

**TESIS
TATA KELOLA SENI**

**Kuratorial Berbasis Gamifikasi:
Membangun Pengalaman Imersi Pengunjung
pada Pameran Interaktif “Cerita Rakyat”
di Galeri Indonesia Kaya**



Untuk memperoleh Gelar Magister
dalam Program Tata Kelola Seni
Minat Utama Manajemen Seni

M. Sulthon Roofiif
2420294420

**PROGRAM PASCASARJANA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2026**

TESIS
TATA KELOLA SENI


**Kuratorial Berbasis Gamifikasi:
Membangun Pengalaman Imersi Pengunjung
pada Pameran Interaktif “Cerita Rakyat”
di Galeri Indonesia Kaya**

Oleh:
M. Sulthon Roofiif
NIM 2420294420

Telah dipertahankan pada tanggal 19 Februari 2026 di depan
Dewan Penguji yang terdiri dari:

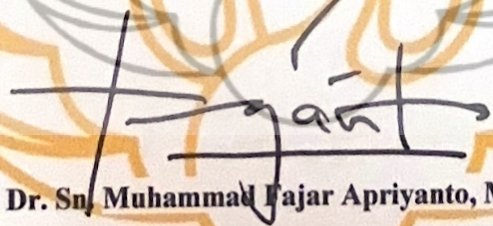
Pembimbing Utama,

Penguji Ahli,


Octavianus Cahyono Priyanto, Ph. D

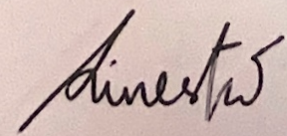

Dr. Mikke Susanto, S. Sn., M.A

Ketua Penguji,


Dr. Sn. Muhammad Fajar Apriyanto, M. Sn

Yogyakarta,

Direktur


Dr. Fortunata Tyasrinestu, M.Si



Hidup Sekali, BerARTi, Lalu Mati

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : M. Sulthon Roofiif
NIM : 2420294420
Program Studi : Magister Tata Kelola Seni
Program Pascasarjana : Institut Seni Indonesia (ISI) Yogyakarta

Dengan ini menyatakan bahwa pertanggungjawaban tesis berjudul: **Kuratorial Berbasis Gamifikasi: Membangun Pengalaman Imersi Pengunjung pada Pameran Interaktif “Cerita Rakyat” di Galeri Indonesia Kaya**. Benar-benar merupakan karya asli saya sendiri, bukan hasil jiplakan atau plagiarisme dari karya orang lain. Karya ini belum pernah dipublikasikan dalam bentuk apapun dan belum pernah dipergunakan untuk mengambil gelar akademik di perguruan tinggi mana pun.

Saya bertanggung jawab penuh atas keaslian seluruh isi karya ini. Apabila terbukti ada pemalsuan dan/atau pelanggaran terhadap pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan akademik, termasuk hingga pencabutan gelar akademik yang telah diperoleh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, Februari 2026

Yang Menyatakan,

M. Sulthon Roofiif

ABSTRAK

Akselerasi teknologi mendorong museum dan galeri bertransformasi dari ruang penyajian informasi menjadi ruang pengalaman yang partisipatif dan adaptif. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis model kuratorial berbasis gamifikasi diterapkan dalam pameran interaktif “Cerita Rakyat” di Galeri Indonesia Kaya, bagaimana pengalaman imersi pengunjung terbentuk melalui interaksi dengan panel interaktif, serta faktor-faktor yang memperkuat atau melemahkan pengalaman tersebut. Berlandaskan kerangka *new museology*, *meaningful gamification*, kuratorial, dan pengalaman imersi, penelitian ini memosisikan gamifikasi sebagai model kuratorial berbasis *edutainment* yang mengintegrasikan mekanisme permainan dengan narasi budaya melalui struktur misi, visual animasi interaktif, sistem progres personal, tantangan kontekstual, umpan balik langsung, dan interaksi multisensori. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif melalui observasi partisipatif, wawancara dengan staf dan pengunjung, serta kuesioner terbuka. Data dianalisis secara tematik dan ditriangulasi untuk mengidentifikasi pola keterlibatan pengunjung, motivasi intrinsik, indikasi awal pengalaman *flow*, serta dinamika pengalaman imersi dalam ruang pameran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa gamifikasi pada panel interaktif berfungsi sebagai model kuratorial yang membangun pengalaman *edutainment* partisipatif melalui integrasi narasi budaya, tantangan interaktif, dan eksplorasi ruang pameran. Pengalaman imersi muncul melalui keterlibatan berkelanjutan, dominasi motivasi intrinsik, serta indikasi awal *flow* seperti fokus perhatian tinggi dan perubahan persepsi waktu selama berinteraksi dengan panel. Temuan penelitian juga menunjukkan bahwa pengalaman imersi bersifat situasional. Integrasi narasi budaya, umpan balik langsung, serta keseimbangan antara tantangan dan kemampuan pengunjung memperkuat keterlibatan, sementara kepadatan ruang (*overcrowding*), antrean pada panel *multi-user*, dan gangguan teknis ringan dapat mengganggu kontinuitas perhatian dan menurunkan intensitas *flow*. Dengan demikian, gamifikasi berfungsi sebagai mediator kuratorial yang menjembatani desain narasi budaya dengan pembentukan pengalaman imersi pengunjung, sekaligus menegaskan bahwa keberhasilan pameran interaktif tidak hanya bergantung pada desain gamifikasi, tetapi juga pada pengelolaan spasial dan stabilitas sistem interaktif dalam ruang pameran budaya fisik–digital.

Kata kunci: Gamifikasi, Kuratorial, Pengalaman Imersi, Pameran Interaktif, New Museology

ABSTRACT

Technological acceleration has encouraged museums and galleries to transform from spaces of information presentation into participatory and adaptive experiential environments. This study analyzes the implementation of a gamification-based curatorial model in the interactive exhibition “Cerita Rakyat” at Galeri Indonesia Kaya, examining how visitors’ immersive experiences are formed through interaction with interactive panels and identifying factors that strengthen or weaken these experiences. Grounded in the frameworks of new museology, meaningful gamification, curatorial studies, and immersive experience, this research positions gamification as an edutainment-based curatorial model that integrates game mechanics with cultural narratives through mission structures, interactive animated visuals, personal progression systems, contextual challenges, immediate feedback, and multisensory interaction. This study employs a qualitative approach through participant observation, interviews with staff and visitors, and open-ended questionnaires. The data were analyzed thematically and triangulated to identify patterns of visitor engagement, intrinsic motivation, early indications of flow experience, and the dynamics of immersion within the exhibition space. The findings show that gamification implemented through interactive panels functions as a curatorial model that fosters participatory edutainment experiences by integrating cultural narratives, interactive challenges, and spatial exploration within the exhibition environment. Immersive experiences emerge through sustained engagement, the dominance of intrinsic motivation, and early indicators of flow, such as heightened attention and altered perception of time during interaction. However, immersion is situational. Cultural narrative integration, immediate feedback, and a balance between challenge and visitor ability strengthen engagement, while spatial overcrowding, queues at multi-user panels, and minor technical disruptions may interrupt attention continuity and reduce the intensity of flow. These findings demonstrate that gamification acts as a curatorial mediator connecting cultural narrative design with the formation of visitors’ immersive experiences, highlighting that the success of interactive exhibitions depends not only on gamification design but also on spatial management and the technical stability of interactive systems within hybrid physical–digital exhibition environments.

Keywords: *Gamification, Curatorial, Immersive Experience, Interactive Exhibition, New Museology*

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga tesis yang berjudul **Kuratorial Berbasis Gamifikasi: Membangun Pengalaman Imersi Pengunjung pada Pameran Interaktif “Cerita Rakyat” di Galeri Indonesia Kaya** dapat diselesaikan. Tesis ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Seni pada Program Studi Tata Kelola Seni, Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penyusunan tesis ini bertujuan untuk mengkaji penerapan gamifikasi sebagai model kuratorial dalam pameran interaktif serta memahami pengalaman imersi pengunjung, khususnya dalam membentuk keterlibatan, motivasi intrinsik dan indikasi *flow* di ruang pamer fisik-digital. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan kajian tata kelola seni, khususnya dalam konteks pameran interaktif dan museologi kontemporer di Indonesia.

Dalam proses penyusunan tesis ini, penulis memperoleh bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Edi Irwandi, S.Sos dan Rodiah, S. Ag sebagai orang tua yang selalu mendoakan penulis dalam setiap sujudnya. Adik-adik tercinta serta keluarga besar yang tak pernah jauh dari hati. Serta diri penulis sendiri karena selalu kuat, pantang menyerah untuk menghadapi dinamika-dinamika selama proses studi S2 yang penuh dengan ketidakpastian.
2. Dr. Irwandi, M. Sn selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Dr. Fortunata Tyasrinestu, M.Si selaku Direktur Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta serta Dosen Pengampu kuliah seminar.
4. Dr. Sn. Muhammad Fajar Apriyanto, M. Sn selaku Wakil Direktur Bidang Akademik dan Kemahasiswaan serta Ketua Penguji ujian tesis.

5. Dr. Yohana Ari Ratnaningtyas, M. Si selaku Wakil Direktur Bidang Keuangan dan Umum serta Dosen Pengampu kuliah seminar.
6. Dr. Mikke Susanto, S.Sn, M.A selaku Ketua Program Studi Tata Kelola Seni Program Magister, atas bimbingan akademik dan pembelajaran yang diberikan selama masa studi serta Penguji Ahli ujian tesis.
7. Octavianus Cahyono Priyanto, S.T., M. Arch., Ph. D selaku Pembimbing Utama tesis, yang telah memberikan arahan, masukan, dan pendampingan selama proses penelitian dan penulisan tesis ini.
8. Seluruh tenaga pendidik di lingkungan Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta, yang telah memberikan wawasan dan pengembangan keilmuan di bidang tata kelola seni.
9. Buggy Rahentyo selaku *Associate Program* serta pihak Pengelola Galeri Indonesia Kaya, yang telah memberikan kesempatan, akses, dan dukungan dalam pelaksanaan penelitian.
10. Staf dan karyawan Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta, atas bantuan administratif selama proses studi hingga penyelesaian tesis.
11. Rekan-rekan mahasiswa Program Pascasarjana ISI Yogyakarta, khususnya keluarga TK. Suryodiningratan Program Studi Tata Kelola Seni Angkatan 2024, atas dukungan dan diskusi akademik selama masa perkuliahan.

Penulis menyadari bahwa tesis ini masih memiliki keterbatasan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat konstruktif sangat diharapkan untuk penyempurnaan karya ini di masa mendatang. Semoga tesis ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan praktik tata kelola seni.

Wassalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Yogyakarta, Februari 2026

M. Sulthon Roofiif

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMA PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	15
A. Latar Belakang	15
B. Rumusan Masalah	21
C. Tujuan Penelitian	22
D. Manfaat Penelitian	23
1. Manfaat Teoretis	23
2. Manfaat Praktis	23
3. Manfaat Bagi Masyarakat	24
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	25
A. Kajian Pustaka.....	25
1. Model Konseptual Kuratorial Berbasis Gamifikasi	31
B. Landasan Teori.....	34
1. Gamifikasi	34
2. Kuratorial dan <i>New Museology</i>	39
3. Pengalaman Imersi	45
C. Kerangka Konseptual	48
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	51
A. Pendekatan Penelitian	51
B. Teknik Pengumpulan Data	52
C. Teknik Analisis Data.....	58
D. Operasionalisasi Konsep dalam Membangun Pengalaman Imersi	61
E. Keabsahan Data dan Refleksivitas Peneliti.....	63
F. Batasan Metodologis	63
G. Sistematika Penulisan	64
H. Lokasi dan Jadwal Penelitian	65

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	66
A. Hasil Penelitian	67
1. Galeri Indonesia Kaya.....	68
2. Pameran Interaktif Cerita Rakyat “Lutung Kasarung dan Empat Raja”.....	74
3. Mekanisme Gamifikasi pada Panel Interaktif	86
B. Analisis Data	120
1. Kuratorial Berbasis Gamifikasi dalam Pameran Interaktif	123
2. Pembangunan Pengalaman Imersi Pengunjung	126
3. Dimensi Sosial yang Terbangun	141
C. Pembahasan.....	143
1. Gamifikasi sebagai Transformasi Praktik Kuratorial.....	143
2. Mekanisme Pembangunan Pengalaman Imersi dalam Pameran	154
3. Temuan Dimensi Sosial dan Pengalaman Kolektif.....	160
4. Perbandingan Konseptual Pengalaman Imersi Pengunjung pada Pameran dengan dan Tanpa Gamifikasi.....	164
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	172
A. Kesimpulan	172
B. Saran.....	174
1. Saran Teoretis.....	175
2. Saran Praktis	175
3. Saran Metodologis dan Penelitian Lanjutan.....	176
C. Kontribusi dan Implikasi Penelitian.....	177
D. Keterbatasan Penelitian.....	182
DAFTAR PUSTAKA	185
DAFTAR NARASUMBER	193
GLOSARIUM DAN DAFTAR ISTILAH.....	199
LAMPIRAN.....	208

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel Gap Analisis Kajian Sumber	30
Tabel 3. 1 Pedoman Observasi Pengalaman imersi Pengunjung pada Panel Interaktif.....	55
Tabel 3. 2 Pengodean Awal.....	59
Tabel 3. 3 Kode Awal dan Tema Terkait	60
Tabel 3. 4 Operasional Konsep Pengalaman <i>Flow</i>	62
Tabel 3. 5 Jadwal Penelitian	65
Tabel 4. 1 Keterkaitan Indikator Observasi dengan Analisis BAB IV.....	73
Tabel 4. 2 Elemen Gamifikasi pada Panel Interaktif.....	89
Tabel 4. 3 Pemetaan Kode, Tema, dan Pertanyaan Penelitian	121
Tabel 4. 4 Gamifikasi dalam Membentuk Pengalaman imersi.....	123
Tabel 4. 5 Pengalaman Imersi: Keterlibatan dan Motivasi	127
Tabel 4. 6 Indikasi <i>Flow Experience</i>	128
Tabel 4. 7 Distribusi Pengalaman imersi Pengunjung terhadap Fokus dan Distraksi dalam Pameran Interaktif.....	129
Tabel 4. 8 Pola Interaksi Pengunjung Berdasarkan Observasi.....	130
Tabel 4. 9 Tabel Ringkasan Temuan.....	136
Tabel 4. 10 Triangulasi Temuan Empiris	139
Tabel 4. 11 Dimensi Sosial.....	141

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1	Pengunjung Berinteraksi dengan Panel Interaktif di GIK	20
Gambar 2. 1	Kerangka Model Konseptual	31
Gambar 2. 2	Diagram Model Konseptual.....	33
Gambar 2. 3	Model Kerangka Konseptual Penelitian	50
Gambar 4. 1	Tangkapan Layar Situs Web indonesiaakaya.com	69
Gambar 4. 2	Auditorium Galeri Indonesia Kaya.....	71
Gambar 4. 3	Ruang Pamer di Galeri Indonesia Kaya sebelum Penerapan Gamifikasi	72
Gambar 4. 4	Publikasi Pameran Interaktif Cerita Rakyat “Lutung Kasarung” dan “Empat Raja”	75
Gambar 4. 5	Pengunjung Berinteraksi dengan Panel Interaktif Memasak, Menyisir Rambut, dan Berpakaian.....	77
Gambar 4. 6	Pengunjung Berinteraksi dengan <i>Gim</i> Interaktif Cerita Empat Raja	78
Gambar 4. 7	Struktur Kerja Fungsional Produksi Pameran Interaktif di Galeri Indonesia Kaya.....	82
Gambar 4. 8	Pengunjung Melakukan Pemindaian <i>QR Code</i> untuk Berinteraksi dengan Gim	88
Gambar 4. 9.	Desain Tata Letak Panel Interaktif di Galeri Indonesia Kaya	90
Gambar 4. 10	Panel 1 Visual 1 QR Code Cerita Rakyat “Lutung kasarung”	91
Gambar 4. 11	Panel Pertama Visual 2 Cerita Rakyat “Lutung kasarung”	92
Gambar 4. 12	Sambungan Panel ke-1 Lanjutan Visual Cerita Rakyat “Lutung kasarung”.....	92
Gambar 4. 13	Panel ke-2 Tantangan Interaktif.....	93
Gambar 4. 14	Panel ke-3 Gim Interaktif Tamu Istana	94
Gambar 4. 15	Panel ke-4 Gim Interaktif Cerita Rakyat “Empat Raja” Mencari Jejak Telur Ajaib	95
Gambar 4. 16	Panel ke-5 Visual Cerita Rakyat “Empat Raja”	96
Gambar 4. 17	Panel ke-6 Buku Besar yang Merangkum Seluruh “Cerita Rakyat”	96
Gambar 4. 18	<i>QR Code</i> Gim Interaktif sebagai Orientasi Naratif untuk Membantu Pengunjung Memahami Alur Cerita Sebelum Memasuki Panel Utama.	97
Gambar 4. 19	Tangkapan Layar Interface pengisian data pada aplikasi indonesiaakaya.app	98
Gambar 4. 20	<i>QR Code</i> Cerita “Lutung kasarung” dan <i>Mini Quiz</i>	100
Gambar 4. 21	Visual Panel Interaktif Cerita “Lutung kasarung”.....	100
Gambar 4. 22	Panel Interaktif Sayembara Memasak	102

Gambar 4. 23 Panel Interaktif “Sayembara Menata Rambut”	103
Gambar 4. 24 Panel Interaktif Sayembara Pasangan Tertampan	104
Gambar 4. 25 Interaksi Pengunjung dengan ke 4 Panel Interaktif “Memasak, Menata Rambut, dan Pasangan Tertampan”	105
Gambar 4. 26 Panel Gim Interaktif “Tamun Istana”	106
Gambar 4. 27 Pengunjung Melakukan Pemindaian QR Melalui Gawai	106
Gambar 4. 28 Tampilan pilih karakter pada Gim Interaktif “Jejak Telur Ajaib”	107
Gambar 4. 29 Visual Panel Gim Interaktif Cerita “Empat Raja” sebelum Pemindaian <i>QR code</i>	108
Gambar 4. 30 Visual Panel Gim Interaktif Cerita “Empat Raja” Setelah Melakukan Pemindaian <i>QR Code</i>	109
Gambar 4. 31 Tampilan Cerita Rakyat “Empat Raja”	110
Gambar 4. 32 Tampilan Mini Quiz Cerita Rakyat “Empat Raja”	111
Gambar 4. 33 Panel Interaktif Telur Ajaib	112
Gambar 4. 34 Panel Interaktif Menari Bersama	113
Gambar 4. 35 Panel Interaktif Cerita Rakyat “Empat Raja”	114
Gambar 4. 36 Visual Buku Besar Digital Interaktif	115
Gambar 4. 37 Tangkapan Layar Skor Akhir Jika Semua Jawaban Benar pada Mini Quiz Cerita Rakyat “Lutung Kasarung”	116
Gambar 4. 38 Jumlah Poin yang Harus Dikumpulkan pada Gim Interaktif “Tamun Istana”	117
Gambar 4. 39 Jumlah Koleksi yang Harus Dikumpulkan untuk Mendapatkan 75 Poin pada Gim Interaktif “Mencari Jejak Telur Ajaib”	117
Gambar 4. 40 Tampilan Quiz Selesai pada Mini Quiz Cerita Rakyat “Empat Raja”	118
Gambar 4. 41 Tampilan Muka pada Penukaran Poin	119
Gambar 4. 42 Pengunjung Berfoto dengan Menunjukkan <i>Merchandise</i>	120
Gambar 4. 43 Pengunjung Melakukan Pemindaian <i>QR Code</i> untuk Membaca Kisah Lengkap Cerita dan Berinteraksi sambil Memainkan Gim melalui Gawai	124
Gambar 4. 44 Pengunjung Berinteraksi dengan Panel Buku Besar	133
Gambar 4. 45 Pengunjung Berinteraksi dengan Panel Interaktif “Tamun Istana”	134
Gambar 4. 46 Pengunjung Berinteraksi dengan 4 Panel Interaktif Tantangan Sayembara	135
Gambar 4. 47 Diagram Pengalaman Pengunjung	156

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Protokol Wawancara Penelitian.....	208
Lampiran 2. Panduan Pengamatan (Observasi Penelitian)	210
Lampiran 3. Sampel Catatan Lapangan (<i>Field Notes</i>)	212
Lampiran 4. Daftar Pertanyaan Wawancara Pengelola.....	213
Lampiran 5. Transkrip Rekaman Hasil Wawancara	214
Lampiran 6. Daftar Pertanyaan Wawancara Staff.....	217
Lampiran 7. Transkrip Rekaman Hasil Wawancara Staff.....	218
Lampiran 8. Daftar Pertanyaan Wawancara Pengunjung	220
Lampiran 9. Kuesioner Pengunjung Galeri.....	221
Lampiran 10. Lembar Konsultasi/Bimbingan Tugas Akhir.....	232



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Akselerasi perkembangan teknologi mendorong museum dan galeri di berbagai belahan dunia untuk bertransformasi dari ruang penyajian informasi menjadi ruang pengalaman yang digital, adaptif dan partisipatif. Transformasi tersebut menandai perubahan mendasar dalam praktik kuratorial pada era seni kontemporer abad ke-21, museum tidak diposisikan sebagai ruang presentasi artefak, melainkan sebagai ruang produksi pengalaman (*experiential space*) yang dirancang untuk melibatkan pengunjung secara kognitif, emosional, dan sensorik. Pergeseran paradigma ini berkaitan erat dengan perubahan karakter pengunjung dalam masyarakat *society 5.0*, khususnya generasi muda yang memiliki preferensi terhadap pengalaman visual, interaktif, partisipatif, dan eksploratif. Dalam konteks ini, kuratorial kontemporer tidak lagi berorientasi pada penyajian objek, tetapi pada perancangan kondisi pengalaman yang memungkinkan terjadinya imersi dan keterlibatan mendalam pengunjung.

Secara historis, museum memiliki peran tradisional dalam mengumpulkan objek dan bahan yang penting bagi budaya, agama, dan sejarah, kemudian melestarikannya, meneliti, serta menyajikannya kepada publik untuk tujuan pendidikan dan hiburan (Kristianto *et al.*, 2018: 71). Namun demikian, perubahan pola konsumsi informasi pada masyarakat digital telah memengaruhi cara publik berinteraksi dengan institusi budaya. Banyak pengunjung mulai menghindari museum konvensional yang dianggap menawarkan pengalaman yang monoton, sementara informasi budaya dapat dengan mudah diakses melalui perangkat digital

pribadi. Kondisi ini diperkuat oleh laporan UNESCO (2021) yang mencatat terjadinya penurunan kunjungan museum secara global pascapandemi, sehingga mendorong institusi budaya untuk mengembangkan model baru dalam menjangkau dan melibatkan publik. Sejalan dengan hal tersebut, *International Council of Museums* menegaskan bahwa inovasi pengalaman pengunjung serta transformasi digital merupakan kebutuhan strategis bagi keberlanjutan museum dan galeri di masa depan (ICOM, 2023).

Dalam merespons perubahan tersebut, berbagai institusi budaya di tingkat global mulai mengembangkan pendekatan kuratorial yang lebih interaktif dan partisipatif. Salah satu pendekatan yang berkembang adalah penerapan gamifikasi dalam pameran interaktif. Gamifikasi dipahami sebagai penerapan elemen desain permainan, seperti tantangan, misi, sistem umpan balik, dan mekanisme progres, ke dalam konteks *non*-permainan dengan tujuan meningkatkan motivasi dan keterlibatan pengunjung (Deterding *et al.*, 2011: 2425). Penelitian Hamari *et al.* (2014: 3025) menunjukkan bahwa gamifikasi mampu meningkatkan motivasi intrinsik, durasi keterlibatan, serta kualitas pengalaman pengguna dalam berbagai konteks pengalaman interaktif. Temuan tersebut menunjukkan bahwa gamifikasi memiliki potensi sebagai perangkat kuratorial yang membentuk struktur pengalaman pengunjung, bukan sekadar fitur teknologi tambahan.

Studi tentang gamifikasi banyak dilakukan diluar negeri. Praktik serupa dapat ditemukan pada sejumlah institusi budaya internasional, seperti *Smithsonian Institution* dan *Louvre Paris*, yang memanfaatkan pendekatan gamifikasi sebagai bagian dari model kuratorial untuk membangun pengalaman imersi yang

mendukung pemahaman narasi pameran. Meskipun demikian, penerapan gamifikasi dalam konteks pameran budaya tidak terlepas dari persoalan kuratorial terkait kesesuaian desain pengalaman dengan konteks budaya dan karakter pengunjung.

Nicholson (2015: 12) menegaskan bahwa pendekatan gamifikasi yang terlalu menekankan kompetisi atau pencapaian individual tidak selalu menghasilkan pengalaman yang bermakna, bahkan berpotensi menimbulkan kelelahan kognitif bagi pengunjung. Hal ini menunjukkan bahwa gamifikasi tidak dapat dipahami hanya sebagai perangkat teknologi, melainkan sebagai model kuratorial yang memerlukan pertimbangan konseptual, naratif, dan pengalaman pengunjung secara kontekstual. Dengan demikian, pembangunan pengalaman imersi dalam pameran interaktif merupakan hasil interaksi antara desain kuratorial, media teknologi, dan latar pengalaman pengunjung.

Pada konteks Asia, khususnya kawasan Asia Tenggara, sejumlah museum dan ruang budaya mulai mengembangkan pameran imersif yang mengintegrasikan teknologi interaktif dengan narasi budaya lokal. Penelitian Wu *et al.* (2024: 1) menunjukkan bahwa elemen imersi, kehadiran sosial, dan interaksi yang diperkuat melalui gamifikasi mampu meningkatkan keterlibatan berkelanjutan pengunjung muda dalam museum berbasis teknologi. Temuan tersebut menunjukkan bahwa integrasi antara narasi budaya dan desain pengalaman interaktif dapat menjadi strategi efektif untuk menjembatani kebutuhan edukasi budaya dengan preferensi pengalaman generasi digital.

Namun demikian, konteks Indonesia menunjukkan dinamika yang berbeda. Sebagian besar museum dan galeri masih mengandalkan pendekatan kurasi konvensional yang berfokus pada penyajian objek dan informasi secara linear. Sementara itu, preferensi pengunjung muda semakin bergeser menuju pengalaman budaya yang lebih interaktif dan imersi. Susanto (2024: 115) menegaskan bahwa tata pameran berfungsi sebagai perangkat kuratorial yang secara aktif membentuk pengalaman estetis dan proses pemaknaan pengunjung. Survei Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (2024) juga menunjukkan bahwa Generasi Z memiliki minat yang tinggi terhadap konten budaya yang disajikan secara interaktif dan berbasis pengalaman. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kebutuhan untuk mengembangkan pendekatan kuratorial yang lebih adaptif terhadap perubahan karakter pengunjung kontemporer.

Meskipun potensi penerapan gamifikasi dalam pameran budaya semakin terlihat, kajian akademik mengenai pameran imersif berbasis gamifikasi di Indonesia masih relatif terbatas. Sebagian besar penelitian yang ada masih menempatkan gamifikasi sebagai fitur teknologi yang diukur secara kuantitatif melalui indikator perilaku, seperti durasi kunjungan atau frekuensi interaksi, serta lebih banyak berfokus pada lingkungan digital atau virtual. Kajian yang secara khusus menelaah bagaimana gamifikasi berfungsi sebagai model kuratorial dalam membangun pengalaman imersi dan *engagement* atau keterlibatan pengunjung dalam ruang pameran fisik-digital masih jarang ditemukan bahkan sedikit yang mengkaji pengalaman imersi dalam pameran fisik-digital, terutama dalam konteks pameran budaya berbasis cerita rakyat di Indonesia. Keterbatasan tersebut

menunjukkan adanya celah penelitian yang penting untuk dikaji lebih lanjut dalam ranah *museum studies dan exhibition studies*.

Salah satu institusi budaya yang mencoba merespons dinamika tersebut adalah Indonesia Kaya, sebuah *platform* budaya yang mengintegrasikan fungsi edukasi, pelestarian, dan produksi pengalaman budaya melalui pendekatan digital dan partisipatif. Indonesia Kaya secara konsisten menghadirkan berbagai program kebudayaan, mulai dari penyediaan konten editorial seni dan budaya, penyelenggaraan pameran interaktif, pertunjukan seni, hingga program kreatif berbasis pengalaman publik. Sebagai bagian dari ekosistem tersebut, Indonesia Kaya mengelola Galeri Indonesia Kaya (GIK), yaitu ruang budaya fisik–digital yang menghadirkan pameran interaktif berbasis teknologi melalui panel multimedia, animasi, instalasi digital, dan narasi budaya yang dirancang secara imersif. Panel interaktif di Galeri Indonesia Kaya dirancang untuk mendorong keterlibatan aktif pengunjung melalui eksplorasi, interaksi, serta mekanisme pengalaman yang menyerupai prinsip gamifikasi. Salah satu pameran yang menonjol adalah pameran interaktif “Cerita Rakyat” yang menghadirkan narasi budaya Nusantara melalui mekanisme eksploratif, pilihan naratif, dan pengalaman multisensori yang menggabungkan unsur visual, teknologi, dan cerita budaya.

Observasi awal yang dilakukan pada 15–17 November 2025 menunjukkan adanya variasi pengalaman imersi pengunjung ketika berinteraksi dengan panel interaktif dalam pameran tersebut. Beberapa pengunjung terlihat mengalami kondisi *flow* sebagaimana dikemukakan oleh Csikszentmihalyi (1990: 1), yang ditandai oleh fokus perhatian yang tinggi, keterlibatan emosional, serta perubahan

persepsi waktu selama mengikuti misi berbasis narasi cerita rakyat. Namun demikian, intensitas pengalaman tersebut tidak dialami secara merata dan dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti latar belakang demografis, tingkat literasi digital, serta kondisi ruang pameran.



Gambar 1. 1 Pengunjung Berinteraksi dengan Panel Interaktif di GIK
Sumber: Dokumentasi penulis, 2025.

Fenomena tersebut menunjukkan bahwa gamifikasi dalam pameran interaktif tidak hanya berfungsi sebagai perangkat interaksi teknologi, tetapi juga sebagai bagian dari model kuratorial yang memengaruhi bagaimana pengunjung terlibat, memahami, merasakan, dan memaknai narasi budaya yang disajikan. Dalam perspektif museum studies, pengalaman imersi tidak dipahami sebagai efek langsung dari teknologi, melainkan sebagai hasil konstruksi pengalaman yang terbentuk melalui interaksi antara desain kuratorial, media interaktif, dan latar

pengalaman pengunjung. Di tengah transformasi museum global menuju ruang pengalaman partisipatif, pemahaman mengenai bagaimana model kuratorial berbasis gamifikasi membangun pengalaman imersi pengunjung menjadi semakin penting, terutama bagi institusi budaya yang berupaya mempertahankan relevansi edukatif dan kulturalnya di era digital.

Penelitian ini menawarkan perspektif baru dengan memosisikan gamifikasi bukan sekadar fitur teknologi interaktif, melainkan sebagai model kuratorial yang secara konseptual merancang struktur pengalaman imersi pengunjung dalam ruang pameran budaya fisik-digital. Memaparkan kerangka pengalaman imersi pada pameran interaktif serta implikasinya bagi desain pameran budaya digital. Penelitian ini menganalisis mekanisme gamifikasi yang telah dirancang oleh pengelola pameran, sehingga penelitian tidak mengevaluasi proses perancangan gamifikasi secara langsung. Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan kajian yang secara mendalam menganalisis bagaimana kuratorial berbasis gamifikasi dirancang dan dioperasikan dalam pameran interaktif serta bagaimana mekanisme tersebut membangun pengalaman imersi pengunjung dalam memahami narasi budaya pada pameran “Cerita Rakyat” di Galeri Indonesia Kaya, yang selanjutnya dirumuskan masalahnya sebagai berikut:

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini fokus pada bagaimana model kuratorial berbasis gamifikasi diterapkan dan berperan dalam membangun pengalaman imersi pengunjung. Pengalaman imersi tersebut dipahami sebagai pengalaman subjektif pengunjung yang mencakup keterlibatan, motivasi intrinsik,

dan indikasi *flow* yang muncul sebagai hasil dari relasi antara desain gamifikasi dan kurasi pameran. Sehingga, dirumuskan pertanyaan-pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana mekanisme gamifikasi dalam pameran interaktif “Cerita Rakyat” diterapkan sebagai bagian dari kuratorial di Galeri Indonesia Kaya?
2. Bagaimana pengalaman imersi pengunjung yang meliputi keterlibatan dan motivasi intrinsik, serta indikasi awal pengalaman *flow*, terbangun melalui interaksi dengan panel interaktif dalam pameran?
3. Faktor-faktor apa yang berkontribusi terhadap penguatan maupun pelemahan pengalaman imersi pengunjung?

C. Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian bertujuan menganalisis model kuratorial berbasis gamifikasi dalam membangun pengalaman imersi pengunjung.

Secara khusus, tujuan penelitian ini adalah:

1. Menganalisis mekanisme gamifikasi dalam pameran interaktif “Cerita Rakyat” sebagai model kuratorial di Galeri Indonesia Kaya, termasuk bagaimana elemen tantangan, progres, umpan balik, dan narasi interaktif dirancang dalam membentuk struktur pengalaman imersi pengunjung.
2. Mengidentifikasi dan mendeskripsikan pengalaman imersi pengunjung, yang meliputi keterlibatan (*engagement*), motivasi intrinsik, serta indikasi awal pengalaman *flow*, yang muncul melalui interaksi dengan panel interaktif.
3. Mengidentifikasi dan menganalisis faktor-faktor yang memperkuat maupun melemahkan pengalaman imersi pengunjung dalam interaksi dengan panel

interaktif berbasis gamifikasi pada pameran “Cerita Rakyat” di Galeri Indonesia Kaya.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini memberikan kontribusi pada pengembangan kajian interdisipliner antara studi pameran, gamifikasi, dan psikologi pengalaman pengunjung dengan menempatkan gamifikasi sebagai model.

Secara khusus penelitian ini:

- a. Memperjelas posisi gamifikasi sebagai model kuratorial, bukan sekadar fitur teknologi.
- b. Mengembangkan konsep pengalaman imersi melalui dimensi keterlibatan, motivasi intrinsik, dan indikasi *flow* sebagai perangkat analitis dalam studi pengalaman pameran.
- c. Mengintegrasikan perspektif *new museology* dan teori pengalaman imersi untuk menjelaskan bagaimana desain pengalaman memediasi konstruksi makna pengunjung.

Dengan demikian, penelitian ini memperkaya diskursus tentang pengalaman museum kontemporer yang bersifat relasional, partisipatif, dan imersi.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini memberikan implikasi praktis bagi kurator, pengelola galeri, dan perancang pameran dalam merancang pengalaman berbasis gamifikasi yang lebih reflektif dan kontekstual.

Secara praktis, penelitian ini:

- a. Panduan reflektif bagi kurator dalam merancang mekanisme gamifikasi agar terintegrasi dengan narasi budaya.
- b. Pemahaman mengenai indikator pengalaman imersi yang dapat digunakan sebagai bahan evaluasi desain panel interaktif.
- c. Rekomendasi mengenai bagaimana gamifikasi dapat diposisikan sebagai strategi pengalaman yang memediasi keterliatan dan motivasi pengunjung.

Manfaat ini tidak menyatakan “efektivitas”, melainkan memperkuat kapasitas desain pengalaman berbasis kuratorial. Secara khusus, hasil penelitian dapat menjadi bahan refleksi pengembangan pameran interaktif dalam kerangka museologi partisipatif.

3. Manfaat Bagi Masyarakat

Penelitian ini berkontribusi pada peningkatan kualitas pengalaman masyarakat dalam mengakses ruang budaya yang lebih partisipatif dan bermakna.

Secara sosial, penelitian ini:

- a. Mendorong pengalaman imersi aktif dan eksplorasi naratif.
- b. Menghadirkan pengalaman *multisensory* yang bermakna.
- c. Memperkuat keterhubungan emosional terhadap nilai budaya melalui pendekatan pengalaman, bukan hanya penyampaian informasi.

Dengan demikian, ruang budaya diposisikan sebagai ruang interaksi social dan pengalaman kolektif. Secara khusus, hasil penelitian mendukung transformasi pengalaman budaya yang lebih inklusif, reflektif, dan relevan bagi generasi muda dalam konteks masyarakat digital.