

DAFTAR BAGAN

Bagan 1. 1 <i>The Art Nexus</i>	12
Bagan 1. 2 Kerangka Pemikiran Penelitian.....	17



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 01. Biodata Penulis	108
Lampiran 02. Pedoman Wawancara	109
Lampiran 03. Catatan Lapangan dan Transkrip Wawancara.....	112



DAFTAR ISTILAH

- Abduction of* : Proses ketika seseorang menyimpulkan adanya kehendak atau *agency* melalui suatu objek yang diamati.
- Agency* : Kemampuan suatu aktor, termasuk objek menurut Alfred Gell, untuk memengaruhi tindakan atau respons pihak lain melalui relasi sosial.
- Ambience* : Suasana ruang yang dibentuk melalui pencahayaan, tata letak, warna, suara, dan elemen visual lainnya sehingga memengaruhi pengalaman pengunjung.
- Arkeologika : Koleksi hasil tinggalan arkeologi seperti arca, prasasti, dan artefak.
- Art Nexus* : Jaringan relasi antara agen, objek, pembuat, dan penerima dalam teori Alfred Gell yang menjelaskan bagaimana karya atau objek bekerja dalam hubungan sosial.
- Biologika : Koleksi yang berasal dari flora dan fauna.
- Diorama : Penyajian visual tiga dimensi yang menggambarkan suatu peristiwa atau situasi tertentu untuk membantu interpretasi koleksi.
- Edutainment* : Pendekatan yang menggabungkan unsur edukasi dan hiburan dalam proses belajar.
- Etnografika : Kelompok koleksi yang berkaitan dengan kehidupan sosial dan budaya masyarakat.
- Filologika : Koleksi berupa naskah kuno atau dokumen tertulis yang memiliki nilai sejarah.
- Geologika : Koleksi yang berkaitan dengan batuan, mineral, fosil, dan geologi.
- Heraldika : Cabang ilmu yang mempelajari lambang, emblem, dan simbol kebesaran.
- Historika : Koleksi yang berkaitan dengan peristiwa atau tokoh sejarah.

- Index* : Objek material yang menjadi perantara atau jejak dari *agency* sehingga mampu memunculkan interpretasi pada pengamat.
- Keramologika : Kelompok koleksi yang berkaitan dengan keramik dan benda berbahan tanah liat bakar.
- Kuratorial : Proses pemilihan, pengelompokan, penafsiran, dan penyajian koleksi yang dilakukan oleh kurator museum.
- Masterpiece* : Koleksi unggulan yang memiliki nilai penting dan menjadi identitas museum.
- Numismatika : Cabang koleksi yang berkaitan dengan mata uang, medali, atau benda sejenis.
- Periodisasi : Penyusunan koleksi berdasarkan urutan perkembangan waktu atau sejarah.
- Primary Agent* : Agen utama yang menjadi sumber kehendak atau intensi dalam teori Alfred Gell. Dalam penelitian ini merujuk pada pengelola museum yang mengatur penyajian koleksi.
- Prototype* : Sumber asal atau referensi yang direpresentasikan oleh suatu index dalam teori Alfred Gell.
- Secondary Agent* : Agen yang memperoleh *agency* dari agen utama sehingga mampu memengaruhi pihak lain. Dalam penelitian ini berupa objek koleksi museum.
- Teknologika : Koleksi yang menggambarkan perkembangan teknologi tradisional maupun modern.
- Tematik : Penyusunan koleksi berdasarkan tema tertentu tanpa mengikuti urutan waktu.

BAB I

PENDAHULUAN

Bab I ini akan menjabarkan secara sistematis dan terstruktur mengenai dasar konseptual dari penelitian dengan tujuan memberikan gambaran umum tentang arah, konteks, dan alasan pentingnya penelitian ini dilakukan. Subbab akan disusun mulai dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penelitian terdahulu sebagai rujukan, serta landasan teori yang menggunakan perspektif Alfred Gell. Dilanjut metode penelitian yang meliputi jenis penelitian, alasan pemilihan lokasi penelitian, waktu penelitian, teknik pengumpulan data, dan analisis data. Kemudian diakhiri dengan subbab mengenai sistematika penulisan.

1.1 Latar Belakang

Perkembangan kehidupan urban menuntut hadirnya ruang publik yang tidak hanya berfungsi sebagai tempat interaksi sosial dan rekreasi, tetapi juga menawarkan pengalaman budaya dan edukasi bagi masyarakat. Li et al. (2022) menegaskan bahwa ruang publik yang ideal dicirikan dengan tingkat *publicness* yang tinggi, yakni keterbukaan akses, kepemilikan yang inklusif, dan pengelolaan yang memungkinkan masyarakat merasa memiliki ruang tersebut. Dalam konteks ini, museum sebagai salah satu bentuk ruang publik sekaligus institusi budaya memiliki potensi ganda, yakni sebagai ruang pelestarian dan pendidikan, sekaligus ruang sosial yang dinamis dalam kehidupan perkotaan.

Museum, dalam *Statuta International Council of Museums* didefinisikan sebagai institusi yang bersifat tetap dan tidak berorientasi pada keuntungan, melayani masyarakat melalui kegiatan penelitian, pengumpulan, konservasi, interpretasi, dan pameran warisan budaya. Museum juga terbuka untuk publik, aksesibel, inklusif, serta menawarkan pengalaman beragam untuk pendidikan, kesenangan, refleksi, dan berbagai pengetahuan (ICOM, 2022). Hal tersebut juga sejalan dengan Peraturan Pemerintah Nomor 66 Tahun 2015 Tentang Museum, fungsi utama museum adalah melindungi, mengembangkan, memanfaatkan, dan mengomunikasikan koleksi kepada masyarakat. Artinya, museum bukan hanya sebatas tempat untuk menyimpan dan melindungi koleksi dari kerusakan, tetapi

juga sebagai tempat yang dinamis bagi masyarakat dan objek koleksi saling berdinamika di dalamnya. Objek koleksi museum dapat berupa benda, bangunan, atau struktur yang sebagian merupakan bagian dari cagar budaya yang telah ditetapkan berdasarkan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2010 Tentang Cagar Budaya yang menyebutkan bahwa Cagar Budaya merupakan sebuah warisan budaya bangsa yang memiliki nilai penting bagi sejarah, ilmu pengetahuan, pendidikan, agama, dan kebudayaan.

Museum Ranggawarsita di Kota Semarang, sebagai museum provinsi, menempati posisi strategis sebagai ruang budaya bagi masyarakat. Menjadi museum terbesar di Jawa Tengah, Museum Ranggawarsita menampilkan beragam koleksi kebudayaan, sejarah, hingga ilmu pengetahuan, yang secara keseluruhan memberikan wawasan nusantara. Sebagai lembaga milik pemerintah, Museum Ranggawarsita memiliki peran yang sangat penting dalam memperkenalkan dan mengkomunikasikan budaya kepada masyarakat luas. Selain itu, museum berperan sebagai medium yang mempertemukan antara warisan budaya masa lalu dengan konteks sosial budaya masa kini melalui ruang interpretasi yang dibangun dan dihadirkan dalam sebuah ruang pameran museum (Furferi et al., 2024). Hal ini memungkinkan masyarakat untuk memahami dan merasakan keterhubungan dengan masa lalu melalui sebuah pengalaman kunjungan.

Koleksi yang dimiliki Museum Ranggawarsita dibagi menjadi beberapa kategori berdasarkan cabang ilmunya, meliputi Geologika, Biologika, Etnografika, Arkeologika, Numismatika atau Heraldika, Filologika, Keramologika, Seni Rupa, dan Teknologika (Valentino & Firmandhani, 2023). Keberagaman koleksi yang dimiliki tersebut tidak hanya mencerminkan kelimpahan peninggalan artefak kebudayaan secara material (*tangible heritage*), tetapi juga mengandung nilai-nilai, pengetahuan, dan keterampilan tradisional sebagai bentuk warisan budaya takbenda (*intangible heritage*) (Blake, 2018). Sehingga kelimpahan objek koleksi yang ada di museum tidak hanya memberikan pengalaman indrawi, tetapi juga turut melestarikan pengetahuan lokal yang melekat pada objek koleksi tersebut.

Meskipun museum memiliki koleksi yang kaya, museum masih sering dipandang sebagai tempat yang membosankan, kaku, dan hanya dipenuhi oleh benda-benda kuno. Paradoks tersebut menjadi menarik karena museum

sesungguhnya menghimpun berbagai objek koleksi yang merepresentasikan hasil kebudayaan masyarakat dalam satu ruang yang telah terintegrasi. Ketika mengunjungi Museum Ranggawarsita, saya mengamati bahwa respons pengunjung terhadap objek koleksi tidak selalu sama. Sebagian pengunjung tampak berhenti lebih lama pada koleksi tertentu, berdiskusi, mengabadikannya melalui foto, maupun mengaitkannya dengan pengalaman yang mereka miliki, sementara sebagian lainnya hanya melihat sekilas dan melanjutkan perjalanan ke ruang pameran berikutnya. Pengamatan tersebut menimbulkan ketertarikan bagi peneliti untuk memahami mengapa ruang dengan objek koleksi yang sama dapat menghadirkan tingkat keterlibatan yang berbeda pada setiap pengunjung. Berangkat dari pertanyaan tersebut, penelitian ini berupaya memahami bagaimana objek koleksi, yang selama ini sering dipandang sebagai benda pajangan pasif, justru berperan dalam membentuk pengalaman pengunjung.

Implementasi ruang pameran museum merupakan bentuk penerapan ruang *edutainment* yang hadir di masa kini. Selain memiliki fungsi sebagai ruang konservasi dan edukasi, museum dalam perkembangannya memiliki desain yang mendukung dimensi hiburan ketika masuk ke dalamnya melalui penataan konsep ruangan yang dapat diakses secara santai oleh pengunjung (Hendrawan et al., 2025). Melalui konsep ini, museum berupaya menghadirkan pembelajaran yang menyenangkan dengan menggabungkan elemen edukasi (*education*) dan hiburan (*entertainment*), sehingga pengalaman berkunjung tidak hanya bersifat informatif tetapi juga interaktif dan emosional (Hooper-Greenhill, 2000). Pengalaman *edutainment* dalam museum berupaya menciptakan rasa keterlibatan pengunjung terhadap ruang dan narasi yang telah dibangun dalam ruang pameran sehingga pengunjung tidak hanya melihat koleksi secara pasif, tetapi juga merasakan suasana dan pengalaman seolah-olah berada di dalam cerita sejarah yang ditampilkan (Illsley et al., 2025). Pengalaman kunjungan yang tercipta merupakan hasil dari proses yang kompleks karena melibatkan memori, motivasi personal, identitas kelompok, proses pemaknaan, hingga preferensi rekreasi (*leisure preferences*) yang dibawa oleh setiap pengunjung (Recupero et al., 2019).

Dalam membangun pengalaman kunjungan, Museum Ranggawarsita menghadirkan beragam strategi guna mendukung pengalaman *edutainment*

pengunjung. Berbagai aktivitas seperti tur kunjungan yang dipandu oleh *tourguide*, penggunaan teknologi dalam penyajian informasi, hingga pameran tematik yang menampilkan isu-isu budaya kontemporer. Strategi tersebut dilakukan guna menciptakan museum yang lebih komunikatif, interaktif, dan mampu menarik minat masyarakat untuk berkunjung. Dengan adanya penerapan konsep ruang *edutainment*, museum berupaya menghilangkan stereotip lama bahwa museum merupakan ruang statis tempat menyimpan benda kuno dan mengubah menjadi ruang yang dinamis dengan berbagai interaksi sosial di dalamnya.

Lebih jauh, *edutainment* dalam konteks museum mencerminkan upaya lembaga budaya dalam menyesuaikan diri dengan perubahan pola konsumsi budaya masyarakat perkotaan yang kini lebih mengutamakan pengalaman daripada sekadar pengetahuan. Falk dan Dierking (2013) menjelaskan bahwa pengalaman kunjungan di museum dapat terbentuk melalui interaksi antara konteks personal, sosiokultural, dan fisik. Pemahaman terhadap budaya akan muncul melalui interaksi secara langsung antara pengunjung, ruang, dan koleksi. Oleh karena itu, fenomena *edutainment* tidak sekadar menghadirkan hiburan di dalam ruang museum, tetapi menjadi strategi representasi budaya yang memiliki peran dalam menghubungkan antara pengetahuan, material, dan pengalaman sosial. Namun, tantangan mulai muncul ketika museum harus mempertahankan fungsi utama sebagai konservasi dan edukasi di tengah upaya *edutainment*. Dominasi dari salah satu sisi antara edukasi dan hiburan, dikhawatirkan akan mengaburkan nilai-nilai yang berusaha diimplementasikan dalam mendukung fungsi ruang museum. Dominasi unsur hiburan berpotensi mengaburkan nilai edukasi dan refleksi budaya, sementara pendekatan yang lebih akademis dapat memberikan kekakuan dalam eksplorasi ruang yang berdampak terhadap kurangnya ketertarikan publik.

Museum pada dasarnya memiliki potensi yang besar sebagai ruang publik yang dapat dikembangkan melalui pendekatan *edutainment*. Sejalan dengan penelitian Prasetyo et al. (2021), museum sangat berpotensi untuk berkembang sebagai wisata edukasi yang sejalan dengan konsep *edutainment*. Potensi tersebut dapat mendukung proses pembelajaran di luar ruang kelas sekaligus menjadi pelengkap pendidikan formal. Pengoptimalan fungsi tersebut, diperlukan inovasi dalam pengelolaan museum, salah satunya melalui penerapan konsep *edutainment*

agar pengalaman belajar pengunjung menjadi lebih menarik. Hal ini mendorong perubahan persepsi terhadap museum sebagai ruang yang kaku dan serius menjadi lebih fleksibel dengan aktivitas belajar yang menyenangkan.

Sejalan dengan perkembangan tersebut, penelitian yang dilakukan oleh Saputro et al. (2024) mengenai penerapan konsep *edutainment* di Museum Soegarda Purbalingga dengan penggunaan teknologi *Augmented Reality* (AR) mampu meningkatkan pengalaman belajar pengunjung menjadi lebih interaktif, menyenangkan, serta membantu mereka memahami artefak dan budaya secara lebih mendalam. Komarac et al. (2024) dalam penelitiannya juga menunjukkan bahwa *edutainment* tidak hanya meningkatkan kualitas pengalaman pengunjung, tetapi juga berpengaruh positif terhadap persepsi autentisitas yang dimiliki. Dengan demikian, penerapan *edutainment* yang dikelola secara tepat dapat memperkuat fungsi edukatif museum tanpa harus mengorbankan nilai autentik yang dimiliki koleksi museum.

Namun di sisi lain, tidak semua penerapan konsep *edutainment* dapat berjalan tanpa adanya sebuah negosiasi ketika diwujudkan secara bersamaan. Dalam praktiknya, sering kali terjadi ketegangan antara upaya mempertahankan nilai-nilai edukatif dan keaslian budaya dengan tuntutan untuk menciptakan pengalaman yang menarik dan menghibur bagi pengunjung. Dominasi hiburan dikhawatirkan dapat menggeser fungsi edukatif museum dan mengurangi nilai autentik dari koleksi yang dipamerkan. Fenomena ketegangan antara edukasi dan hiburan ini juga dapat ditemukan pada lembaga kebudayaan seperti Taman Mini Indonesia Indah (TMII) yang sejak awal dirancang sebagai ruang representasi budaya dan sekaligus destinasi wisata. Costa (2020) menjelaskan bahwa TMII merupakan contoh perpaduan edukasi dan hiburan dalam satu ruang representasi budaya. Penyajian budaya dikemas dengan menekankan pada nilai keindahan dan harmoni (kerukunan). Keberagaman budaya Indonesia tidak hanya dipresentasikan sebagai warisan budaya, tetapi juga dibentuk melalui proses estetisasi untuk mendukung proyek pembentukan identitas nasional.

Museum Ranggawarsita merupakan satu museum terbesar yang merepresentasikan kebudayaan di Jawa Tengah. Berbagai penelitian pernah dilakukan di museum ini, terutama yang menyoroti peran museum dalam

pelestarian dan pengelolaan koleksi. Arfa (2020), misalnya, telah melakukan penelitian bagaimana usaha museum dalam upaya konservasi objek koleksi yang ada di dalamnya. Pelestarian dilakukan oleh pihak konservator dengan mempertimbangkan media koleksi, diantaranya penghilangan karat pada besi, fumigasi pada kertas dan kain, dan penghilangan debu dan lumut pada koleksi batu. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa museum memiliki peran penting dalam menjaga keberlanjutan objek koleksi sebagai warisan budaya. Selain itu, penelitian yang dilakukan Yaqin (2020), membahas pengaruh kualitas pelayanan dan amenitas terhadap kepuasan pengunjung yang memperlihatkan bahwa kualitas pelayanan, fasilitas umum, serta sarana prasarana museum memiliki pengaruh terhadap kepuasan dan minat kunjungan untuk melakukan kunjungan ulang. Ditambah penelitian yang dilakukan oleh Putri et al. (2025) yang menyoroti bagaimana tata pameran museum yang statis menyebabkan rendahnya keterlibatan pengunjung dewasa serta menjadikan museum hanya dikunjungi sekali dalam hidup pengunjung.

Belum ada penelitian yang melihat *edutainment* dalam ruang museum dari perspektif antropologis yang menekankan pengalaman pengunjung sebagai proses kultural, bukan sekadar evaluasi program museum semata. Penelitian sebelumnya seputar *edutainment* di museum masih menyoroti desain, teknologi, dan daya tarik, tetapi belum meneliti bagaimana pengunjung mengalami dan memaknai ruang pameran dan objek koleksi sebagai bagian dari proses kultural. Masih minim penelitian yang memfokuskan pada peran agensi seni Alfred Gell (1998) dalam membentuk pengalaman *edutainment* di museum Indonesia. Ditambah, kajian tentang Museum Ranggawarsita masih didominasi pendekatan pendidikan, pariwisata, atau manajemen museum. Belum ada kajian mengenai interaksi manusia, objek, dan ruang secara etnografis. Sehingga penelitian ini berupaya mengisi kekosongan tersebut dengan menelaah bagaimana pengalaman pengunjung dalam menghayati ruang *edutainment* di Museum Ranggawarsita. Dengan menggunakan perspektif agensi seni Alfred Gell (1998), penelitian ini berupaya memahami bagaimana benda-benda koleksi, ruang pameran, dan pengunjung saling berinteraksi sehingga menghasilkan pengalaman budaya dalam museum.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas dapat dilihat bahwa museum tidak hanya dipahami sebagai ruang penyimpanan koleksi, tetapi juga sebagai ruang sosial yang dinamis yang menghadirkan pengalaman edukatif sekaligus rekreatif bagi masyarakat. Berbagai penelitian sebelumnya telah menyoroti aspek konservasi koleksi, pelayanan museum, serta potensi museum sebagai media pembelajaran dan wisata edukasi. Namun, kajian-kajian tersebut umumnya masih menitikberatkan pada aspek pengelolaan institusi, fasilitas, maupun strategi penyajian museum. Sementara itu, penelitian yang menelaah bagaimana praktik pengalaman berkunjung berlangsung melalui interaksi antara pengunjung, objek koleksi, dan ruang pameran sebagai bagian dari pengalaman kultural masih relatif terbatas. Membahas permasalahan di atas, penelitian ini berupaya menjawab pertanyaan berikut:

1. Bagaimana bentuk praktik *edutainment* dijalankan di Museum Ranggawarsita Semarang?
2. Bagaimana pengunjung menghayati pengalaman *edutainment* melalui interaksi dengan ruang pameran dan objek koleksi di Museum Ranggawarsita Semarang?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijabarkan di atas, tujuan utama penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menjelaskan bentuk praktik *edutainment* dijalankan di Museum Ranggawarsita Semarang.
2. Menjelaskan pengalaman pengunjung dalam menghayati pengalaman *edutainment* melalui interaksi dengan ruang pameran dan objek koleksi di Museum Ranggawarsita Semarang.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian yang berjudul Menghidupkan Agensi Objek Koleksi dalam Ruang Museum: Praktik *Edutainment* dalam Membentuk Pengalaman

Pengunjung di Museum Ranggawarsita dibagi menjadi dua kategori berdasarkan sasaran, yaitu:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan di bidang antropologi perkotaan dan kesenian, sekaligus dapat menjadi sumber referensi bagi para pihak yang memiliki minat untuk melakukan penelitian sejenis. Penelitian yang dilakukan di Museum Ranggawarsita Kota Semarang diharapkan dapat melengkapi literatur mengenai museum sebagai ruang publik perkotaan.

1.4.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini dapat membuka ruang informasi yang bersumber dari realitas di lapangan, melalui berbagai sudut pandang dan pengalaman pengunjung serta pengelolaan museum. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran bagi pihak museum mengenai bagaimana pengunjung memaknai *edutainment* ketika berinteraksi dengan ruang pameran dan objek koleksi. Temuan penelitian ini dapat menjadi masukan dalam mengembangkan strategi penyajian koleksi, penataan ruang pameran, serta media interpretasi sehingga mampu menghadirkan pengalaman kunjungan yang lebih bermakna tanpa mengurangi nilai edukatif dan budaya yang terkandung dalam objek koleksi.

1.5 Kerangka Pemikiran

Subbab ini akan menjadi acuan dalam mengembangkan penelitian, di mana mencakup studi literatur yang berfungsi sebagai uji perbandingan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yang memiliki tema serupa. Tinjauan pustaka atau *literature review* merupakan kumpulan ringkasan tertulis mengenai suatu jurnal atau buku, dan juga dokumen yang merangkum teori dan informasi terkait dengan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya maupun yang sedang berlangsung (Creswell, 2012: 13). Pada tinjauan pustaka ini akan dijelaskan secara terperinci mengenai tujuan, objek, dan hasil penelitian sebelumnya yang memiliki relevansi dengan penelitian ini. Selanjutnya, subbab ini juga akan menjelaskan landasan teori yang akan diaplikasikan untuk menjawab urgensi dalam rumusan masalah.

1.5.1 Tinjauan Pustaka

Kajian mengenai museum sebagai sebuah ruang budaya sekaligus ruang publik telah banyak dilakukan oleh berbagai peneliti dari perspektif yang beragam. Penelitian Prasetyo et al. (2021) menunjukkan bahwa museum memiliki potensi yang besar untuk berkembang sebagai wisata edukasi yang menyenangkan. Melalui konsep *edutainment*, museum diharapkan mampu menjadi ruang pembelajaran non-formal yang menarik dan interaktif bagi pengunjung. Namun, penelitian tersebut lebih menekankan pada potensi ekonomi dan pendidikan museum tanpa mengulas secara mendalam bagaimana fungsi edukasi dan hiburan dinegosiasikan di dalam ruangnya.

Sementara itu, penelitian yang dilakukan oleh Saputro et al. (2024) di Museum Soegarda Purbalingga mengangkat penerapan konsep *edutainment* berbasis teknologi *Augmented Reality* (AR). Hasilnya menunjukkan bahwa teknologi mampu meningkatkan antusiasme pengunjung dan memperkuat pemahaman terhadap nilai-nilai budaya dalam museum. Meskipun demikian, penelitian ini berfokus pada inovasi media pembelajaran dan belum membahas dimensi sosial atau spasial yang membentuk interaksi pengunjung dengan ruang museum itu sendiri.

Fenomena keseimbangan antara aspek edukasi dan hiburan dalam ruang museum juga pernah menjadi perhatian Komarac et al. (2023), yang mengidentifikasi dilema yang terjadi di institusi museum dalam mempertahankan nilai otentik koleksi budaya di tengah kebutuhan hiburan dan pengalaman pengunjung. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa *edutainment* sering kali menciptakan sebuah ketegangan antara nilai budaya dan daya tarik komersial. Namun, penelitian ini belum menguraikan secara mendalam bagaimana negosiasi terjadi secara spasial dalam ruang-ruang museum.

Lebih lanjut, penelitian oleh Costa (2018) mengenai Taman Mini Indonesia Indah (TMII) menyoroti bagaimana sebuah proyek ruang publik yang bertujuan guna merepresentasikan budaya dapat menjadi arena politik identitas melalui estetika ruang. TMII di sini menampilkan perpaduan antara fungsi edukasi dan hiburan dalam bentuk gagasan keindahan dan harmoni budaya Indonesia. Costa

menunjukkan bahwa di balik tampilan visual dan pesan edukatif yang terkandung di dalamnya, terdapat proses negosiasi dan kontrol makna budaya. Namun, sayangnya penelitian ini masih berfokus pada analisis secara makro, bukan pada pengalaman mendalam keseharian pengunjung di ruang museum.

Selain penelitian mengenai konsep *edutainment*, Museum Ranggawarsita juga telah menjadi objek berbagai penelitian dengan fokus yang berbeda. Arfa (2020) mengkaji upaya konservasi koleksi museum melalui berbagai teknik pelestarian yang disesuaikan dengan karakteristik media koleksi, seperti penghilangan karat pada koleksi logam, fumigasi pada koleksi kertas dan kain, serta pembersihan debu dan lumut pada koleksi batu. Kajian tersebut menunjukkan pentingnya peran museum dalam menjaga keberlanjutan warisan budaya melalui praktik konservasi koleksi.

Selanjutnya, Yaqin (2020) meneliti pengaruh kualitas pelayanan dan amenitas terhadap kepuasan pengunjung. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa kualitas pelayanan dan amenitas berpengaruh positif terhadap kepuasan pengunjung, dengan kualitas pelayanan menjadi faktor yang paling dominan dalam mendorong kepuasan dan minat berkunjung kembali. Di samping itu, penelitian tersebut juga mengidentifikasi bahwa aspek perhatian personal dari pramuwisata, fasilitas umum, serta akses transportasi menuju museum masih memerlukan peningkatan.

Penelitian terbaru oleh Putri et al. (2025) mengkaji desain tata pameran dan partisipasi publik di Museum Ranggawarsita. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tata pameran museum yang cenderung statis menyebabkan rendahnya keterlibatan pengunjung, khususnya pengunjung dewasa. Kondisi tersebut melahirkan fenomena *once-in-a-lifetime visit*, yaitu museum umumnya hanya dikunjungi ketika seseorang masih berstatus sebagai siswa sekolah atau saat mendampingi anak berkunjung ke museum. Selain itu, program publik museum dinilai belum mampu menjangkau kebutuhan pengunjung dewasa sehingga penulis mengusulkan perlunya reimajinasi Museum Ranggawarsita sebagai ruang publik yang lebih partisipatif.

Dari berbagai penelitian tersebut dapat dilihat bahwa kajian tentang museum sebagai ruang budaya, ruang publik, dan ruang *edutainment* telah banyak

dilakukan. Namun, belum banyak penelitian yang secara spesifik menelaah bagaimana objek koleksi museum aktif hadir mempengaruhi pengalaman pengunjung dalam praktik *edutainment* di ruang museum, terutama melalui perspektif agensi seni oleh Alfred Gell. Oleh karena itu, penelitian ini berupaya mengisi celah tersebut dengan menjadikan Museum Ranggawarsita Semarang sebagai studi kasus untuk memahami bagaimana agensi objek bekerja dalam proses *edutainment*, serta bagaimana pemahaman terhadap budaya akan muncul melalui interaksi secara langsung antara pengunjung, ruang, dan koleksi.

1.5.2 Landasan Teori

Art and Agency

Ruang tidak pernah hadir secara netral, ia senantiasa hadir melalui relasi sosial dan budaya yang membentuk pengalaman manusia di dalamnya. Objek-objek material yang mengisi sebuah ruang juga tidak bersifat pasif, bahkan dalam banyak konteks, benda justru memainkan peran penting sebagai mediator yang mempengaruhi dan mengarahkan manusia bertindak demikian. Alfred Gell (1998) dalam bukunya *Art and Agency An Anthropological Theory* memperkenalkan pendekatan agensi seni sebagai cara memahami hubungan antara manusia dan benda dalam konteks sosial. Pendekatan ini memandang bahwa objek material seperti karya seni bertindak layaknya aktor sosial.

Alfred Gell berargumen bahwa objek material, termasuk karya seni, tidak hanya berfungsi sebagai medium estetis atau simbol representatif. *“I view art as a system of action, intended to change the world rather than encode symbolic propositions, about it”* (Gell, 1998: 6). Sejalan dengan kutipan tersebut, Gell menekankan bahwa karya seni dipahami sebagai suatu sistem tindakan (*system of action*) yang memiliki kemampuan untuk memengaruhi dunia sosial, bukan hanya sekadar menyampaikan atau merepresentasikan makna simbolik.

Sebuah objek memiliki kemampuan untuk bertindak (*agency*) karena keberadaanya dapat memicu tindakan, respons, dan interpretasi tertentu dari manusia (Gell, 1998). Konsep *agency* menurut Gell bukan berarti bahwa sebuah objek memiliki kehendak dan kesadaran sebagaimana manusia. Agensi pada objek muncul karena manusia sendiri yang memperlakukan, merespons, dan

menginterpretasikan objek seolah-olah objek tersebut memiliki kapasitas untuk bertindak. Sehingga objek menjadi medium yang memungkinkan tindakan sosial berlangsung dan memengaruhi hubungan antarmanusia.

Alfred Gell dalam bukunya mengembangkan *Art Nexus* sebagai kerangka konseptual untuk menjelaskan bagaimana sebuah karya seni bekerja dalam relasi sosial. Menurut Gell, objek seni tidak dapat dipahami sebagai benda yang berdiri sendiri, melainkan sebagai bagian dari suatu jaringan relasi yang melibatkan berbagai pihak. Melalui kerangka ini, kini perhatian tidak lagi diarahkan seputar nilai estetika maupun makna simbolik suatu karya, tetapi bagaimana objek tersebut menjadi mediator dalam hubungan sosial dan memungkinkan terjadinya agensi (Gell, 1998).

Bagan 1. 1 *The Art Nexus*

		AGENT			
		Artist	Index	Prototype	Recipient
P A T I E N T	Artist	Artist as source of creative act	Material inherently dictates to artist the form it assumes	Prototype controls artist's action, appearance of prototype imitated by artist. Realistic art.	Recipient cause of artist's action (as patron)
	Index	Artist as witness to act of creation	Index as cause of itself: 'self-made'	Prototype dictates the form taken by index	Recipient the cause of the origination and form taken by the index
	Prototype	Material stuff shaped by artist's agency and intention	Index as a 'made thing'	Prototype as cause of index	Recipient has power over the prototype. Voodoo sorcery.
	Recipient	Appearance of prototype dictated by artist. Imaginative art	Image or actions of prototype controlled by means of index, a locus of power over prototype	Prototype affected by index	Recipient as patron Recipient as spectator
		Recipient's response dictated by artist's skill, wit, magical powers, etc. Recipient captivated.	Index source of power over recipient. Recipient as 'spectator' submits to index.	Prototype has power over the recipient. Image of prototype used to control actions of recipient. Idolatry.	

Sumber: Gell (1998, 29)

Berdasarkan bagan di atas, Gell mengemukakan bahwa terdapat empat unsur utama yang saling berhubungan, yaitu *artist*, *index*, *prototype*, dan *recipient*. Keempat unsur ini saling berkelindan membentuk suatu jaringan relasi yang

menjelaskan bagaimana agensi bekerja melalui objek material. Hubungan antar unsur tersebut tidak bersifat tetap, tetapi dapat berubah sesuai konteks sosial tempat objek digunakan dan dipahami. Dengan demikian, sebuah objek seni memperoleh peranannya bukan karena karakter intrinsiknya, tetapi karena posisinya dalam jaringan hubungan sosial yang melibatkan para aktor tersebut (Gell, 1998).

Berdasarkan kerangka tersebut, *artist* merupakan pihak yang menghasilkan, merancang, atau mengatur keberadaan suatu objek. *Index* merupakan objek material yang menjadi pusat hubungan dalam *art nexus* dan berfungsi sebagai media tempat agensi bekerja. *Prototype* merupakan entitas, gagasan, atau sosok yang dihadirkan, diwujudkan, atau diacu melalui *index*. Terakhir *recipient* merupakan pihak yang berinteraksi dengan *index* dan memberikan respons terhadap objek tersebut. Melalui interaksi keempat unsur, karya seni dapat dipahami sebagai bagian dari proses sosial yang mampu memengaruhi tindakan dalam hubungan sosial antarmanusia.

Di dalam kerangka *Art Nexus*, Alfred Gell menempatkan *index* sebagai unsur yang memiliki posisi sentral. *Index* merupakan objek material yang menjadi perantara relasi sosial antara *artist*, *prototype*, dan *recipient*. Melalui keberadaan *index*, agensi dapat bekerja karena objek material memungkinkan seseorang menghubungkan suatu tindakan, niat, maupun keberadaan agen tertentu dengan objek yang diamati (Gell, 1998). Hal ini berbeda dengan pendekatan semiotika yang memandang objek sebagai simbol yang menyampaikan makna tertentu, Gell memahami *index* sebagai jejak (*material trace*) yang mengarahkan seseorang pada keberadaan suatu agen. Keberadaan *index* tidak hanya dipahami berdasarkan bentuk fisiknya saja, tetapi melalui kemampuannya memediasi hubungan sosial dan memicu respons dari pihak yang berinteraksi dengannya.

Sebagai *index*, sebuah objek dapat menghubungkan *recipient* dengan *artist* maupun *prototype*. Ketika seseorang berinteraksi dengan sebuah objek, ia tidak hanya melihat bentuk materialnya saja, tetapi juga melakukan penalaran mengenai siapa yang membuatnya, bagaimana objek tersebut dihasilkan, serta entitas apa yang dihadirkan melalui objek tersebut. Dengan demikian, *index* menjadi titik yang mempertemukan berbagai relasi sosial yang memungkinkan objek memiliki efektivitas dalam memengaruhi perhatian, interpretasi, maupun tindakan manusia.

Dalam kerangka Gell ini, objek yang sama bisa saja memiliki agensi yang berbeda bergantung pada konteks sosial, hubungan antarpelaku, dan cara objek tersebut diperlakukan oleh pihak yang terlibat.

Setelah menjelaskan *index* sebagai material yang memediasi hubungan sosial, Gell kemudian menjelaskan bagaimana manusia mengenali adanya agensi objek tersebut. Menurutnya, kemampuan suatu objek untuk memengaruhi tindakan manusia tidak muncul secara otomatis, melainkan melalui sebuah proses inferensi yang dilakukan oleh pihak yang berinteraksi dengan objek. Proses inferensi ini disebut dengan *abduction of agency*, yaitu sebuah proses ketika seseorang menyimpulkan adanya tindakan, intensi, maupun kapasitas seseorang agen melalui keberadaan suatu *index* (Gell, 1998). Konsep *abduction of agency* menunjukkan bahwa pengalaman manusia terhadap objek selalu melibatkan interpretasi. Pengamat tidak hanya melihat karakter visual suatu objek saja, tetapi juga membangun dugaan mengenai tindakan, kemampuan, dan intensi agen yang berkaitan dengan objek tersebut.

Dalam hubungan yang terbentuk di dalam kerangka *art nexus*, sejalan dengan penjelasan Gell bahwa agensi tidak hanya melekat pada manusia sebagai pelaku utama, tetapi juga dapat didistribusikan melalui objek material yang menjadi bagian dari jaringan relasi tersebut. Setelah menjelaskan bagaimana *index* memungkinkan agensi dikenali melalui proses *abduction of agency*, Gell kemudian membedakan agen ke dalam dua kategori, yaitu *primary agent* dan *secondary agent* (Gell, 1998). Pembedaan ini bertujuan untuk menjelaskan dari mana suatu agensi berasal dan melalui media apa agensi tersebut bekerja dalam suatu hubungan sosial. Di mana perhatian Gell tidak lagi berfokus pada siapa yang menciptakan objek semata, melainkan pada bagaimana objek dapat menjadi perantara yang membawa tindakan, intensi, maupun pengaruh dari suatu agen kepada pihak lain.

Primary agent merupakan agen utama yang menjadi sumber tindakan, intensi, atau kehendak dalam suatu relasi sosial. Agen ini memiliki kapasitas untuk memulai suatu tindakan sehingga menjadi asal dari agensi yang kemudian dimediasi kepada pihak lain. Dalam konteks karya seni, *primary agent* umumnya berupa *artist* sebagai pihak yang menciptakan suatu objek. Namun, bergantung pada hubungan yang sedang dianalisis, *prototype* juga dapat berperan sebagai *primary agent*

apabila dipahami sebagai entitas yang menjadi sumber agensi yang dihadirkan melalui suatu objek.

Sedangkan *secondary agent* merupakan agen sekunder yang membawa atau memediasi agensi dari *primary agent*. Dalam teori Gell, *secondary agent* umumnya diwujudkan dalam bentuk *index*, yaitu objek material yang memungkinkan agensi tetap bekerja meskipun *primary agent* tidak hadir secara langsung. Sebagai *secondary agent*, objek material tidak dipahami sebagai benda yang memiliki kehendak atau kesadaran sebagaimana manusia, melainkan sebagai media yang memungkinkan tindakan, intensi, dan pengaruh dari *primary agent* untuk terus hadir dalam hubungan sosial. Dengan adanya *primary agent* dan *secondary agent*, menunjukkan bahwa agensi dalam teori Gell bersifat relasional dan terdistribusi. Agensi tidak hanya dimiliki oleh manusia sebagai pelaku utama, tetapi juga bekerja melalui objek material yang menjadi bagian dari *Art Nexus*.

Sebagai contoh, Gell menjelaskan mengenai sebuah patung dewa yang dipercaya sebagai perwujudan tubuh dewa dalam suatu tradisi keagamaan. Dalam hubungan tersebut, dewa yang dihadirkan melalui patung merupakan *prototype* sekaligus *primary agent*, karena dewa dipahami sebagai sumber kekuatan dan tindakan. Sedangkan patung berfungsi sebagai *index* yang menghadirkan agensi dewa kepada para pemuja. Dengan demikian, pengaruh yang dirasakan oleh para pemuja tidak dipahami berasal dari patung itu sendiri, melainkan dari agensi dewa yang dimediasi melalui patung tersebut (Gell, 1998).

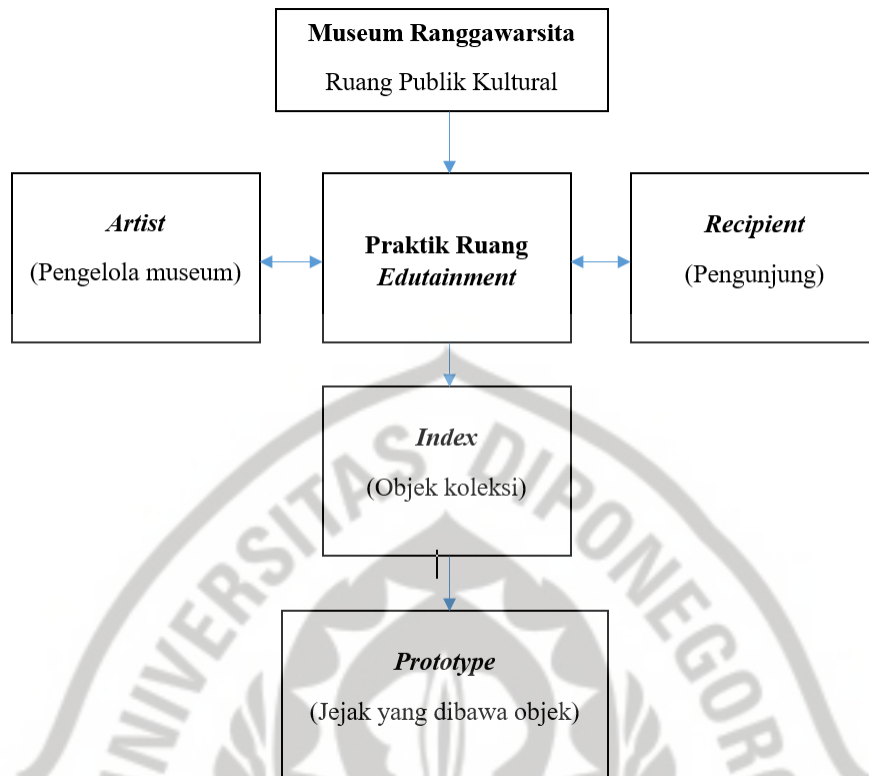
Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini menggunakan teori *Art and Agency* oleh Alfred Gell sebagai landasan untuk memahami bagaimana pengalaman *edutainment* pengunjung dapat terbentuk melalui relasi antara manusia dan objek material di Museum Ranggawarsita. Melalui kerangka *Art Nexus*, penelitian ini memandang bahwa pengalaman kunjungan tidak hanya dihasilkan oleh penyampaian informasi dari objek koleksi saja, tetapi juga oleh hubungan yang terjalin antara ruang pamer, objek koleksi, pihak-pihak yang menghadirkan koleksi, serta pengunjung sebagai *recipient*. Teori ini akan digunakan untuk menganalisis bagaimana objek koleksi sebagai *index* memediasi agensi sehingga membentuk pengalaman, respons, dan pemaknaan pengunjung (*recipient*) selama menghayati praktik *edutainment* di Museum Ranggawarsita.

Ruang (Space)

Meskipun penelitian ini berfokus pada agensi objek koleksi melalui perspektif Alfred Gell, objek tersebut tidak pernah hadir dalam ruang yang netral. Sebuah objek selalu ditempatkan, disusun, dan dihadirkan dalam suatu ruang yang turut memengaruhi bagaimana objek tersebut dipersepsikan dan dialami oleh seseorang. Maka dari itu, penelitian ini menggunakan konsep ruang oleh Henri Lefebvre sebagai perspektif pendukung untuk memahami konteks tempat agensi objek tersebut bekerja. Henri Lefebvre (1991) menjelaskan bahwa ruang bukan hanya sekadar wadah fisik tempat aktivitas berlangsung, melainkan hasil dari proses sosial yang diproduksi melalui berbagai praktik, relasi, dan representasi manusia. Sebagaimana dinyatakan oleh Lefebvre, “*(Social) space is a (social) product*” (Lefebvre, 1991: 26). Kutipan tersebut menunjukkan bahwa ruang selalu dibentuk oleh aktivitas sosial, sehingga cara ruang disusun dan digunakan akan memengaruhi pengalaman seseorang yang berada di dalamnya.

Dalam konteks penelitian ini, ruang pameran di museum tidak hanya berfungsi sebagai tempat untuk menyimpan dan meletakkan objek koleksi, tetapi juga merupakan ruang yang diproduksi melalui berbagai praktik penyajian ruang oleh pihak pengelola seperti penataan ruang, pemilihan objek koleksi, hingga instrumen-instrumen yang digunakan dalam penyajian ruang. Berbagai praktik tersebut membentuk ruang *edutainment* yang memungkinkan pengunjung untuk berinteraksi dengan objek koleksi secara lebih aktif. Maka dari itu, ruang museum menjadi bagian dari proses yang memengaruhi bagaimana objek dipersepsikan, dipahami, dan dimaknai pengunjung.

Konsep ruang Lefebvre dalam penelitian ini tidak digunakan sebagai fokus utama analisis, melainkan sebagai landasan untuk memahami bahwa agensi objek tidak bekerja di dalam ruang yang netral. Praktik ruang *edutainment* menjadi konteks yang memungkinkan objek koleksi sebagai *index* tetap memediasi hubungan antara pengelola museum sebagai *artist*, jejak budaya yang dibawa objek sebagai *prototype*, dan pengunjung sebagai *recipient* sebagaimana dijelaskan dalam teori *Art and Agency* oleh Alfred Gell. Berdasarkan hubungan antarelemen tersebut, kerangka pemikiran penelitian ini dapat digambarkan dalam bagan berikut:

Bagan 1. 2 Kerangka Pemikiran Penelitian

Sumber: Diolah peneliti (2026)

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian memegang peran penting dalam memastikan data yang diperoleh valid dan relevan untuk menjawab rumusan masalah penelitian. Pada subbab ini akan diuraikan setiap tahapan dalam proses penelitian guna memperoleh informasi mengenai praktik ruang *edutainment* di museum serta respons pengalaman pengunjung terhadap ruang tersebut. Adapun penjelasan akan disampaikan dalam subbab ini mencakup jenis penelitian, lokasi dan waktu penelitian, penentuan informan, teknik pengumpulan data, serta teknik analisis data.

1.6.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode etnografi, merujuk pada kerangka penelitian yang dikembangkan oleh James P. Spradley (1980). Pendekatan etnografi dipilih karena penelitian ini tidak bertujuan untuk mengukur keberhasilan *edutainment* secara kuantitatif, melainkan untuk memahami bagaimana praktik tersebut dijalankan serta bagaimana pengalaman

pengunjung terbentuk ketika berinteraksi dengan ruang pamer dan objek koleksi di Museum Ranggawarsita. Bagi Spradley (1980), etnografi merupakan upaya untuk memahami kebudayaan dari sudut pandang pelaku sosial (*native's point of view*) (Spradley, 1980).

Dalam penelitian ini, proses memasuki lapangan tidak dilakukan secara langsung sebagai peneliti, melainkan diawali melalui kegiatan magang mandiri di Museum Ranggawarsita selama satu bulan. Selama masa tersebut saya mengikuti berbagai aktivitas keseharian museum, mulai dari membantu pengelolaan objek koleksi museum, pelayanan pengunjung, hingga berinteraksi dengan pegawai museum. Pendekatan dengan pihak pengelola dilakukan guna melihat sudut pandang yang lebih luas, tidak hanya melihat museum sebagai pengunjung, tetapi juga memahami bagaimana ruang, objek koleksi, dan berbagai aktivitas museum dipersiapkan dari sudut pandang pengelola.

Pengalaman magang tersebut kemudian menjadi pintu masuk untuk membangun hubungan yang lebih dekat dengan lingkungan penelitian. Setelah masa magang berakhir, saya tetap melakukan kunjungan lapangan secara berulang sebagai peneliti sekaligus pengunjung. Pada tahap ini saya mengamati bagaimana pengunjung bergerak di ruang pamer, memilih objek yang menarik perhatian, merespons narasi yang disajikan oleh pihak pengelola, hingga memaknai pengalaman kunjungannya. Pergantian posisi dari keterlibatan sebagai bagian dari aktivitas museum menuju pengamatan sebagai peneliti ini memberikan kesempatan bagi saya untuk melihat fenomena yang sama dari sudut pandang yang berbeda. Melihat sudut pandang antara pihak pengelola yang menyajikan ruang dan pengunjung yang menjadi bagian yang merespons ruang dapat memberikan data penelitian yang lebih holistik.

1.6.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Museum Ranggawarsita Semarang, Jawa Tengah, sebagai salah satu museum provinsi yang menjalankan fungsi *edutainment* dalam menyediakan layanan ruang publik bagi masyarakat. Museum Ranggawarsita berlokasi di Jalan Abdulrahman Saleh No. 1, Kalibanteng Kidul, Kecamatan Semarang Barat, Kota Semarang, Jawa Tengah. Museum

Ranggawarsita merupakan museum provinsi terbesar di Jawa Tengah yang menampilkan beragam koleksi sejarah, budaya, dan ilmu pengetahuan. Sebagai ruang publik di Kota Semarang, Museum Ranggawarsita tidak hanya lembaga pelestarian warisan budaya, tetapi juga sebagai ruang kegiatan edukasi dan hiburan yang menjadikannya menarik untuk diteliti dalam konteks *edutainment* dalam kehidupan urban.

Penelitian berlangsung selama empat bulan, yaitu Januari hingga April 2026. Sebelum memasuki lapangan, saya terlebih dahulu mengajukan surat permohonan izin penelitian kepada pihak Museum Ranggawarsita sebagai bentuk prosedur administratif sekaligus upaya memperoleh akses untuk terlibat dalam aktivitas kelembagaan museum. Setelah memperoleh persetujuan dari pihak museum, saya mengikuti kegiatan magang selama satu bulan sebagai tahap awal proses memasuki lapangan penelitian. Proses ini tidak hanya memberikan akses terhadap ruang-ruang yang tidak selalu dapat diamati oleh pengunjung umum, tetapi juga memungkinkan peneliti membangun hubungan awal dengan para pegawai museum sehingga proses observasi dan wawancara dapat berlangsung secara lebih terbuka.

Setelah masa magang berakhir, penelitian dilanjutkan dengan kunjungan lapangan secara berulang hingga akhir periode penelitian. Pada tahap ini, saya tidak lagi terlibat sebagai bagian dari aktivitas internal museum, melainkan memposisikan diri sebagai peneliti sekaligus pengunjung untuk mengamati bagaimana pengunjung berinteraksi dengan objek koleksi di dalam ruang museum. Kehadiran di lapangan dilakukan pada hari dan situasi kunjungan yang berbeda sehingga memungkinkan peneliti mengamati variasi pengalaman dan respons pengunjung dalam berbagai konteks. Pada tahap ini, saya juga melakukan wawancara segera setelah pengunjung menyelesaikan kunjungannya sehingga pengalaman, kesan, dan pemaknaan terhadap objek koleksi masih berada dalam ingatan mereka.

Keterlibatan lapangan yang dilakukan secara bertahap dan berulang tersebut sejalan dengan pendekatan etnografi Spradley (1980) yang menekankan pentingnya kehadiran peneliti dalam jangka waktu tertentu untuk memahami makna yang dibangun oleh informan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, rentang

waktu penelitian tidak hanya dimanfaatkan untuk mengumpulkan data, tetapi juga untuk membangun kedekatan dengan konteks penelitian dan memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai pengalaman pengunjung dalam ruang museum.

1.6.3 Penentuan Informan

Penentuan informan merupakan salah satu tahap terpenting dalam proses penggalian data. Dalam menentukan informan, penelitian akan menggunakan teknik *purposive* dan berkembang secara bertahap (*The Developmental Research Sequence*) selama proses penelitian berlangsung. Meskipun hampir semua orang dapat menjadi informan, namun tidak semua orang dapat menjadi informan yang baik (Spradley, 2007:65). Spradley menekankan bahwa informan yang dipilih dalam penelitian bukan semata-mata sebagai responden, melainkan sebagai sumber pengetahuan kultural (*cultural informants*). Dalam memilih informan yang baik, Spradley (2007) mengidentifikasi lima karakteristik informan dalam penelitian etnografi, diantaranya:

- a) Enkulturasasi penuh: penentuan informan harus ditujukan pada seseorang yang dapat mengetahui budayanya dengan baik tanpa harus memikirkannya. Dengan arti, bahwa seseorang tersebut dapat menjelaskan budayanya secara reflektif tanpa harus berpikir keras atau mengingat kembali perilaku kebudayaannya. Sehingga informan yang memiliki enkulturasasi penuh telah menginternalisasi nilai, praktik, dan makna budaya tersebut dalam kesehariannya. Dalam penelitian ini, pegawai museum dipilih menjadi informan guna mendapatkan data mengenai praktik kunjungan dan pengelolaan objek koleksi dan ruang pameran museum. Selain itu, pemilihan informan pengunjung juga berdasarkan enkulturasasi yang dimiliki yaitu pengunjung yang memang memahami dan tumbuh dalam kebudayaan Jawa sesuai dengan koleksi museum yang memamerkan kebudayaan Jawa Tengah.
- b) Keterlibatan langsung: Dalam menggali pengalaman pengunjung, penentuan informan diarahkan pada pengunjung yang terlibat langsung dalam praktik kunjungan museum, baik secara individu maupun kolektif,

serta memiliki pengalaman dengan ruang pameran dan objek koleksi di Museum Ranggawarsita. Pengunjung diposisikan sebagai informan pengalaman (*experimental informants*), yang memberikan perspektif mengenai bagaimana museum dimaknai, dirasakan, dan dipahami sebagai ruang publik kultural berdasarkan pengalaman kunjungan yang mereka alami.

- c) Suasana budaya yang tidak dikenal: Pemilihan informan didasarkan atas perbedaan budaya antara peneliti dan informan. Perbedaan budaya yang ada dapat menjadi sebuah rangsangan pertanyaan oleh peneliti untuk mengajukan pertanyaan-pertanyaan etnografis yang memungkinkan munculnya data yang kaya dan reflektif dari informan. Jika budaya yang dimiliki peneliti dan informan sama, dikhawatirkan proses penelitian akan berpotensi mengabaikan detail-detail kecil yang justru penting, sehingga membuat analisis data lapangan menjadi sulit.

Oleh karena itu, pegawai Museum Ranggawarsita dapat dikategorikan memiliki kebudayaan yang berbeda dengan peneliti, mengingat peneliti tidak terlibat dalam praktik kerja, pengelolaan, dan perawatan objek koleksi museum. Perbedaan ini memungkinkan peneliti untuk mengajukan beragam pertanyaan dari adanya perbedaan budaya tersebut. Sementara itu, pengunjung museum juga diposisikan sebagai informan yang berada dalam suasana budaya yang tidak sepenuhnya dikenal oleh peneliti. Meskipun peneliti dan pengunjung sama-sama berperan sebagai pihak di luar pengelolaan museum, pengalaman, latar belakang sosial, tujuan kunjungan, serta cara pengunjung memaknai ruang pameran dan objek koleksi dapat berbeda dengan pengalaman peneliti. Dalam perspektif Spradley, perbedaan cara pandang ini penting karena memungkinkan peneliti untuk mengungkap makna budaya yang dibangun pengunjung melalui praktik kunjungan museum. Dengan demikian, pengunjung dipilih sebagai informan untuk menggali bagaimana museum dipahami, dirasakan, dan dimaknai sebagai ruang publik kultural melalui pengalaman langsung mereka, sehingga dapat memperkaya analisis etnografis dari sudut pandang non-pengelola.

- d) Waktu yang cukup: wawancara etnografis dan serangkaian analisis memerlukan waktu yang relatif lama. Untuk itu, perlu kiranya untuk memperkirakan apakah calon informan mempunyai cukup waktu untuk berpartisipasi. Informan pegawai Museum Ranggawarsita setidaknya tidak terganggu dengan jadwal dan waktu wawancara yang telah disesuaikan dengan waktu informan. Selain itu, informan pengunjung setidaknya telah berkenan dan memiliki waktu yang cukup untuk melakukan wawancara dengan peneliti.
- e) Non-analitis: informan yang dipilih dalam penelitian ini adalah seseorang yang mampu menggambarkan suasana kebudayaannya secara deskriptif tanpa memberikan analisis atau interpretasi berdasarkan sudut pandang orang luar. Informan yang baik adalah mereka yang dapat menceritakan praktik, kebiasaan, dan pengalaman budaya sebagaimana dialami dalam keseharian mereka. Oleh karena itu, baik pegawai maupun pengunjung museum diharapkan dapat menjelaskan pengalaman dan praktik mereka secara apa adanya, sementara proses penafsiran, pengkategorian, dan analisis makna budaya dilakukan oleh peneliti sebagai bagian dari analisis etnografis.

Berdasarkan proses penentuan informan tersebut, penelitian ini melibatkan empat belas orang informan yang disajikan ke dalam delapan kelompok informan, terdiri dari dua orang pegawai Museum Ranggawarsita dan dua belas orang pengunjung yang terbagi ke dalam enam kelompok berdasarkan kesamaan karakteristik dan konteks kunjungan. Informan dari pihak museum meliputi Ibu Laela dan Ibu Tata yang dipilih karena memiliki keterlibatan langsung dalam pengelolaan museum serta memahami praktik penyajian ruang pamer dan objek koleksi. Wawancara yang dilakukan diarahkan untuk memperoleh data mengenai pengelolaan museum, strategi penyajian koleksi, serta penerapan konsep *edutainment* dalam aktivitas museum.

Sementara itu, informan pengunjung terdiri atas dua belas orang yang berasal dari berbagai segmentasi, yaitu pengunjung umum, pelajar SMK, mahasiswa, orang tua, dan guru pendamping. Informan tersebut tidak ditentukan sejak awal, melainkan dipilih secara bertahap selama proses penelitian berlangsung.

Saya memilih pengunjung yang telah menyelesaikan kunjungannya dan bersedia meluangkan waktu untuk berbagi pengalaman mengenai interaksi mereka dengan ruang pamer dan objek koleksi. Berikut informan penelitian ini disajikan pada tabel 1.1 di bawah.

Tabel 1.1 Informan

No.	Nama	Jenis Kelamin	Keterangan
1.	Ibu Laela	Perempuan	Pegawai Museum Ranggawarsita
2.	Ibu Tata	Perempuan	Pegawai Museum Ranggawarsita
3.	Putra dan Putri	Laki-laki dan Perempuan	Pengunjung Museum Ranggawarsita
4.	Alisa, Layla, Safira, Riska	Perempuan	Pelajar SMK dan pengunjung Museum Ranggawarsita
5.	Ibu Tri	Perempuan	Orang tua dan Pengunjung Museum Ranggawarsita
6.	Silvi, Adisa, Caca	Perempuan	Mahasiswa dan pengunjung Museum Ranggawarsita
7.	Bapak Stanley	Laki-laki	Orang tua dan Pengunjung Museum Ranggawarsita
8.	Ibu Ratu	Perempuan	Guru dan Pengunjung Museum Ranggawarsita

Sumber: Diolah Peneliti (2026)

1.6.4 Pengumpulan Data

Dalam mendapatkan data guna merumuskan hasil, penelitian ini menggunakan beberapa teknik pengumpulan data antara lain:

- a. Observasi partisipatif: Proses penelitian memerlukan observasi ke lapangan dengan mengamati situasi serta kondisi lokasi penelitian yaitu Museum Ranggawarsita. Menurut Spradley (1980) terdapat tingkat partisipasi dalam observasi; (1) partisipasi pasif, di sini peneliti hadir di lokasi namun keterlibatannya sangat terbatas; (2) partisipasi moderat, di sini peneliti terlibat lebih jauh dibandingkan partisipasi pasif; (3) partisipasi aktif, di sini peneliti berusaha melakukan apa yang dilakukan informan untuk memperoleh penerimaan; dan (4) partisipasi penuh, di sini peneliti memiliki keterlibatan penuh dalam setiap aspek kehidupan di lapangan. Dalam proses penelitian ini, saya menggunakan observasi partisipatif dengan tingkat

partisipasi aktif karena tidak hanya hadir sebagai pengamat, tetapi juga terlibat dalam sebagian aktivitas yang berlangsung di museum. Selama menjalani magang di Museum Ranggawarsita, saya ikut terlibat dalam aktivitas keseharian museum, misalnya pengelolaan objek koleksi mulai dari pencatatan, konservasi, dan penataan ruang. Selain itu, selama proses ini saya juga berkesempatan membantu dalam hal pelayanan sebagai pemandu para pengunjung yang hadir. Keterlibatan tersebut memberikan kesempatan bagi saya untuk melihat secara langsung bagaimana ruang pameran digunakan, bagaimana objek koleksi disajikan, serta bagaimana pengunjung merespons berbagai bentuk penyajian tersebut. Selain itu, penelitian saya tidak berhenti saat proses magang selesai, saya melanjutkan observasi saya dengan hadir secara berulang sebagai peneliti sekaligus pengunjung di Museum Ranggawarsita.

- b. Wawancara etnografis: Wawancara etnografis digunakan sebagai teknik pengumpulan data dengan menggali pengetahuan, pengalaman, serta pemaknaan informan. Menurut Spradley (1980), wawancara etnografis bertujuan untuk memahami cara informan memaknai dunianya sendiri dengan menggunakan istilah, logika, dan pengalaman yang berasal dari dalam kebudayaan informan. Mengutip Esterberg (2002), wawancara dalam penelitian kualitatif mencakup beberapa bentuk, mulai dari wawancara terstruktur dengan daftar pertanyaan tetap, hingga wawancara tidak terstruktur dengan pertanyaan yang muncul secara spontan selama melakukan wawancara. Dalam penelitian ini, saya menggunakan teknik wawancara etnografis dengan pendekatan semi-terstruktur. Wawancara semi-terstruktur memiliki sifat yang lebih fleksibel dibandingkan dengan jenis terstruktur dan tidak terstruktur. Dengan itu, wawancara semi-terstruktur dapat memberikan ruang bagi informan untuk mengembangkan jawaban secara lebih luas karena peneliti tidak sepenuhnya terikat pada daftar pertanyaan yang kaku (Sugiyono, 2021).

Wawancara dengan pegawai museum diarahkan untuk memahami proses pengelolaan ruang pameran, strategi penyajian koleksi, serta tujuan yang ingin dicapai melalui berbagai bentuk praktik *edutainment*. Sementara

itu, wawancara dengan pengunjung difokuskan pada pengalaman mereka ketika berinteraksi dengan ruang dan objek koleksi sehingga diperoleh sudut pandang emik mengenai pengalaman kunjungan di museum. Proses wawancara yang dilakukan tidak sepenuhnya dilakukan dalam situasi formal. Sebagian wawancara berlangsung ketika saya sedang melakukan aktivitas museum selama magang, sedangkan wawancara dengan pengunjung umumnya dilakukan setelah mereka selesai mengunjungi ruang pameran agar tidak mengganggu pengalaman kunjungan mereka. Saya memulai percakapan dengan pertanyaan-pertanyaan ringan mengenai alasan berkunjung, koleksi yang paling diingat, serta kesan selama berada di museum. Dari percakapan tersebut kemudian berkembang pertanyaan mengenai bagaimana mereka memaknai objek koleksi, ruang pameran, serta pengalaman *edutainment* yang mereka rasakan.

- c. Studi literatur: Studi literatur dilakukan sebagai landasan dalam memahami konsep-konsep yang digunakan dalam penelitian, seperti museum, ruang publik, *edutainment*, serta teori *Art and Agency* oleh Alfred Gell dan konsep ruang oleh Henri Lefebvre yang digunakan dalam penelitian. Selain itu, saya juga menelaah berbagai penelitian terdahulu mengenai Museum Ranggawarsita maupun museum lain untuk mengidentifikasi posisi penelitian serta menemukan celah penelitian (*research gap*). Studi literatur berasal dari sumber tertulis, seperti buku, jurnal ilmiah, laporan penelitian, dokumen kebijakan, serta arsip relevan dengan masalah yang hendak dipecahkan.
- d. Dokumentasi: Dalam penelitian ini, dokumentasi dilakukan untuk melengkapi data dari hasil observasi partisipatif dan wawancara etnografis yang telah dilakukan. Dokumen yang dimaksud dapat dalam bentuk surat, gambar, atau catatan lain yang berhubungan dengan penelitian (Sudjana dan Ibrahim, 2012). teknik pengumpulan data berupa dokumentasi, penelitian ini menggunakan teknologi gadget untuk mendokumentasikan praktik sosial yang terjadi di Museum Ranggawarsita.

1.6.5 Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini mengacu pada tahapan analisis etnografi yang dikembangkan oleh Spradley (2007). Analisis dilakukan secara bertahap sejak peneliti memasuki lapangan hingga proses penulisan hasil penelitian. Dengan demikian, analisis tidak hanya dilakukan setelah seluruh data terkumpul, tetapi berlangsung secara terus-menerus selama proses penelitian untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai praktik *edutainment* dan pengalaman pengunjung di Museum Ranggawarsita. Adapun tahapan analisis yang dilakukan sebagai berikut.

1. Memilih masalah: Tahap awal dilakukan dengan mengidentifikasi fenomena melalui studi pustaka dan observasi awal di Museum Ranggawarsita. Dari proses tersebut, peneliti memfokuskan penelitian pada bagaimana objek koleksi sebagai *index* tetap memiliki agensi melalui praktik *edutainment* sehingga membentuk pengalaman pengunjung.
2. Mengumpulkan data lapangan: Data dikumpulkan melalui observasi partisipatif, wawancara etnografis, dokumentasi, dan studi pustaka. Selama di lapangan, peneliti mencatat berbagai aktivitas, interaksi, serta pengalaman informan dalam data lapangan (*fieldnote*) yang kemudian menjadi dasar analisis.
3. Menganalisis data kebudayaan: Data yang telah terkumpul dibaca dan dikaji secara berulang untuk menemukan pola, kategori, dan hubungan antartemuan. Analisis dilakukan dengan menghubungkan hasil lapangan dengan teori Art and Agency Alfred Gell serta konsep ruang Henri Lefebvre.
4. Memformulasikan hipotesis etnografi: Temuan awal yang diperoleh kemudian diuji kembali melalui observasi dan wawancara lanjutan guna memastikan kesesuaiannya dengan pengalaman para informan. Selanjutnya, temuan tersebut diinterpretasikan menggunakan kerangka teori penelitian.
5. Menuliskan etnografi: Tahap terakhir dilakukan dengan menyusun hasil penelitian secara deskriptif berdasarkan temuan lapangan, kemudian mengaitkannya dengan kerangka teori sehingga menghasilkan interpretasi mengenai pengalaman *edutainment* pengunjung di Museum Ranggawarsita.

1.7 Sistematika Penulisan

Pada subbab ini, akan menjelaskan sistematika penulisan keseluruhan tulisan yang terdiri dari lima bab sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN: menjelaskan mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan dan manfaat penelitian, serta kerangka pemikiran yang terdiri dari tinjauan pustaka dan landasan teori yang akan menjadi dasar dalam penelitian. Selain itu, bab ini juga akan menjelaskan metode penelitian diantaranya jenis penelitian, lokasi dan waktu penelitian, penentuan informan, dan pengumpulan data.

BAB II MUSEUM JAWA TENGAH RANGGAWARSITA SEBAGAI RUANG PUBLIK KULTURAL DI KOTA SEMARANG: menjelaskan gambaran umum terkait lingkup yang akan diteliti yaitu Museum Ranggawarsita. Kajian mengenai lokasi, sejarah, hingga peran museum sebagai ruang publik dan ruang *edutainment* di Kota Semarang. Bab ini dapat memberikan konteks bagi pembaca untuk ikut masuk dalam memahami latar belakang objek penelitian yang akan dikaji.

BAB III OBJEK, RUANG DAN AGENSI DI MUSEUM JAWA TENGAH RANGGAWARSITA: menjelaskan gambaran khusus praktik *edutainment* dijalankan di Museum Ranggawarsita Semarang.

BAB IV PENGALAMAN PENGUNJUNG: AGENSI YANG DIBANGUN MELALUI OBJEK KOLEKSI DI MUSEUM JAWA TENGAH RANGGAWARSITA: menjelaskan hasil data mengenai pemaknaan pengunjung dalam menghayati pengalaman *edutainment* melalui interaksi dengan ruang pameran dan objek koleksi di Museum Ranggawarsita Semarang.

BAB V PENUTUP: berisi tarikan kesimpulan, saran, dan rekomendasi dari penelitian yang telah dilakukan.