tawaran dalam mempresentasikan koleksi museum. Menurut Dong (2024: 2), teknologi media digital telah memberi kontribusi besar dalam memperkaya desain pameran museum, meningkatkan keterlibatan dan pengalaman pengunjung, memfasilitasi pelestarian warisan budaya dan pembangunan berkelanjutan untuk memastikan pentingnya kontribusi museum di era digital. Perubahan ini terjadi karena kebutuhan museum dalam beradaptasi dengan perkembangan teknologi dan cara baru dalam berinteraksi, serta pengalaman pengunjung yang semakin terbiasa dengan teknologi dalam keseharian (Zein, 2020: 26).

Museum saat ini dituntut untuk menyajikan pengalaman otentik dan meningkatkan pengalaman pengunjung dengan menyediakan edutainment (tata kelola pendidikan dan hiburan). *Virtual Reality* (VR) membantu mengatasi kekhawatiran ini karena lingkungan VR yang imersif memungkinkan pengunjung

untuk melihat gambar *virtual* artefak sebagai sesuatu yang asli dan memperoleh informasi tentang koleksi dengan menyenangkan (Lee et al., 2020: 3).

Penggunaan media interaktif tidak menggantikan benda pameran sebagai bagian dari koleksi museum, tetapi mendukung benda pameran dalam memberikan informasi secara lebih menarik (Zein, 2020: 26). Keajaiban digital tidak hanya memberikan efek "wow" sesaat, tetapi juga memberdayakan pengunjung untuk mengembangkan kemampuan kolaborasi, refleksi kritis, dan inovasi (Bell & Smith, 2020: 385).

Teknologi *Augmented Reality* (AR) menawarkan peluang baru sebagai media alternatif pengelolaan benda-benda museum. Pengimplementasian teknologi AR menunjukkan angka kepuasan 86% terhadap kemudahan penggunaan aplikasi dalam pengelolaan koleksi museum (Brata & Brata, 2018: 347). Teknologi AR dalam museum memungkinkan pengalaman yang lebih interaktif dan mendalam.

Pengguna AR lebih cenderung mengalami pembelajaran yang lebih positif, serta merasa lebih puas dengan kunjungan mereka karena keterlibatan yang lebih personal dan menarik (Bachiller et al., 2023: 15). Menurut Zein (2020: 21), penerapan multimedia di museum modern menawarkan pengalaman yang berbeda, terutama bagi generasi muda. Hal tersebut dikarenakan informasi lebih mudah diingat dan dipahami melalui proses interaktif dibandingkan hanya melihat atau membaca, yang cenderung membuat pengunjung pasif.

Dalam banyak kasus, tidak mungkin mendemonstrasikan cara kerja artefak tanpa merusaknya. Namun dengan menggunakan teknologi VR/AR, dimungkinkan untuk memberikan informasi tambahan berupa gambar, video, dan animasi tentang

cara penggunaan artefak tersebut (Bachiller et al., 2023: 4). Hal ini sekaligus dapat meminimalkan resiko kerusakan benda sejarah akibat kelalaian pengunjung dan pengelola museum (Brata & Brata, 2018: 347). Penerapan teknologi secara efektif telah meningkatkan kecepatan dan kemudahan penyebaran budaya sekaligus melindungi warisan budaya (Zhang, 2023: 5).

Menurut Scavarelli et al., (2021: 14), pembelajaran berbasis VR merupakan cara yang efektif untuk meningkatkan hasil dari pembelajaran. Sebagai bentuk pembelajaran yang terintegrasi dengan teknologi, penggunaan VR diharapkan dapat mengakomodasi pengembangan keterampilan abad ke-21 dan mendorong siswa menjadi subjek belajar aktif (Maghfur et al., 2023: 14). Kombinasi hiperteks dan multimedia dianggap menyediakan akses yang jauh lebih mudah ke informasi budaya dan antarmuka yang ramah pengguna karena museum merupakan media yang sangat visual (Schweibenz, 2019: 10).

Dalam kerangka praktik museum modern, museum dilihat sebagai ruang dinamis yang menghasilkan informasi, menampilkan informasi tentang objek melalui evaluasi, dan bertujuan untuk menyampaikan informasi kepada masyarakat melalui kegiatan edukatif (Çıldır & Karadeniz, 2014: 546). Sifat partisipatif dari pengalaman imersif, baik langsung maupun virtual, terbukti efektif dalam menarik dan mendidik pengunjung dengan menekankan keterlibatan yang nyata dan afektif terhadap situs warisan, artefak bersejarah, atau materi arsip yang ditampilkan (Maples & Dima, 2021: 26).

Semakin banyak museum berinteraksi dengan pengunjung, cerita mereka akan menjadi semakin rinci dan kompleks. Ini merupakan dampak positif dari

interaksi yang coba dibangun oleh banyak museum, di mana cerita berfungsi untuk mengilustrasikan, mengingat peristiwa, dan melibatkan audiens (Nielsen, 2017: 6-7). Interaksi ini juga membentuk dunia yang lebih memahami dan toleran, karena pengunjung dapat mempelajari budaya dan tradisi lain yang mungkin sebelumnya asing bagi mereka (Zhang, 2023: 5). Hal tersebut sejalan dengan gagasan penggunaan teknologi dalam museum *virtual* sebagai alat emansipatoris untuk menciptakan masyarakat yang lebih egaliter (Klinowski & Szafarowicz, 2023: 5).

Berdasarkan tinjauan pustaka yang dilakukan pada 19 jurnal nasional dan internasional dengan kesesuaian tema penelitian, ditemukan bahwa pemanfaatan teknologi dan keterlibatan fisik terbukti efektif dalam meningkatkan kepuasan pengunjung. Selain itu, penerapan teknologi juga dapat meningkatkan interaksi pengunjung, membantu pelestarian artefak, serta memperkaya pengalaman belajar. Integrasi teknologi dalam museum berperan penting dalam memperkaya pembelajaran sejarah dan mendorong interaksi sosial. Namun, hingga saat ini belum ada penelitian yang secara spesifik membahas proses penyajian koleksi di Ruang Pamer Wahana Interaktif Museum Sonobudoyo. Oleh karena itu, penelitian ini menjadi penting untuk dilakukan, mengingat pengelolaan penyajian koleksi museum merupakan aspek krusial dalam studi tata kelola seni.

## **B. Kajian Teori**

### **1. Pengelolaan**

Pengelolaan museum memiliki peran penting dalam melestarikan warisan budaya dan sejarah, serta memastikan nilai-nilai tersebut dapat dinikmati dan

dipahami oleh semua generasi. Melalui pengelolaan atau manajemen yang baik, museum dapat berfungsi sebagai pusat edukasi, penelitian, dan hiburan yang efektif. Menurut George Terry (Isniati dan M. Rizki Fajriansyah, 2019: 2), manajemen pada dasarnya terdiri dari *Planning, Organizing, Actuating, dan Controlling* (POAC) (Isniati dan M. Rizki Fajriansyah, 2019: 2). Sejalan dengan hal tersebut, Ernie Tisnawati Sule dan Kurniawan Saefullah menjelaskan manajemen adalah proses untuk mewujudkan tujuan organisasi melalui rangkaian kegiatan berupa perencanaan, pengorganisasian, pengarahan dan pengendalian orang-orang serta sumber daya organisasi lainnya (Sule, 2010: 6).

Perencanaan merupakan upaya merumuskan apa yang sesungguhnya ingin dicapai oleh sebuah organisasi atau perusahaan serta bagaimana sesuatu yang ingin dicapai tersebut dapat diwujudkan melalui serangkaian rumusan rencana kegiatan tertentu (Sule, 2010: 97). Pendapat tersebut didukung oleh Hanafi, yang menyatakan perencanaan dapat meminimalkan resiko atau ketidakpastian suatu tindakan. Hal tersebut dilakukan dengan mengasumsikan kondisi tertentu di masa mendatang, dan menganalisis konsekuensi dari setiap tindakan, ketidakpastian dapat dikurangi, dan keberhasilan mempunyai probabilitas yang lebih besar (Hanafi, 2011: 110). Melengkapi pernyataan diatas, Nickels, McHugh and Mc Hugh (1997) menerangkan fungsi dari manajemen perencanaan adalah upaya mengatasi kecenderungan yang akan datang dan penentuan strategi terkait terwujudnya target dan tujuan (Sule, 2010: 8). Perencanaan dalam proses manajemen menurut Hani Handoko terdapat empat tahapan yang meliputi: menetapkan tujuan, merumuskan keadaan saat ini, mengidentifikasi segala

kemudahan dan hambatan, mengembagkan rencana atau serangkaian kegiatan untuk pencapaian tujuan (Handoko, 2019: 79).

Pencapaian tujuan dalam pengelolaan museum membutuhkan pengorganisasian dalam mendelegasikan tugas serta kebutuhan yang telah direncanakan. Pengorganisasian merupakan pengalokasian sumber daya berdasarkan kebutuhan kerja, terutama terkait dengan pembagian tugas dan sumber daya yang dimiliki organisasi, serta bagaimana keseluruhan kerja dapat dikoordinasikan dan dikomunikasikan (Sule, 2010: 152). Pernyataan tersebut didukung oleh fungsi pengorganisasian yang disampaikan oleh Nickels, McHugh and Mc Hugh (1997). Pengorganisasian merupakan strategi dan taktik yang dirumuskan dalam desain struktur organisasi agar bekerja secara efektif dan efisien (Sule, 2010: 152).

Selanjutnya *actuating* dalam teori manajemen POAC yang dijabarkan Teri memiliki fungsi yang sama dengan pengimplementasian atau *directing* dari Nickels, McHugh and Mc Hugh (1997). Implementasi merupakan program yang dijalankan oleh seluruh pihak dalam organisasi dan proses memotivasi agar menjalankan tanggung jawab (Sule, 2010: 152). Dalam pengertian yang sama implementasi juga sering disebut dengan pengarahan dan pengembangan. Hal ini tidak lepas dari motivasi, komunikasi, kepemimpinan, perubahan dan pengembangan, serta manajemen konflik.

Pengendalian atau *controlling* dijabarkan menurut fungsinya oleh Nickels, McHugh and Mc Hugh (1997), merupakan proses memastikan kegiatan yang direncanakan, diorganisasikan dan diimplementasikan berjalan sesuai dengan

target. Sedangkan Hani Handoko menjelaskan pengertian controlling dengan istilah pengawasan. Pada dasarnya merupakan proses yang dilakukan untuk memastikan agar apa yang direncanakan berjalan sesuai sebagaimana mestinya (Handoko, 2019: 357).

## 2. Museologi

Museologi adalah ilmu yang mempelajari tentang museum yang bertujuan untuk mencari kaidah, pedoman dan dasar pemikiran praktis untuk penyelenggaraan museum baik ilmiah, administratif maupun teknis. Museologi terbagi atas tiga sub disiplin, yaitu:

- a. Menyelidiki atau mengkaji aspek administratif, penyelenggaraan museum, organisasi personalia, registrasi objek museum.
- b. Mengkaji teknik permuseuman, arsitektur museum, pembagian ruangan, pencahayaan, *display*, *preservation*, *restoration*.
- c. Menyelidiki tentang fungsi museum dalam masyarakat, hubungan museum dengan pendidikan, museum sebagai tempat penelitian, museum sebagai sumber ilmu pengetahuan dan museum sebagai pusat seni dan kebudayaan (Sinaga dkk., 2018: 2).

Pengertian museum menurut *International Council of Museum (ICOM)* adalah sebuah lembaga yang bersifat tetap, tidak mencari keuntungan, melayani masyarakat dan perkembangannya, terbuka untuk umum, yang memperoleh, merawat, menghubungkan dan memamerkan untuk tujuan-tujuan studi, pendidikan, dan kesenangan, barang pembuktian manusia dan lingkungannya (Asiarto dkk., 2008: 15).



Museum merupakan institusi budaya yang kompleks, mengurus hal-hal unik, baik dalam mengumpulkan maupun melestarikan warisan budaya, sekaligus mengkomunikasikan makna baik yang terkandung dalam karya seni, artefak arkeologi dan sejarah, maupun ilmu pengetahuan alam (Yulianto, 2016: 8-9). Menurut Asiarto dkk., (2008: 14), pendirian museum memiliki tujuan sebagai sarana edukatif, kultural, inspiratif, dan rekreatif dalam rangka menunjang usaha pemerintah mencerdaskan kehidupan bangsa dan memajukan kebudayaan nasional.

Berdasarkan musyawarah ICOM, museum memiliki sembilan fungsi yaitu: a). Pengumpulan dan pengamatan warisan alam dan budaya, b). Dokumentasi dan penelitian ilmiah, c). Konservasi dan preservasi, d). Penyebaran dan pemerataan ilmu untuk umum, e). Pengenalan dan penghayatan kesenian, f). Pengenalan kebudayaan antar daerah dan antar bangsa, g). Visualisasi warisan alam dan budaya, h). Cermin pertumbuhan peradaban umat manusia, dan i). Pembangkit rasa taqwa dan bersyukur kepada Tuhan (Sawirman, 2022: 15-16).

Menurut Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 1995, museum adalah lembaga yang berfungsi sebagai tempat penyimpanan, perawatan, pengamanan, dan pemanfaatan benda bukti materiil hasil budaya manusia, alam, dan lingkungannya guna menunjang upaya perlindungan serta pelestarian kekayaan budaya bangsa. Berdasarkan peraturan ini, museum memiliki tugas untuk menyimpan, merawat, mengamankan, dan memanfaatkan koleksi museum yang berupa benda cagar budaya (Asiarto dkk., 2008: 15-16).

Museum menjalankan dua fungsi besar, yaitu: 1). Tempat pelestarian budaya baik tangible maupun intangible, dan 2). Sumber informasi budaya. Sebagai

sumber informasi budaya, fungsi museum bukan hanya tempat memamerkan benda, tetapi memiliki tujuan untuk pendidikan budaya bagi pengunjung (Yulianto, 2016: 2).

Penyajian koleksi dalam sebuah pameran merupakan salah satu cara efektif bagi museum untuk berkomunikasi dengan pengunjung. Prinsip penyajian koleksi di ruang pamer harus memiliki: a). Sistem atau alur cerita pameran untuk mempermudah komunikasi dan penyampaian informasi, b). Koleksi yang mendukung alur cerita untuk menjaga alur cerita dan keterkaitan yang jelas antara materi dan koleksi (Asiarto dkk., 2008: 46).

Penyajian koleksi dalam museum dimulai dari penjelasan koleksi, jenis-jenis koleksi, klasifikasi koleksi, metode penyajian koleksi pameran, bentuk-bentuk pameran dan teknik penyajian koleksi dalam pameran (Sinaga dkk., 2018: 26). Dalam menyajikan koleksi, museum memiliki metode dan teknik yang terdiri dari:

- a. Metode pendekatan interaktif, cerita penyajian benda-benda koleksi museum yang mengungkapkan informasi guna, arti, dan fungsi benda koleksi museum.
- b. Metode pendekatan romantik (evokatif), penyajian benda koleksi yang mengungkapkan suasana tertentu yang berhubungan dengan benda yang dipamerkan.
- c. Metode pendekatan estetik, penyajian koleksi museum yang mengungkapkan nilai artistik pada benda koleksi museum.
- d. Metode pendekatan simbolik, penyajian benda koleksi museum dengan menggunakan simbol-simbol tertentu sebagai media interpretasi pengunjung.

- e. Metode pendekatan kontemplatif, cara penyajian koleksi untuk membangun imajinasi pengunjung terhadap koleksi yang dipamerkan.
- f. Metode pendekatan interaktif, cara penyajian koleksi dimana pengunjung dapat berinteraksi langsung dengan koleksi. Penyajian interaktif dapat menggunakan teknologi informasi (Asiarto dkk., 2008: 49-50).

Digitalisasi dalam museum merupakan proses mengubah beragam informasi, koleksi, artefak atau benda dari format analog menjadi format digital sehingga lebih mudah untuk diproduksi, disimpan, dikonsumsi, dikelola, dan didistribusikan. Digitalisasi koleksi merupakan sebuah terminologi untuk menjelaskan proses alih koleksi museum dari bentuk teks, arsip, cetak, audio, foto maupun video menjadi bentuk digital (Sawirman, 2022: 50).

Metode pameran dengan menggunakan pendekatan teknologi pendidikan dapat dibagi menjadi dua kategori yaitu: a). Metode pameran diartikan sebagai sebuah komunikasi: penyajian objek, diorama, planetarium, dan eksplanasi; b). Metode pameran diartikan sebagai sebuah pengalaman: pengalaman melalui sentuhan (*touch*), pengalaman melalui memperlihatkan (*showing*), pengalaman melalui model-model bergerak (*moving models*), pengalaman melalui eksperimen saintifik (*scientific experiment*), dan pengalaman melalui gambar (Asiarto dkk., 2008: 49-50).

### 3. Presentasi Koleksi

Presentasi tata karya seni menurut Wisetrotomo merupakan bentuk presentasi akhir dari proses kurasi. Melalui presentasi yang dilakukan publik dapat menikmati dan menilai ide kurator, pilihan karya dan presentasinya. Berikut adalah

langkah yang dilakukan dalam melakukan tata karya: a. Tepat dan tajam memilih karya, b. Tepat, konsisten, dan disiplin pada jadwal, c. Membuat simulasi display, d. Menyusun narasi dalam display karya berdasarkan tema yang sudah ditentukan (Wisetrotomo, 2020: 107-108). Pernyataan tersebut didukung oleh Susanto yang menjabarkan tiga hal pokok dalam kegiatan menata dan mendesain yaitu berupa: a. Unsur yang ditata, b. Siapa penggunanya, c. Prinsip dan kaidah penataan (Susanto, 2016: 175-176). Melengkapi teori diatas Kartika menjelaskan prinsip pengorganisasian dalam tata susun tidak lepas dari prinsip komposisi, harmoni, kontras, unity, balance, simplicity, aksentuasi dan proporsi (Kartika, 2017: 51). Jika dilihat lebih seksama display merupakan pekerjaan menata unsur-unsur yang akan didisplay. Sedangkan dalam teori seni rupa dasar Sanyoto menjelaskan unsur-unsur seni rupa, dan desain yang meliputi: bentuk, raut, ukuran, arah, tekstur, warna, value dan ruang. Selanjutnya prinsip-prinsip dasar seni rupa dan desain meliputi: irama/ ritme/ keselarasan, kesatuan/ unity, dominasi, keseimbangan, proporsi/ perbandingan/ keserasian, kesederhanaan, dan kejelasan (Sanyoto, 2010).

#### 4. Alih Wahana

Alih Wahana menurut Damono merupakan kegiatan yang mencakup penerjemahan, penyaduran, dan pemindahan satu jenis kesenian ke jenis kesenian lain. Sedangkan kata wahana sendiri diartikan juga sebagai medium yang dipergunakan untuk mengungkapkan, mencapai, atau memamerkan gagasan atau perasaan. Dengan arti yang lebih luas, istilah ini mencakup perubahan dari berbagai jenis ilmu pengetahuan menjadi karya seni (Damono, 2023: 9).

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

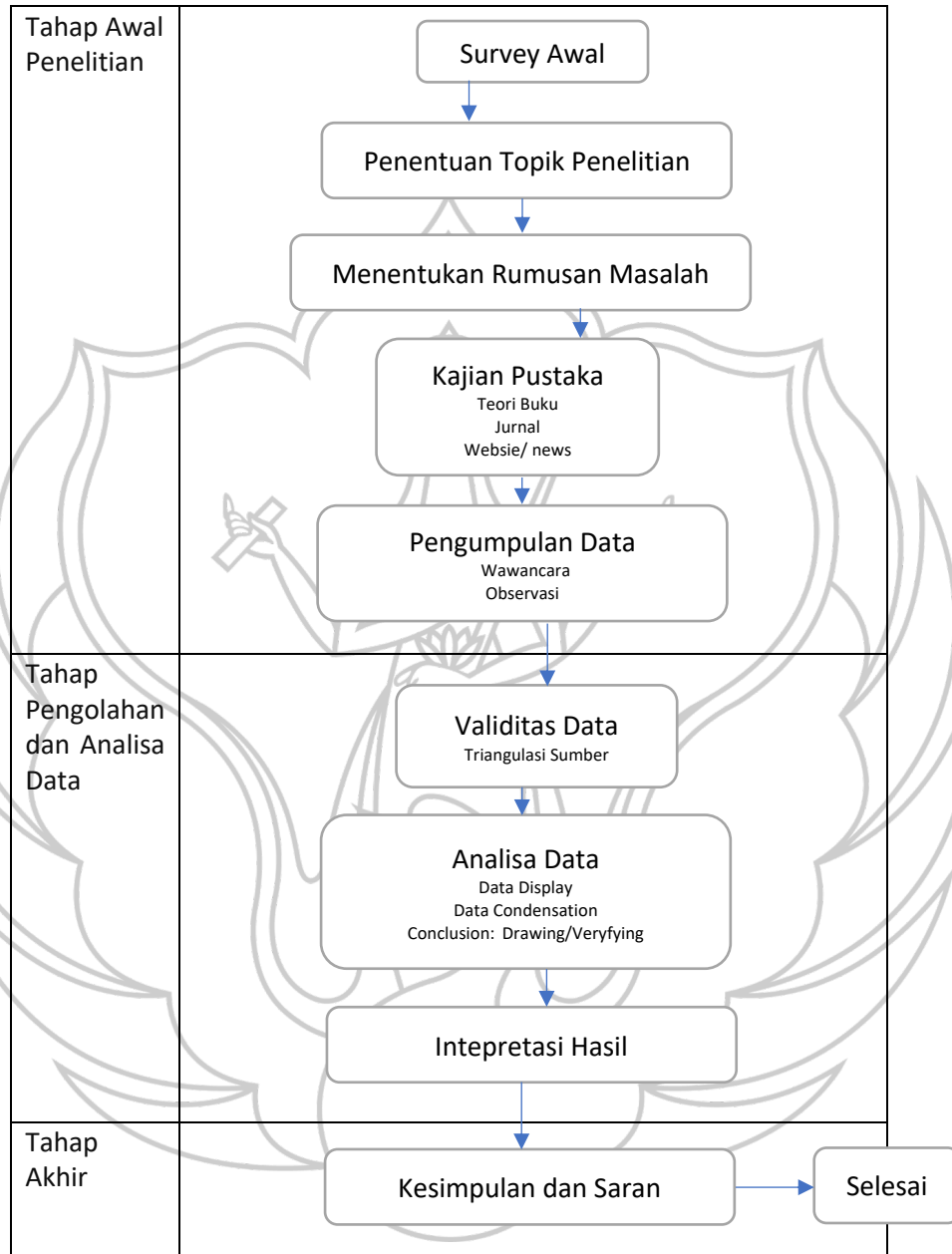
#### **A. Metode Penelitian**

Pengelolaan Museum Sonobudoyo menjadi bahan kajian dalam penelitian ini akan menggunakan metode penelitian kualitatif. Dimana metode tersebut berfokus pada eksplorasi pada kasus yang diteliti. Untuk mendukung metode kualitatif maka penelitian ini akan menggunakan pendekatan studi kasus. Jenis pendekatan studi kasus dalam penelitian berfungsi untuk mendalami suatu isu atau persoalan sehingga mendapatkan detail pemahaman dari kasus yang diteliti (Creswel, 2015: 173).

Metode pendekatan tersebut dipilih karena dianggap sesuai dengan bahasan yang akan diteliti. Peneliti akan berfokus pada bagaimana Museum Sonobudoyo berinovasi dalam mempresentasikan koleksi yang dimiliki. Pemilihan subjek dan objek dilakukan untuk memfokuskan kajian dalam penelitian. Subjek dalam penelitian akan menghadirkan narasumber guna menghimpun data yang dibutuhkan. Selanjutnya data yang terkumpul akan direduksi untuk dijadikan bahan kajian dalam menjawab rumusan masalah.

Penelitian yang dilakukan ini menempatkan Ruang Pamer Wahana Interaktif Museum Sonobudoyo sebagai kasus untuk ditinjau. Sedangkan Museum Sonobudoyo merupakan salah satu museum yang memiliki kompleksitas penyajian narasi cerita dari peninggalan yang dimiliki. Guna memfokuskan materi yang akan

dibahas maka dipilih Ruang Pamer Wahana Interaktif Museum Sonobudoyo sebagai objek penelitian.



Gambar 1. Bagan Alir  
Sumber: hasil kajian penulis, 2024

## **B. Teknik Pengumpulan Data**

### **1. Wawancara**

Wawancara dipilih sebagai salah satu metode pengumpulan data pada penelitian ini. Menurut Esterberg (2002) dalam buku Metode Penelitian Manajemen yang ditulis Sugiyono, wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab. Sehingga dapat dikonstruksi makna dalam suatu topik tertentu (Sugiyono, 2016: 384).

Penelitian ini menggunakan teknik wawancara mendalam yang memungkinkan peneliti untuk mengembangkan pertanyaan utama. Sehingga membantu peneliti dalam mengkonstruksi informasi yang dibutuhkan. Wawancara mendalam dilakukan dengan pertanyaan yang sifatnya terbuka dan mengarah pada kedalaman informasi, serta dilakukan dengan cara yang tidak secara formal terstruktur, guna menggali pandangan subjek yang diteliti tentang banyak hal yang sangat bermanfaat untuk menjadi dasar bagi penggalan informasinya secara lebih jauh, lengkap dan mendalam (Sutopo, 2006: 69).

Penelitian ini merumuskan masalah pada bagaimana proses pengelolaan penyajian koleksi di Ruang Pamer Wahana Interaktif Museum Sonobudoyo. Berdasarkan kebutuhan mengumpulkan informasi maka teknik wawancara mendalam sangat membantu dalam pengumpulan data terkait objek yang diteliti. Metode wawancara ini sekaligus menjadi salah satu sumber data utama pada penelitian.

<b>NO</b>	<b>NAMA</b>	<b>KETERLIBATAN</b>	<b>ALASAN</b>
1.	Aldila Christian	Pelaksana pekerjaan teknis Ruang Pamer Wahana Interaktif Museum Sonobudoyo	Mengetahui secara mendalam proses pelaksanaan pekerjaan teknis di Ruang Pamer Wahana Interaktif Museum Sonobudoyo
2.	Doni Maulistya	Pengarah artistik Ruang Pamer Wahana Interaktif Museum Sonobudoyo	Mengetahui secara mendalam pelaksanaan artistik yang dilakukan pada pembuatan Ruang Pamer Wahana Interaktif Museum Sonobudoyo
3.	Ery Sustiyadi	Pemberi kerja pekerjaan Ruang Pamer Wahana Interaktif Museum Sonobudoyo dan Kepala Museum Sonobudoyo	Mengetahui secara mendalam latar belakang serta proses pembuatan Ruang Pamer Wahana Interaktif Museum Sonobudoyo
4.	Mikke Susanto	Ketua tim ahli pekerjaan pada Ruang Pamer Wahana Interaktif Museum Sonobudoyo	Mengetahui secara mendalam proses pekerjaan tim ahli dalam pembuatan Ruang Pamer Wahana Interaktif
5.	Prihatmoko Moki	Pelaksana pekerjaan seni pada Ruang Pamer Wahana Interaktif Museum Sonobudoyo	Mengetahui secara mendalam proses pembuatan pekerjaan seni di Ruang Pamer Wahana Interaktif Museum Sonobudoyo
6.	RM Altianto	Anggota tim ahli Ruang Pamer Wahana Interaktif Museum Sonobudoyo	Mengetahui secara mendalam proses pekerjaan tim ahli dalam pembuatan Ruang Pamer Wahana Interaktif
7.	Roby Setiawan	Perencana pekerjaan Ruang Pamer Wahana Interaktif Museum Sonobudoyo	Mengetahui secara mendalam proses perencanaan pembuatan Ruang Pamer Wahana



			Interaktif Museum Sonobudoyo
8.	Setyo Harwanto	Perencana pekerjaan Ruang Pamer Wahana Interaktif Museum Sonobudoyo	Mengetahui secara mendalam proses perencanaan pembuatan Ruang Pamer Wahana Interaktif Museum Sonobudoyo
9.	Siam Candra Artista	Pelaksana pekerjaan seni pada Ruang Pamer Wahana Interaktif Museum Sonobudoyo	Mengetahui proses pembuatan pekerjaan seni di Ruang Pamer Wahana Interaktif Museum Sonobudoyo

Tabel 1. Narasumber penelitian  
Sumber: hasil kajian penulis, 2024

## 2. Observasi

Observasi atau pengamatan merupakan teknik pengumpulan data yang mempelajari keadaan di lapangan. Teknik ini mengandalkan semua indra seperti penglihatan, pendengaran, sentuhan, penciuman dan perasa. Untuk mengamati lingkungan fisik, partisipan, interaksi, percakapan, dan perilaku selama proses penelitian (Creswel, 2015: 231). Teknik pengumpulan data dalam bentuk observasi dibagi menjadi dua yaitu tak berperan sama sekali dan berperan yang didalamnya dibagi menjadi berperan pasif, berperan aktif, dan berperan penuh (Sutopo, 2006: 75). Pada penelitian ini akan digunakan observasi tidak berperan dalam pengumpulan data. Observasi yang dilakukan tidak akan melakukan keterlibatan langsung dengan situasi dan kondisi yang sedang diamati.

### 3. Dokumen dan Arsip

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar atau karya-karya monumental dari seseorang (Sugiyono, 2016: 396). Sedangkan arsip merupakan catatan rekaman yang lebih bersifat formal dan terencana dalam organisasi sebagai bagian dari mekanisme kegiatan (Sutopo, 2006: 61). Pengumpulan dokumen berfokus pada gambar rencana kerja yang digunakan sebagai landasan pembuatan Ruang Pamer wahana Interaktif di Museum Sonobudoyo. Dokumen dan arsip dalam penelitian ini dapat menjadi sumber informasi untuk menghimpun data. Penelitian ini merupakan upaya pengungkapan proses bagaimana Museum Sonobudoyo menyajikan koleksi di Ruang Pamer Wahana Interaktif sebagai studi kasusnya. Maka pengumpulan data dengan cara ini perlu untuk dilakukan.

### 4. Instrumen Pengumpulan Data

Dalam penelitian kualitatif yang menjadi instrumen atau alat penelitian adalah peneliti itu sendiri (Sugiyono, 2016: 61). Penelitian kualitatif sebagai *human instrumen* bergantung pada keluasan peneliti dalam memahami masalah yang diteliti, pemilihan informan dalam wawancara, kualitas data yang berhasil dikumpulkan serta kemampuan peneliti dalam melakukan olah data. Penggunaan instrumen ini menuntut peneliti untuk peka terhadap segala informasi yang diteliti. Sedangkan alat bantu yang digunakan dalam pengumpulan data wawancara adalah telepon genggam dengan memanfaatkan fitur perekam suara dan kamera. Pencarian data lain seperti dokumen dan arsip menggunakan alat bantu laptop sebagai media pengumpul data.

### **C. Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data dilakukan setelah melakukan studi lapangan dengan beragam teknik pengumpulan data yang digunakan. Analisis data merupakan proses pengorganisasian data, pembacaan data, pengkodean, penyajian data dan penyusunan penafsiran data (Creswel, 2015: 250). Menurut Miles dan Huberman (1984) dalam proses analisis data memiliki tiga komponen utama yang harus dilakukan yaitu reduksi data, sajian data dan penarikan kesimpulan serta verifikasi (Sutopo, 2006: 113). Dalam penelitian ini, reduksi data akan diganti dengan kondensasi data. Kondensasi data adalah proses memilih, memfokuskan, menyederhanakan, membuat abstraksi data aksi dari catatan lapangan, *interview*, transkrip, berbagai dokumen dan catatan lapangan (Sugiyono, 2020: 142).

### **D. Rencana Pengujian Keabsahan Data**

Pengujian keabsahan data digunakan untuk memvalidasi data temuan lapangan yang dilakukan saat penelitian berlangsung. Validitas data dalam penelitian ini menggunakan triangulasi sumber yang dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber. Proses tersebut dilakukan dengan cara dideskripsikan, dikategorisasikan, mana pandangan yang sama, yang berbeda, dan mana spesifik dari tiga sumber tersebut (Sugiyono, 2016: 440). Triangulasi mewajibkan penggunaan berbagai sumber data berbeda dalam memvalidasi data. Teknik triangulasi sumber memperoleh data dari narasumber yang berbeda posisinya dengan teknik wawancara, sehingga informasi dari narasumber satu bisa dibandingkan dengan informasi narasumber lainnya. Teknik

ini dapat pula dilakukan dengan menggali informasi dari sumber-sumber data yang berbeda jenisnya, misalnya dari narasumber, kondisi lokasi, aktivitas perilaku masyarakat atau dari catatan, arsip dan dokumen (Sutopo, 2006: 92-100).

