

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Bangunan museum dapat kita temukan di berbagai negara di dunia dan sudah lama keberadaannya. Ketika disebut sebagai museum maka yang terbayang adalah persepsi tentang kuno, tua ataupun yang mengandung nilai-nilai sejarah dan budaya. Museum (*muséum*) merupakan suatu bangunan yang berfungsi sebagai tempat pameran tetap benda-benda yang patut mendapatkan perhatian masyarakat, seperti catatan sejarah, seni, dan ilmu pengetahuan. Secara etimologi, museum berasal dari bahasa Yunani yaitu *museion* yang berarti tempat suci untuk menyembah sembilan dewi. Selain tempat suci, museum pada waktu itu juga dijadikan tempat berkumpulnya para cendekiawan yang mengkaji dan meneliti berbagai ilmu pengetahuan (Nasuha, 2002: 345-360).

Pada awal keberadaan museum, juga dimaknai sebagai tempat kumpulan ilmu pengetahuan berupa buku-buku yang ditulis oleh para ulama. Hal ini terjadi pada masa ensiklopedis, yaitu masa setelah zaman renaissance di Eropa Barat. Masa ini ditandai dengan upaya manusia untuk meningkatkan dan memperluas pengetahuannya tentang manusia itu sendiri, berbagai makhluk lainnya (flora, fauna), tentang dunia dan alam semesta yang mengelilinginya. Periode renaissance di Eropa Barat ditandai pula dengan minat yang luar biasa dari kaum bagsawan dan orang-orang terpandang dari berbagai cabang ilmu dan kesenian (Matitaputy, 2007: 38-46).

Museum Alexandrian yang berasal dari Yunani kuno merupakan museum pertama dari sebuah instansi dengan koleksi seni dan pengetahuan. Museum Alexandrian ini didirikan oleh Ptolemaios II Philadelphus pada abad ke-3 SM. Ptolemy II Philadelphus membangun mouseion sebagai pusat penelitian dan studi di Alexandria, yang pada saat itu merupakan pusat intelektual dan budaya dunia kuno. Mouseion berupaya mengumpulkan, melestarikan, dan mempelajari pengetahuan dari seluruh dunia kuno. Meskipun mouseion di Alexandria dianggap sebagai salah satu museum pertama dalam sejarah, konsep melestarikan dan menampilkan koleksi juga ditemukan di tempat lain di dunia kuno. Contohnya termasuk kuil-kuil kuno di Mesir, Mesopotamia, dan Yunani, dimana artefak dan patung-patung dewa dipajang sebagai bagian dari pemujaan atau penghormatan. (Hill, M. 2003: 14).

Pemahaman tentang museum diterima dengan baik di berbagai tempat seperti perusahaan internasional atau perusahaan yang memberikan perhatian khusus pada pengelolaan museum. International Council of Museum (ICOM) misalnya, mengartikan museum dengan menekankan pada berbagai aspek, yaitu museum sebagai lembaga non-profit atau lembaga yang bekerja dengan tidak mencari keuntungan serta melayani masyarakat luas. Kegiatan museum termasuk meneliti, mengumpulkan, dan memamerkan peninggalan sejarah yang terbuka untuk umum (Hendrik, 2020: 27-40 ).

Menurut Undang-Undang Pemerintah No. 66 Tahun 2015 tentang museum dijelaskan bahwa museum adalah suatu lembaga yang mempunyai tugas

melindungi, mengembangkan, memanfaatkan koleksi, dan menyampaikan informasi kepada masyarakat. Peraturan Pemerintah ini merupakan peraturan pelaksanaan pasal 18 ayat (5) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2010 tentang Cagar Budaya. Museum Geologi, 5 Januari 2023, “Pengertian Museum” <https://museum.geologi.esdm.go.id/pengertian-museum> (Diakses pada, Rabu, 11 Oktober 2023).

Peninggalan-peninggalan kebudayaan kuno yang dipajang di museum-museum pada saat sekarang ini merupakan suatu cara untuk menginformasikan masa lalu kepada kita, khususnya generasi muda saat ini (Rumansara, 2013: 79-87). Ambrose dan Paine (2006) mendeskripsikan museum menurut perspektif yang berbeda yang diklasifikasikan berdasarkan susunan koleksinya. Dilihat dari jenis koleksinya, museum dapat dibagi menjadi beberapa kategori atau jenis. Diantaranya museum umum, museum antik, museum seni, museum etnografi, museum alam, museum sains, museum geologi, museum seni dan museum seni militer.

Saat mengunjungi museum, kita dapat melihat berbagai koleksi dan pameran di dalamnya. Di sana koleksi dan pamerannya akan berbeda-beda tergantung kategori dan jenis museumnya. Jenis koleksi museum dapat mencakup koleksi etnografi (koleksi terkait dengan benda budaya atau antropologi), koleksi numismatik (koleksi berhubungan dengan uang), koleksi filologis (koleksi berhubungan dengan prasasti), kumpulan keramologi (berhubungan dengan keramik), koleksi biologi (terkait dengan pelatihan ilmiah biologi), koleksi sejarah

(berhubungan dengan sejarah), koleksi heraldi (terkait dengan tanda) (Greenhill & Eilean, 1994: 47-60).

Berdasarkan data Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, Indonesia memiliki 290 museum hingga 18 September 2023. Jumlah tersebut tersebar di berbagai wilayah Indonesia dan paling banyak berada di Kota Jakarta, yaitu sebanyak 42 unit. Terdapat banyak museum di Jakarta antara lain Museum Sejarah Jakarta, Museum Bank Indonesia, Museum Joang 45, dan Museum Nasional Indonesia. Lalu ada 40 museum di Jawa Timur, 32 museum berada di Jawa Tengah dan 23 museum di Yogyakarta. Kemudian ada pula Jawa Barat yang mempunyai 22 museum, Bali memiliki 19 museum, sedangkan Sulawesi Selatan dan Sumatera Utara masing-masing memiliki 15 dan 13 museum dan Sumatera Barat 20 museum. Sebaliknya, museum hanya ada satu di Bengkulu, Gorontalo, Maluku Utara, Maluku dan Kalimantan Utara. Dari data sebaran museum yang ada di Indonesia saat ini, hanya di Papua Barat yang tidak memiliki museum (Ridhwan, 2023).

Museum telah banyak mengalami perubahan sepanjang sejarah museum yang menyangkut fungsi dari museum. Awalnya museum dipandang sebagai kuil yang digemari oleh kalangan tertentu saja (Sutaarga, 1997: 89). Kemudian, museum dianggap sebagai tempat penyimpanan benda-benda kuno warisan budaya. Pada tahun 1980-an, paradigma tersebut telah mengalami perubahan makna yang lebih luas. Museum saat ini tidak hanya sekedar tempat menyimpan benda-benda kuno, namun sebagai wadah dimana dialog, interaksi, dan

kontroversi terjadi di dalamnya. Bahkan di era modern ini, fungsi museum menjadi semakin beragam, seperti pendidikan, pariwisata, tempat pelestarian budaya, pusat informasi, dan sebagainya yang menyesuaikan dengan kondisi dan situasi yang dihadapi di zamannya. Meskipun fungsi museum telah mengalami perubahan, pada dasarnya arti museum tidak mengalami perubahan karena landasan ilmiah dan seni tetap menjiwai arti museum sampai saat ini (Tjahjopurnomo, 2011: 36-40).

Dari sudut pandang pendidikan, museum dapat dilihat sebagai media layanan pendidikan oleh museum kepada pengunjung atau proses pemanfaatan museum sebagai wadah belajar. Penggunaan sekolah sebagai sumber atau tempat belajar formal dan museum sebagai salah satu tempat pembelajaran yang bersifat informal. Salah satu fungsi museum dapat dilihat melalui Institusi pendidikan (sekolah dan universitas) yang memanfaatkan museum sebagai tempat kegiatan belajar mengajar (Hooper-Greenhill, 1994).

Dalam perkembangannya, selain dipandang sebagai wadah pembelajaran informal, museum juga berfungsi sebagai tempat wisata. Mengunjungi museum merupakan salah satu kegiatan wisata budaya (*cultural tourism*), yaitu jenis pariwisata dimana wisatawan mengunjungi peninggalan budaya atau hal-hal yang berkaitan dengan budaya lokal dan daerah tujuan wisata (Stylianou & Lambert, 2011: 403-421). Wisata ini dapat menjadi sebuah kegiatan menarik yang dapat membuat pengunjung terhibur, akan tetapi tetap mempunyai tujuan utama yaitu memperluas pikiran dan kesadaran yang bersumber dari hasil pameran koleksi museum (Sutaarga, 1998: 44).

Museum sering dianggap sebagai tempat pariwisata menarik karena menawarkan pengalaman yang mendalam dan edukatif kepada pengunjung dari berbagai latar belakang. Wisatawan mengunjungi museum untuk menjelajahi koleksi artefak, karya seni, dan pameran yang menceritakan cerita tentang sejarah, budaya, dan warisan suatu tempat. Kunjungan ke museum memungkinkan wisatawan untuk memperluas pengetahuan mereka tentang dunia, meningkatkan pemahaman tentang keberagaman budaya, dan menghargai kekayaan budaya suatu daerah. Selain itu, museum sering menjadi landmark atau ikon kota yang menarik minat wisatawan (Gretzel & Jamal, 2009: 471-481).

Sumatera Barat, sebagai salah satu destinasi pariwisata unggulan, menawarkan beragam potensi seperti wisata alam, wisata budaya, pantai, danau, serta kegiatan agrowisata. Hal ini menjadikan Sumatera Barat sebagai salah satu tujuan wisata yang menarik, sehingga provinsi ini menduduki peringkat ketiga setelah Sumatera Utara dan Riau dalam hal popularitas wisata. Agenda prioritas pertama pemerintah daerah adalah peningkatan apresiasi terhadap seni dan budaya, yang menempati posisi kedua dalam skala prioritas. Hal ini mencerminkan fokus pemerintah daerah Sumatera Barat dalam mengembangkan sektor pariwisata dan budaya untuk meningkatkan penghargaan terhadap seni dan budaya. (Suryani, 2017).

Sebagai ibu kota provinsi Sumatera Barat, Kota Padang telah berkembang menjadi destinasi wisata yang menarik. Kota ini telah dilengkapi dengan infrastruktur yang memadai, termasuk sarana transportasi seperti taksi dan layanan gojek online, serta jalan-jalan yang baik. Saat ini, tersedia berbagai

tempat wisata menarik yang dapat dinikmati oleh wisatawan lokal maupun internasional. Salah satu situs bersejarah yang patut dikunjungi adalah Museum Adityawarman, satu-satunya museum di Kota Padang yang dikelola oleh Dinas Pariwisata Provinsi Sumatera Barat (Yanti, 2018).

Profil Museum Adityawarman mencatat bahwa museum ini secara resmi dibuka oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Prof. DR. Syarif Thayeb pada tanggal 16 Maret 1977. Museum Adityawarman terletak di Jl. Diponegoro No. 10, di Kelurahan Belakang Tangsi, Kecamatan Padang Barat, Kota Padang. Dibangun di atas lahan seluas 2,6 hektar, museum ini memiliki bangunan seluas sekitar 2.855 meter persegi. Untuk tiket masuk ke museum ini hanya Rp5.000/orang untuk dewasa dan Rp3000/orang untuk anak-anak. Inspirasi arsitekturnya berasal dari rumah bagongjong atau rumah gadang, yang merupakan ciri khas dari gaya arsitektur tradisional Minangkabau. Berdasarkan Surat Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 01/1991 tanggal 9 Januari 1991, museum ini diberi nama Adityawarman. Nama museum ini diambil dari seorang raja yang berjasa di Minangkabau pada abad ke-14 Masehi. Penamaan museum sebagai Museum Adityawarman bertujuan sebagai penghormatan terhadap tokoh tersebut. Museum Adityawarman terletak di Taman Melati, yang sering digunakan oleh penduduk Kota Padang sebagai tempat rekreasi (Laskarina dkk, 2015).

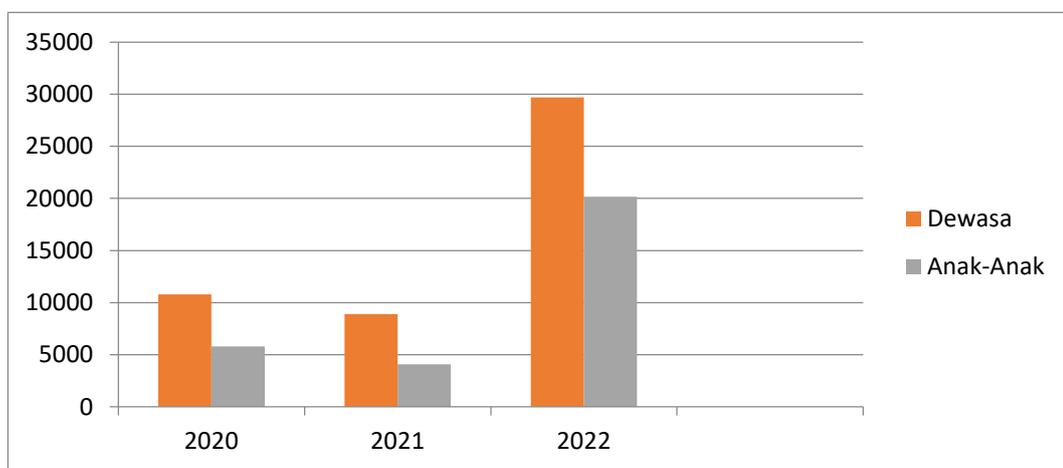
Museum Adityawarman berperan sebagai tempat pelestarian warisan budaya dan juga sebagai sarana pendidikan bagi penduduk Kota Padang. Melalui benda-benda peninggalan sejarah yang dipajang di museum serta atraksi yang

sering diselenggarakan di halaman museum, warga dapat memperoleh pengetahuan dan edukasi. Visi Museum Adityawarman adalah menjadi destinasi wisata sejarah dan budaya yang edukatif, rekreatif, dan menarik bagi semua kalangan masyarakat. Untuk mencapai visi tersebut, museum memiliki beberapa misi, antara lain mengkomunikasikan koleksi sebagai bukti sejarah budaya Minangkabau, menyelenggarakan kegiatan edukatif dan rekreatif yang menarik, serta memberikan pengalaman menyenangkan bagi pengunjung. Sebagai satu-satunya museum umum di Kota Padang, Museum Adityawarman memiliki beragam koleksi berharga, baik dari segi sejarah, seni, maupun edukasi. Meskipun sebagian besar koleksi berupa benda mati atau replika, namun memiliki nilai-nilai dan makna yang kaya serta dapat menjadi sumber pengetahuan tentang berbagai peristiwa sejarah yang terjadi di wilayah tersebut (Novrial, 2021).

Museum Adityawarman mengoleksi berbagai warisan budaya, termasuk budaya Mentawai, budaya Minang, dan budaya Nusantara lainnya. Untuk kenyamanan pengunjung, museum ini dilengkapi dengan fasilitas seperti taman bermain dengan permainan lengkap, *cafe*, ruang pertemuan, ruang menyusui, dan fasilitas ibadah. Sebelum masa pandemi di tahun 2020, museum ini juga menyediakan fasilitas penyewaan baju adat untuk para pengunjung, tetapi setelah adanya pandemi pihak museum tidak lagi menyewakan baju adat untuk pengunjung sampai saat sekarang ini. Dengan alasan belum adanya penyediaan barang karena jasa sewa baju tersebut bekerjasama dengan pihak pelaminan. Museum yang terletak di pusat Kota Padang ini memiliki potensi untuk menjadi pusat pengembangan wisata budaya. Karena lokasinya yang mudah dijangkau dan

dapat dicapai dengan berbagai jenis kendaraan, pengembangan Museum Adityawarman dapat memberikan dampak positif bagi masyarakat sekitar, meningkatkan kesejahteraan mereka melalui pengembangan wisata budaya di daerah tersebut (Ariwidjaja, 2013).

**Gambar 1.**  
**Data Pengunjung Museum Adityawarman Provinsi Sumatera Barat**



*Sumber: UPTD Museum Adityawarman, 2024.*

Diagram tersebut menggambarkan peningkatan jumlah pengunjung Museum Adityawarman setelah masa pandemi Covid-19. Setelah evaluasi dan standarisasi oleh Direktorat Pembinaan Tenaga dan Lembaga Kebudayaan pada tanggal 20 Mei 2022, Museum Adityawarman dinyatakan sebagai museum Tipe A. Hal ini disebabkan karena museum tersebut telah memenuhi semua kriteria yang ditetapkan untuk menjadi museum Tipe A, termasuk sarana dan prasarana, sumber daya manusia, dan faktor lainnya.

Museum Adityawarman memiliki karakteristik yang membedakannya dari museum lainnya, selain dari lokasi strategisnya di pusat kota Kota Padang. Salah

satu keunikan yang dapat ditemui saat mengunjungi museum ini adalah bangunannya yang mencerminkan arsitektur Minangkabau, khususnya rumah Bagonjong. Selain itu, museum ini juga menampilkan beberapa monumen, seperti monumen pejuang tak dikenal, monumen Proklamasi, dan Pesawat Perang Dunia II yang sering dijadikan sebagai *spot* foto *instagramabel* oleh pengunjung untuk media sosial. Museum Adityawarman juga menawarkan pengalaman berbeda dengan memiliki taman yang luas, sehingga sering disebut sebagai "Taman Mini ala Sumatera Barat", yang jarang ditemukan di museum lain di daerah tersebut. Pengunjung dapat menikmati waktu bersama keluarga atau teman di taman ini. Keunikan lainnya adalah adanya replika Patung Bhairawa, yang hanya ada dua di Indonesia, menambah daya tarik tersendiri bagi museum ini. Selain itu, museum ini juga dikenal sebagai "museum dalam museum" karena memiliki dua museum lain di dalamnya, yaitu Museum Geologi dan Museum Randang, menjadikan Museum Adityawarman memiliki konsep yang unik dan berbeda dari museum-museum lainnya.

Mengunjungi museum sebagai tempat wisata kini menjadi hal yang lumrah di kalangan Generasi Z (Gen Z). Menurut Zefanya (dalam detikedu, 2023) Gen Z adalah generasi yang lahir antara tahun 1997 sampai 2012. Artinya saat ini, mereka berusia 11 sampai 26 tahun yang masih bersekolah, kuliah dan ada pula yang bekerja atau baru menikah. Gen Z dianggap sebagai generasi yang ambisius, paham digital, dan percaya diri yang mempertanyakan otoritas, menggunakan lebih banyak bahasa gaul, dan rasa ingin tahu yang tinggi (Kompas.com, 2 Januari 2023). <https://amp.kompas.com/skola/read/2021/04/17/130000069/jangantertukar->

[ini-pengertian-generasi-x-z-milenial-dan-baby-boomers](#) (Diakses pada 4 Maret 2024).

Sebagai generasi yang tumbuh dengan teknologi, Gen Z terbiasa hidup di lingkungan yang serba cepat sehingga segala sesuatunya menjadi lebih mudah. Tren unik lainnya pada Gen Z yaitu perkembangan teknologi yang memungkinkan mereka mengakses dan menerima informasi dari berbagai tempat di belahan negara mana pun. Menurut hasil penelitian Bencsik dan Machova (2016), perkembangan Gen Z seiring dengan digitalisasi yang menyebabkan mereka memiliki kemampuan untuk mengakses informasi dengan cepat. Tantangan yang dihadapi akibat digitalisasi dan keberadaan generasi internet terlihat dalam berbagai sektor, termasuk media massa, di mana mereka harus terus berkembang dengan memanfaatkan platform digital untuk beradaptasi dengan perubahan internet dan memenuhi kebutuhan Gen Z sebagai pengguna media massa. Menurut Prensky (2001), Gen Z adalah generasi *digital native's* yang secara alami sangat terhubung dengan teknologi, yang sudah menjadi bagian dari mereka sejak lahir. Gen Z juga memiliki karakteristik yang selalu terhubung dengan internet untuk membuat dan berbagi konten kepada orang lain, menunjukkan keterlibatan aktif mereka dalam penggunaan media sosial.

Generasi Z dikenal sebagai generasi yang inklusif dan sangat tertarik pada berbagai komunitas, memanfaatkan teknologi dengan maksimal. Mereka memiliki kemampuan multitasking yang kuat, mampu menjalankan berbagai aktivitas secara bersamaan. Di sisi lain, generasi ini juga sangat peduli terhadap isu-isu lingkungan, ekonomi, dan politik, baik dalam konteks lokal maupun internasional

(Lubis, 2023). Menurut Santosa (2015:20), karakteristik Gen Z meliputi: a) memiliki ambisi tinggi untuk mencapai kesuksesan; b) cenderung praktis dan mencari solusi instan; c) sangat menghargai kebebasan dan memiliki kepercayaan diri yang tinggi; d) memiliki sikap kritis terhadap berbagai permasalahan dan fenomena yang ada (Putri & Yanzi, 2020: 17-23).

Akibat dari kemajuan sosial dan teknologi, Gen Z menunjukkan kecenderungan yang besar terhadap kebebasan dan kemandirian. Mereka menolak norma-norma tradisional dan mencari metode baru untuk menyatakan diri serta berkontribusi pada masyarakat. Budaya populer dan metroseksual menjadi fenomena menarik bagi Gen Z di Indonesia. Budaya populer, yang mencakup musik, film, mode, dan gaya hidup, telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan mereka. Pengaruh budaya populer dan metroseksual sangat signifikan dalam kehidupan Gen Z. Tren-tren yang berasal dari budaya populer dengan cepat menyebar di antara mereka, khususnya melalui media sosial (Heru Wahyudi, 2023).

Dikutip dari artikel detiktravel.com, saat ini wisata ke museum memang menjadi tren dikalangan Gen Z. Jika dulu museum hanya sekedar untuk wisata edukasi, sekarang era media sosial telah menciptakan tren baru di kalangan Gen Z dalam hal mengunjungi museum. Tidak hanya wisata edukasi tetapi juga wisata *museum-date* atau kencan di museum (Kevin, 2024). Fenomena ini dikonfirmasi oleh Plt Kepala Museum Nasional dan Cagar Budaya Sri Hartini, yang menjelaskan bahwa pengunjung Museum Nasional Indonesia didominasi generasi milenial dan Gen Z sejalan dengan tren sharing dan media sosial. (Antara.com,

2023) <https://www.antarane.ws.com/berita/3507000/istano-basa-pagaruyung-sumbar-dikunjungi-22796-orang-di-libur-lebaran>. (Diakses pada 4 Maret 2024).

Kata *ngedate* sendiri berasal dari bahasa Inggris “*date*” yang ditambah imbuhan “*nge*”. Awalan “*nge*” tidak ada dalam bahasa baku, melainkan hanya dalam bahasa slang. “*Nge*” berfungsi menggantikan awalan “*me*”, seperti pada kata *ngejalanin*, *ngebohongin*, atau *ngegombalin*. Sedangkan dalam bahasa Inggris, kata “*date*” dapat digunakan sebagai kata benda (noun) atau kata kerja (verb). Sebagai kata benda, “*date*” memiliki banyak arti, antara lain hari, tanggal, kencan, perjanjian, dan kurma. Sedangkan sebagai kata kerja, “*date*” bisa berarti berkencan atau berpacaran. Sehingga, dalam bahasa slang, *ngedate* paling tepat diartikan sebagai kencan atau pacaran. (Intan 2023, *Ngetren di Medsos, Museum Date, Yay or Nay?*) <https://travel.detik.com/travel-news/d-6889089/ngetren-di-medsos-museum-date-yay-or-nay> (Diakses pada, 27 Februari 2024).

Menurut KBBI, kencan adalah janji untuk saling bertemu di suatu tempat pada waktu yang telah ditentukan bersama (antara teman, muda-mudi, kekasih). Dikutip dari liputan6.com, dalam bahasa Indonesia *dating* adalah kencan dimana tahap hubungan romantis manusia antara dua orang bertemu dengan tujuan untuk memeriksa kesesuaian mereka sebagai pasangan. Dapat dikatakan bahwa berpacaran merupakan salah satu jenis perilaku kognitif yang mencakup aktivitas yang dilakukan pasangan, baik sendiri maupun bersama orang lain. Kencan dapat dilakukan dalam berbagai bentuk, mulai dari pertemuan santai seperti minum kopi atau makan malam hingga acara khusus seperti pergi ke konser, pergi ke taman, atau melakukan sesuatu yang disukai bersama.

Tuffana (2023), mendeskripsikan *museum-date* adalah fenomena yang mengacu pada kecenderungan masyarakat yang semakin banyak mengunjungi museum bersama pasangan atau teman sebagai salah satu bentuk aktivitas sosial atau kencan. Konsep ini memungkinkan untuk berbagi minat dalam seni, sejarah atau budaya sambil menikmati pengalaman sosial di lingkungan museum. Serta menjelaskan bahwa fenomena ini berkembang sebagai bagian dari perubahan gaya hidup dan minat masyarakat. Kemudian dalam pemaknaan *museum-date* oleh Utari (2023) juga menjelaskan bahwa *museum-date* atau kencan di museum merupakan kegiatan dimana pasangan muda mengunjungi museum dan pameran bersama untuk menghabiskan waktu bersama. Banyak dari mereka juga berbagi momen tersebut melalui berbagai *platform* media sosial seperti Tik tok Dan Instagram.

Di Indonesia sendiri fenomena ini muncul saat masa pandemi. Dampak dari pandemi telah merusak beberapa sektor, termasuk museum, yang kehilangan interaksi langsung dengan pengunjungnya. Penerapan aturan selama masa pandemi membuat museum mengalami penurunan kunjungan yang signifikan, mengancam kelangsungannya. Untuk tetap eksis, museum mulai beralih ke *platform* digital dengan menciptakan museum virtual, pameran online, dan tur daring. Meskipun demikian, tantangan akses teknologi masih membatasi sebagian masyarakat untuk menikmati museum sepenuhnya (Utari, 2023).

Namun, dengan mulai meredanya pandemi, masyarakat kembali menunjukkan minat pada museum. Upaya promosi diperkuat, sementara anak muda yang aktif di media sosial mulai mencari cara untuk menghasilkan konten

kreatif. Anak muda yang mulai bosan dengan kegiatannya selama pandemi kemudian membuat tren baru yaitu "*museum-date*", di mana pasangan muda pergi bersama ke museum dan membagikan pengalaman mereka melalui berbagai platform media sosial (Utari, 2023).

Museum telah berkembang dari waktu ke waktu seiring dengan semakin canggihnya teknologi sehingga tetap eksis di berbagai kalangan. Tampilan museum pun ikut berubah seiring berjalannya waktu dengan adanya ide-ide yang lebih modern sehingga museum tidak terlihat membosankan. (Hendrik & Herman, 2020: 27-40) mengatakan bahwa ada ketidakinginan orang pergi ke museum karena mereka berpikir tidak akan mendapatkan kesenangan maupun hiburan di museum, dan tidak ada gambaran menarik yang mereka dapatkan ketika ke museum.

Secara bertahap, peran museum telah berkembang menjadi sebuah tempat yang memfasilitasi interaksi antarindividu, refleksi, dan pertukaran ide. Selain sebagai tempat untuk berkumpul dan berbagi minat, museum juga menjadi tempat di mana orang dapat berbagi kasih sayang dan emosi. Koleksi seni dan artefak sejarah sering kali membangkitkan perasaan kagum, rasa takjub, dan empati. Pengalaman ini dapat memperkuat ikatan emosional antara individu dengan warisan budaya mereka, serta memperkuat rasa solidaritas dalam masyarakat. Museum menjadi tempat di mana orang dapat merayakan identitas budaya mereka dan menghargai keragaman budaya yang ada di sekitar mereka (Dodd & Sandell, 2017: 87).

Dengan adanya fenomena *museum-date* ini, pandangan orang-orang terhadap museum telah berubah. Kenaikan popularitas media sosial juga dapat berperan dalam meningkatkan fenomena ini, karena orang-orang suka berbagi pengalaman mereka di platform tersebut. Oleh karena itu Gen Z juga dapat menampakkan eksistensinya sekaligus memberikan informasi secara tidak langsung kepada orang lain dengan cara mengunggah video dan foto ke media sosial (Dhiyah, 2022).

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul *Museum-Date: Fenomena Kencan Di Museum Pada Pengunjung Gen Z (Studi Kasus: Museum Adityawarman Kota Padang)*. Penelitian ini penting untuk dilakukan mengingat fungsi museum yang saat ini semakin berkembang bukan hanya untuk pengetahuan semata tetapi juga menjadi tempat wisata yang dimana dulu orang beranggapan museum sebagai tempat membosankan. Tetapi sekarang sudah bertransformasi menjadi tempat wisata menyenangkan, terutama dengan adanya fenomena *museum-date* yang digemari Gen Z.

Dengan adanya museum, wisatawan bisa menikmati sejarah suatu daerah atau negara dengan melihat koleksi-koleksi yang ditampilkan sambil mendengarkan pemandu yang bercerita tentang sejarah di balik replica-replika tersebut. Oleh karena itu, museum memiliki pengaruh besar terhadap pariwisata karena museum bisa dinikmati oleh berbagai berbagai kalangan bahkan juga bisa menjadi bahan pembelajaran dan penelitian. Penting untuk peneliti memberikan gambaran kondisi bahwa museum memiliki manfaat lain yang terbentuk dari

hubungan antar manusia dan dibentuk kembali sebagai cara berfikir dan bertindak dalam hubungannya dengan orang lain.

## B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dirumuskan dua permasalahan penelitian sebagai berikut:

1. Apa saja bentuk-bentuk interaksi sosial yang terjadi di museum dalam konteks *museum-date*?
2. Bagaimana fenomena *museum-date* dapat mempengaruhi persepsi pengunjung Gen Z terhadap museum?

## C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan diatas, maka dapat dirumuskan tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Mendeskripsikan bentuk-bentuk interaksi sosial yang terjadi di museum dalam konteks *museum-date*.
2. Mendeskripsikan fenomena *museum-date* dapat mempengaruhi persepsi pengunjung Gen Z terhadap museum.

Dengan melibatkan analisis interaksi dan pengalaman Gen Z saat memanfaatkan museum dengan tujuan memahami bagaimana fenomena *museum-date* dapat membentuk persepsi dan pengetahuan pengunjung Gen Z.

#### **D. Manfaat Penelitian**

1. Pertama, manfaat teoritis. Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi pada pengetahuan dan memperluas wawasan yang berguna bagi pembangunan ilmu Antropologi sosial. Selain itu diharapkan juga menjadi referensi bagi peneliti yang terkait dengan topik yang sama. Peneliti berharap penelitian ini memberikan kontribusi serta informasi bermanfaat bagi masyarakat dan pihak terkait mengenai fenomena kencan di museum pada pengunjung Gen Z.
2. Kedua, manfaat praktis. Penelitian ini dapat memberikan manfaat praktis yang signifikan bagi program studi antropologi, khususnya dalam konteks studi tentang budaya, perilaku sosial, dan interaksi manusia di ruang publik. Penelitian ini dapat memberikan wawasan mendalam tentang bagaimana generasi Z berinteraksi di museum. Ini termasuk perilaku mereka dalam kelompok, preferensi mereka terhadap interaksi sosial, dan cara mereka mengonsumsi dan berpartisipasi dalam budaya dan sejarah yang dipamerkan dalam museum.

#### **E. Tinjauan Pustaka**

Kajian museum merupakan salah satu bidang kajian budaya yang telah lama menarik minat ilmuwan sosial. Berkaitan dengan Gen Z, berbagai peneliti dari berbagai latar belakang ilmu pengetahuan telah melakukan kajian museum. Fokus penelitian yang dikaji berfokus pada fenomena kencan di museum pada pengunjung Gen Z yang melibatkan analisis interaksi dan pengalaman Gen Z saat

di museum. Untuk memperkuat penelitian ini, peneliti mengumpulkan beberapa literatur yang relevan dengan penelitian yang akan diteliti yaitu sebagai berikut:

1. Dhiyah Istina (2022) artikel Keberadaan dan Fungsi Museum Bagi Generasi Z. Penelitian yang dilakukan Dhiyah ini membahas mengenai museum dan Generasi Z. Bagaimana sudut pandang Generasi Z terhadap museum saat ini guna memberikan gambaran bagi pengelola museum untuk melakukan pendekatan terhadap Generasi Z. penelitian ini menemukan bahwa, terdapat sebuah fenomena dimana Generasi Z mengenai interaksi antar mereka antara satu dengan lainnya. Fenomena ini menciptakan sebuah tren yang diikuti oleh banyak kaum muda karena dianggap sebagai gaya hidup yang mendorong mereka untuk melakukan hal serupa. Beberapa pengelola museum telah menyadari dampak positif dari tren ini dan mulai berkolaborasi dengan Generasi Z. Salah satu bentuk kolaborasi tersebut adalah dengan mengundang sekelompok anak muda untuk membuat konten yang sedang populer di museum dengan berbagai tema. Meskipun konsepnya mungkin sudah lazim bagi generasi sebelumnya, namun dengan penyajian yang kekinian dan modern, hal itu menjadi sesuatu yang segar dan menarik bagi kaum muda. Pendekatan yang lebih modern ini menjadi salah satu faktor yang mendorong partisipasi lebih banyak anak muda, yang kemudian berlomba-lomba untuk menciptakan konten yang lebih baik dari sebelumnya. Jika museum bisa dijadikan sebagai tempat belajar yang menyenangkan, maka akan semakin banyak kaum muda yang tertarik untuk mengunjungi dan belajar

di sana. Penelitian ini menggunakan metodologi kualitatif yang melibatkan mendeskripsikan dan menganalisis suatu fenomena atau kasus. Perbedaan dalam penelitian ini adalah dalam penelitian peneliti berfokus pada bentuk-bentuk kencana yang dilakukan di museum dan bagaimana persepsi Gen Z terhadap museum sebagai tempat kencana.

2. Saraswati (2017) Makna Museum Bagi Para Pengunjung (Studi Fenomenologi tentang Makna Museum Bagi Para Pengunjung di Wilayah Surabaya). Dalam penelitiannya mengkaji mengenai makna museum bagi para pengunjung di Surabaya. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif. Dengan pendekatan fenomenologi paradigma defenisi sosial untuk mengungkap fenomena-fenomena yang ada di dalam kehidupan informan mengenai museum. Teori yang digunakan adalah fenomenologi Alfred Schutz untuk menganalisis tujuan penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat dua jenis makna museum bagi para pengunjung yakni Tipe Aktif Felli (mengunjungi museum karena adanya dorongan dalam diri sendiri. Yang mana menganggap museum sebagai lokasi yang menyenangkan dan mampu menjadikan imajinasi pengunjung berkembang lebih baik). Kemudian Tipe Pasif Felling (mengunjungi museum sebagai alternatif kegiatan meluangkan waktu dan memaknai museum sebagai lokasi yang bagus untuk dikunjungi dalam mencari hiburan pada waktu luang). Perbedaan penelitian ini dengan penelitian peneliti adalah dalam penelitian peneliti berfokus pada bentuk-bentuk kencana yang dilakukan di museum.

Kemudian bagaimana persepsi Gen Z terhadap museum sebagai tempat kencana di Museum Adityawarman Kota Padang. Sedangkan pada penelitian ini mengkaji mengenai makna museum bagi para pengunjung di Surabaya.

3. Danang Prasetyo, Toba Sastrawan Manik, Dwi Riyanti (2021): Pemanfaatan Museum Sebagai Objek Wisata Edukasi. Artikel ini meneliti tentang fungsi museum sebagai sarana pendidikan luar kelas sebagai bagian dari program pendidikan ko-kulikuler yang sering disebut dengan kegiatan wisata edukasi. Mengintegrasikan museum sebagai sumber pembelajaran dalam konteks pendidikan formal memiliki nilai penting yang perlu ditingkatkan. Hal ini dapat direalisasikan dengan menjadwalkan kunjungan ke museum sebagai kegiatan tetap atau rutin dalam kurikulum sekolah atau perguruan tinggi. Baik melalui mata pelajaran khusus maupun dalam konteks mata kuliah tertentu. Ada beragam perbedaan dan keuntungan yang bisa diperoleh dari memanfaatkan museum sebagai sumber atau media pembelajaran. Pendekatan ini memperkaya pembelajaran dengan cara yang lebih modern, melampaui keterbatasan teks dan abstraksi, serta meningkatkan kesenangan bagi peserta didik. Diharapkan bahwa penggunaan museum ini akan meningkatkan mutu proses dan hasil pembelajaran. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif yang menggunakan metode pengumpulan data melalui studi literatur dengan menggunakan berbagai sumber seperti buku, artikel, jurnal dan sumber data yang mendukung

penelitian. Perbedaan dalam penelitian ini adalah dalam penelitian peneliti berfokus pada bentuk-bentuk kencana yang dilakukan di museum dan bagaimana persepsi Gen Z terhadap museum sebagai tempat kencana. Sedangkan dalam penelitian ini membahas tentang pemanfaatan museum sebagai objek wisata edukasi.

4. Jhon H. Falk (2013) Motivasi Membentuk Pengalaman Mengunjungi Museum. Dalam artikel ini meneliti tentang bagaimana motivasi dapat membentuk pengalaman mengunjungi museum sebelum hingga sesudah kunjungan. Dimana menunjukkan sebuah identitas masing-masing pengunjung. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui apa saja yang dilakukan pengunjung ketika berada di museum dan pembelajaran serta pengalaman apa saja yang didapat oleh pengunjung ketika berkunjung ke museum. Perbedaan dengan penelitian peneliti adalah dalam penelitian peneliti berfokus pada bentuk-bentuk kencana yang dilakukan di museum dan bagaimana persepsi Gen Z terhadap museum sebagai tempat kencana. Informan dalam penelitian ini adalah pengunjung secara umum sedangkan dalam penelitian peneliti informannya berfokus pada Gen Z yang melakukan kencana di museum.
5. Tuffana Farasabila (2023) “Tren Museum-Date: Perilaku Pemanfaatan Ruang Sosial dalam Perspektif Antropologi. Dalam penelitian ini Tuffana membahas tentang bentuk kuasa yang dimiliki oleh museum. Terutama dalam mengubah tampilannya, menawarkan suasana yang nyaman serta kuasa dari agen-agen pendukung pariwisata untuk menciptakan cara baru

dalam mengunjungi museum di kalangan generasi muda. Penelitian ini menerapkan metode penelitian kualitatif dengan menekankan pada observasi partisipan dan wawancara, untuk mengetahui bagaimana museum berkomunikasi dengan pengunjung melalui tata pameran yang modern. Perbedaan dengan penelitian peneliti adalah dalam penelitian peneliti berfokus pada bentuk-bentuk kencana dalam konteks *museum-date* yang dilakukan di museum dan bagaimana pengetahuan Gen Z terhadap museum sebagai tempat kencana.

#### **F. Kerangka Pemikiran**

Cara berpikir dalam penelitian ini menggunakan teori interaksi sosial Georg Simmel. Manusia berinteraksi satu sama lainnya dengan mudah dan memperoleh nilai-nilai budaya baru sebagai hasilnya. Menurut Georg Simmel, masyarakat tidaklah homogen tetapi merupakan kumpulan dari berbagai bentuk interaksi yang terjadi antar individu (Wirawan, 2012). Masyarakat merupakan *The synthesis of many interactions* atau hasil dari banyak interaksi. Simmel mengidentifikasi tiga elemen penting dalam interaksi sosial:

1. Individu-individu yang terlibat di dalam interaksi. Merupakan subjek dari interaksi sosial, didalamnya terdiri dari individu-individu yang saling berinteraksi atau berhubungan dalam konteks sosial tertentu. Individu adalah subjek utama dari interaksi sosial. Mereka adalah aktor yang berpartisipasi dalam hubungan sosial. Dalam konteks ini, individu-individu tersebut saling berinteraksi dan berhubungan satu sama lain dalam lingkungan sosial tertentu. Interaksi ini bisa terjadi dalam berbagai

bentuk, mulai dari percakapan sehari-hari hingga hubungan yang lebih kompleks seperti kerja sama dalam organisasi atau kelompok sosial.

2. Isi dari interaksi. Yaitu isi dari interaksi yang meliputi perhatian, motif, dan tujuan dari individu-individu yang melakukan interaksi sosial. Isi dari interaksi mengacu pada apa yang dibawa oleh individu ke dalam hubungan sosial tersebut. Ini termasuk perhatian, motif, dan tujuan yang mendorong mereka untuk berinteraksi. Misalnya, seseorang mungkin berinteraksi dengan orang lain karena ingin mendapatkan informasi, mencapai tujuan tertentu, atau hanya untuk mempererat hubungan sosial. Isi interaksi ini mencerminkan kebutuhan, keinginan, dan harapan individu yang terlibat.
3. Pola atau bentuk dari interaksi. Merupakan metode atau cara dalam berinteraksi, mencakup aturan, norma, serta gaya yang mengatur hubungan antara individu dalam interaksi sosial. Pola atau bentuk dari interaksi mencakup metode atau cara individu berinteraksi satu sama lain. Ini melibatkan aturan, norma, dan gaya yang mengatur hubungan sosial. Pola interaksi ini bisa berbentuk formal atau informal, tergantung pada konteks dan jenis hubungan. Misalnya, interaksi di tempat kerja cenderung lebih formal dan diatur oleh aturan dan norma tertentu, sementara interaksi dalam keluarga mungkin lebih informal dan dipandu oleh tradisi dan kebiasaan.

*Museum-date* dikategorikan sebagai bagian dari budaya populer. Budaya populer mencakup beragam praktik, kegiatan, dan tren yang diadopsi oleh masyarakat secara luas, dan *museum-date* adalah fenomena yang semakin populer

di kalangan banyak orang, terutama di kalangan Gen Z dan milenial. Aktivitas ini menggabungkan elemen budaya, seperti seni dan sejarah (yang seringkali terdapat dalam museum), dengan interaksi sosial dalam konteks kencan, yang merupakan aspek penting dari budaya populer. Selain itu, *museum-date* seringkali didokumentasikan dan dibagikan melalui media sosial, seperti Instagram dan TikTok, yang merupakan platform utama untuk mengekspresikan dan memperkuat tren budaya populer (Fiskey, 1992).

Interaksi Sosial Georg Simmel dapat menghubungkan bagaimana interaksi antara individu dalam konteks *museum-date* mempengaruhi persepsi mereka terhadap museum dalam konteks kencan. Sugihartono (2007) mengemukakan bahwa persepsi merupakan kemampuan panca indera dalam menerjemahkan stimulus atau proses untuk menerjemahkan stimulus yang masuk ke dalam alat indera manusia. Persepsi manusia terdapat perbedaan sudut pandang dalam penginderaan yang mempersepsikan sesuatu itu baik atau persepsi yang positif maupun persepsi negatif yang akan mempengaruhi tindakan manusia yang tampak atau nyata.

Menurut Rakhmat (2005) mengungkapkan bahwa persepsi adalah pengalaman tentang objek, peristiwa, atau hubungan-hubungan yang diperoleh dengan menyimpulkan informasi dan menafsirkan pesan. Persepsi ialah memberikan makna pada stimuli indrawi (sensory stimuli). Sedangkan menurut Kimbal Young (Walgito, 1981) mengatakan, “persepsi adalah sesuatu yang menunjukkan aktivitas merasakan, menginterpretasikan dan memahami objek, baik fisik maupun sosial”. Berdasarkan berbagai definisi persepsi di atas, secara

umum persepsi dapat didefinisikan sebagai proses pemberian makna, interpretasi dari stimuli dan sensasi yang diterima oleh individu, dan sangat dipengaruhi faktor faktor internal maupun eksternal masing-masing individu tersebut.

Prasetijo (2005:69), mengungkapkan bahwa faktor -faktor yang mempengaruhi persepsi, dapat dikelompokkan dalam dua faktor utama yaitu:

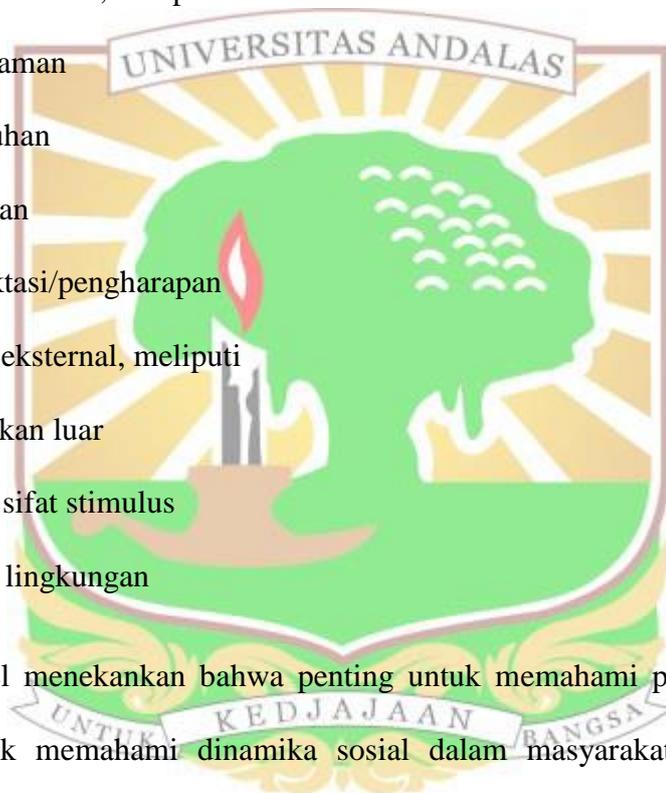
1. Faktor internal, meliputi:

- a) Pengalaman
- b) Kebutuhan
- c) Penilaian
- d) Ekspektasi/pengharapan

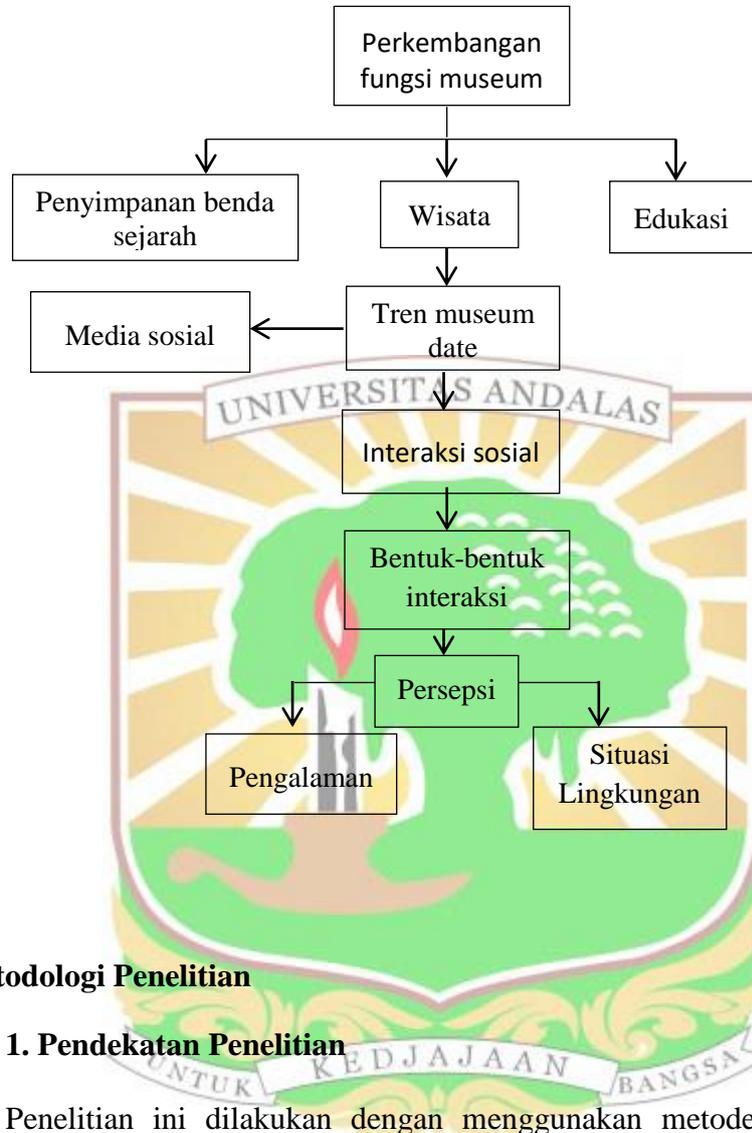
2. Faktor eksternal, meliputi

- a) Tampilan luar
- b) Sifat – sifat stimulus
- c) Situasi lingkungan

Simmel menekankan bahwa penting untuk memahami pola atau bentuk interaksi untuk memahami dinamika sosial dalam masyarakat. Sama halnya dengan bagaimana fenomena *museum-date* dapat membentuk persepsi pengunjung Gen Z serta bentuk interaksi sosial yang terjadi di museum dalam konteks *museum-date*.



**Gambar 2.**  
**Kerangka Pemikiran**



## G. Metodologi Penelitian

### 1. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif yang bersifat deskriptif. Bordan dan Taylor mendefinisikan metodologi penelitian kualitatif sebagai metodologi penelitian yang menghasilkan data deskriptif dari perilaku dan kata-kata tertulis atau lisan individu (Moleong, 2017: 4). Penelitian dengan pendekatan deskriptif bertujuan untuk menentukan fakta dengan menggunakan interpretasi yang tepat untuk mengenal fenomena serta untuk melukiskan atau menggambarkan secara akurat karakteristik dari beberapa

fenomena, kelompok atau individu yang sedang terjadi (Nazir, 1999: 63). Alasan peneliti memilih pendekatan kualitatif deskriptif karena dengan penelitian kualitatif deskriptif ini bisa mendeskripsikan dan menceritakan narasi dari suatu fenomena kencana di museum pada pengunjung Gen Z atau disebut juga dengan *museum-date* pada saat sekarang ini.

## 2. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Museum Adityawarman terletak di Jl. Diponegoro No. 10, di Kelurahan Belakang Tangsi, Kecamatan Padang Barat, Kota Padang. Dibangun di atas lahan seluas 2,6 hektar, museum ini memiliki bangunan seluas sekitar 2.855 meter persegi. Museum Adityawarman memiliki karakteristik yang membedakannya dari museum lainnya, selain dari lokasi strategisnya di pusat kota Kota Padang. Salah satu keunikan yang dapat ditemui saat mengunjungi museum ini adalah bangunannya yang mencerminkan arsitektur Minangkabau, khususnya rumah Bagonjong. Selain itu, museum ini juga menampilkan beberapa monumen, seperti monumen pejuang tak dikenal, monumen Proklamasi, dan Pesawat Perang Dunia II yang sering dijadikan sebagai *spot foto instagramabel* oleh pengunjung untuk media sosial. Selain tempatnya yang strategis, museum Adityawarman juga merupakan tempat yang sejuk dan tenang dengan banyaknya pohon-pohon yang disertai tempat duduk untuk para pengunjung. Sehingga pengunjung merasa nyaman dan senang saat berkunjung ke Museum Adityawarman. Dengan begitu suasana intens dan nyaman dapat ditemukan untuk berbincang dan bertukar pikiran. Oleh karena itu, peneliti ingin memfokuskan penelitian pada Museum Adityawarman agar mendapat data yang

jelas dan konkrit karena merasa lokasi ini relevan dan cocok untuk mendapatkan dan memperjelas data yang menjadi sasaran dalam penelitian.

### 3. Informan Penelitian

Informan penelitian adalah orang yang memberikan informasi kepada peneliti, baik tentang diri mereka sendiri maupun orang lain atau mengenai suatu kejadian. Pada penelitian kualitatif menggunakan istilah informan, berbeda dengan penelitian yang bersifat kuantitatif yang biasanya menggunakan istilah responder (Rahmadi, 2011: 61). Informan sebagai orang yang memberikan informasi baik tentang diri sendiri, orang lain atau mengenai sesuatu hal, sedangkan responden merupakan orang yang hanya menjawab pertanyaan wawancara, mereka tidak memberikan informasi atau keterangan dengan menjawab pertanyaan wawancara tentang dirinya (Afrizal, 2014: 139).

Penentuan informan pada penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2016: 218). *Purposive sampling* dipilih karena memungkinkan peneliti untuk memilih informan yang sesuai dengan kriteria khusus yang relevan dengan penelitian (Sugiyono, 2016: 218). Teknik ini memungkinkan peneliti untuk fokus pada pengunjung Gen Z yang merupakan informan kunci dalam penelitian ini (usia 11-26 tahun) yang sedang menjalin hubungan asmara, sesuai dengan subjek penelitian yang dikaji. Dengan memilih informan yang sesuai dengan kriteria tertentu, peneliti dapat memastikan bahwa data yang dikumpulkan lebih relevan dan mendalam, terutama mengenai pengalaman romantis di museum. Selain informan kunci, informan pendukung

dalam penelitian ini yaitu satpam, pedagang di sekitar museum dan pengunjung biasa dapat memberikan sudut pandang yang lebih luas terkait interaksi pengunjung dengan lingkungan museum. Teknik ini membantu peneliti menghemat waktu dan sumber daya dengan fokus hanya pada informan yang dianggap paling sesuai dengan tujuan penelitian.

**Tabel 1.**  
**Informan Kunci**

No	Pasangan	Pendidikan	Usia
1.	SN dan DP	Mahasiswa Universitas Terbuka	22 Tahun
2.	Andini dan Rizki	Mahasiswa Unand	23 dan 21 Tahun
3.	Dita dan Taufik	Mahasiswa UNP	20 Tahun
4.	Irwan dan Suci	Mahasiswa Unand	22 Tahun
5.	Geri dan Ammar	Bekerja	22 dan 26 Tahun
6.	RR dan ST	Mahasiswa UNP	22 Tahun
7.	DY dan MF	Mahasiswa UPI	22 Tahun
8.	Aulya dan Pandu	Mahasiswa Unand	22 Tahun
9.	Tika dan Budi	Pelajar SMA 9 Padang	18 Tahun
10.	Linda dan Bintang	Pelajar SMA 6 padang	19 Tahun
11.	Melati dan Dimas	Pelajar SMA 4 Padang /SMK 2 Padang	18 tahun
12.	CP dan AS	Bekerja	24 tahun
13.	VA dan MR	Pelajar SMA 10 padang	18 tahun

**Tabel 2.**  
**Informan Pendukung**

No	Nama	Pekerjaan	Usia
1.	Wandi	Penjaga Museum (PNS)	46 Tahun
2.	Aisyah	Pemandu Museum	27 Tahun
3.	Juanda	Satpam Museum	26 Tahun
4.	Ryan	Satpam Museum	25 Tahun
5.	Sinta dan Aan	Pengunjung Biasa	35 Tahun
6.	Mutiara	Pengunjung Biasa	32 tahun

Dari keterangan di atas, terdapat beberapa pasangan yang menolak namanya di sebutkan dalam penelitian ini. Tidak ada alasan khusus mengapa informan tidak mau namanya di sebutkan. Hal ini merupakan salah satu etika dari penelitian sehingga peneliti hanya menuliskan inisial saja. Suci, salah satu pasangan dari informan dalam penelitian ini menolak untuk diwawancarai sehingga peneliti hanya mewawancarai informan Irwan. Tetapi untuk kebutuhan data terkait pengalaman pasangan informan, peneliti memperoleh informasi dari informan ini.

Informan dalam penelitian ini memiliki latar belakang berbeda, asal daerah serta usia yang berbeda-beda. Terdapat informan yang berstatus mahasiswa dan berasal dari universitas serta program studi yang berbeda pula. Mulai dari mahasiswa tingkat akhir yang sedang menyelesaikan tugas akhir atau skripsinya,

hingga mahasiswa yang masih disibukkan dengan mata kuliah dan tugas yang padat. Tidak hanya dari kalangan mahasiswa saja yang melakukan *museum-date*, namun ada juga informan yang masih berstatus SMA/SMK dan yang sudah bekerja.

Penelitian yang melibatkan Gen Z ini memberikan wawasan penting tentang perilaku, nilai-nilai, dan preferensi generasi ini, yang berbeda dengan generasi sebelumnya. Dari tabel di atas dapat dilihat, informan Gen Z yang rentang usianya mulai dari 18-26 tahun dipilih untuk memahami lebih dalam tentang karakteristik mereka, terutama dalam konteks topik yang diteliti yaitu *museum-date*. Informan Gen Z dipilih berdasarkan usia, pengalaman kencan ke museum dan melakukan penelitian langsung ke lapangan.

Gen Z dikenal sebagai generasi yang sangat mahir menggunakan teknologi digital. Hal ini mempengaruhi cara mereka menyerap informasi dan berpartisipasi dalam kegiatan belajar dan hiburan. Di salah satu *platform* media sosial informan melihat banyak tren kencan ke museum dan mereka merasa tertarik untuk melakukan kegiatan tersebut. Sambil mengisi waktu luang di hari libur setelah banyaknya kegiatan di kampus. Informan mengunjungi Museum Adityawarman di hari *weekend* sekitar jam dua siang karena dianggap waktu yang tepat untuk mengunjungi museum.

Informan Gen Z dalam penelitian ini dipilih untuk mewakili berbagai latar belakang pendidikan dan minat yang relevan dengan topik yang diteliti. Karakteristik mereka sebagai *digital natives*, *multitaskers*, dan individu yang

pragmatis serta sadar sosial, memberikan dimensi yang kaya dalam memahami bagaimana museum dapat menarik dan melayani generasi ini. Latar pendidikan mereka memberikan konteks penting bagi data yang dikumpulkan, memastikan bahwa penelitian ini dapat menghasilkan wawasan yang mendalam dan relevan tentang perilaku dan preferensi Gen Z dalam konteks *museum-date*. Selain Museum adityawarman informan juga sering melihat pameran di Taman Budaya Padang bersama pasangannya.

Salah satu dorongan utama untuk memilih museum sebagai lokasi kencan oleh informan adalah keinginan untuk mencari pengalaman yang unik dan berbeda dari kencan lainnya. Alih-alih memilih tempat lain seperti *cafe* atau bioskop, museum menawarkan suasana yang berbeda dan menarik. Museum menyediakan lingkungan yang tenang dan *aesthetic*, memungkinkan informan untuk menikmati waktu bersama sambil mengeksplorasi berbagai koleksi seni atau sejarah. Pengalaman yang unik ini sering kali menciptakan kenangan yang lebih berkesan dibandingkan dengan aktivitas kencan yang lebih biasa.

Informan Gen Z yang memiliki latar belakang pendidikan yang berbeda, dapat membentuk cara mereka memahami dan berinteraksi dengan berbagai aspek kehidupan. Yang pada akhirnya mempengaruhi cara mereka melihat dan menghargai pengalaman kunjungan ke museum. Dengan memahami latar belakang pendidikan dan karakteristik unik Gen Z, penelitian ini dapat menawarkan rekomendasi yang lebih akurat dan efektif tentang bagaimana museum dapat meningkatkan daya tarik dan relevansi mereka bagi generasi ini.

Latar belakang keluarga memainkan peran penting dalam membentuk karakter, nilai-nilai, dan pandangan hidup seseorang. Dalam konteks penelitian yang melibatkan informan dari Gen Z, memahami latar belakang keluarga mereka dapat memberikan wawasan yang lebih dalam mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku dan preferensi mereka termasuk dalam hal *museum-date*. Terdapat informan yang berasal dari latar belakang ekonomi menengah hingga atas. Ada informan yang berasal dari keluarga petani, pedagang, PNS hingga pengusaha. Ada pula informan yang terdiri dari dua sampai tiga bersaudara. Biaya hidup yang diberikan orang tua informan dari berbagai kalangan juga bervariasi sesuai dengan kemampuan orang tua masing-masing.

Latar belakang keluarga yang beragam dari informan Gen Z dalam penelitian ini memberikan gambaran yang komprehensif tentang bagaimana faktor-faktor keluarga mempengaruhi minat, nilai-nilai, dan pilihan hidup mereka. Dukungan finansial, paparan budaya, fokus pada pendidikan, kesadaran sosial, dan lingkungan akademis adalah beberapa faktor utama yang membentuk karakter dan pandangan hidup mereka.

#### **4. Teknik Pengumpulan Data**

Untuk mendapatkan dan mengumpulkan data yang diperlukan dalam penelitian, metode ini dikenal sebagai teknik pengumpulan data. Penelitian kualitatif menganalisis kata-kata yang menyatakan alasan atau interpretasi, makna, kejadian-kejadian, serta tindakan manusia dalam kelompok sosial. Teknik

ini digunakan oleh peneliti untuk mendapatkan kata-kata dan tindakan-tindakan manusia agar tercapainya tujuan penelitian.

Pada penelitian ini, cara pengumpulan data dibagi kedalam dua jenis yaitu data primer dan data sekunder. Data primer merupakan data yang diperoleh secara langsung dari subjek di Museum Adityawarman berupa hasil pengamatan atau observasi, wawancara langsung yang dilakukan kepada informan, dan hasil dokumentasi yang didapatkan selama di lapangan. Sedangkan data sekunder merupakan data yang diperoleh dari media massa, internet dan sebagainya. Dalam mengumpulkan data, peneliti menggunakan teknik observasi partisipasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi.

Pengumpulan data penelitian dilakukan dengan teknik sebagai berikut:

a. Observasi Partisipasi

Observasi partisipasi adalah metode penelitian yang melibatkan pengamatan intensif dan terperinci terhadap suatu fenomena, lingkungan, atau subjek penelitian dalam jangka waktu yang cukup lama. Tujuan utama dari observasi partisipasi adalah untuk mendapatkan pemahaman yang komprehensif tentang konteks, perilaku, interaksi sosial, dan dinamika yang terjadi di dalamnya.

Dalam penelitian ini, observasi partisipasi yang dilakukan adalah mengamati tempat atau objek di museum serta spot-spot yang menarik di Museum Adityawarman. Dalam hal ini peneliti terlibat secara langsung dalam lingkungan museum atau aktivitas yang sedang diteliti. Peneliti melakukan pengamatan

selama seminggu penuh dari hari Selasa hingga Minggu di Museum Adityawarman. Peneliti mengunjungi Museum Adityawarman seperti pengunjung biasa untuk merasakan museum dari sudut pandang pengunjung umum, mengamati alur kunjungan, penggunaan ruang, serta bagaimana pengunjung Gen Z yang berkecenderungan berinteraksi dengan pameran dan fasilitas museum. Observasi ini dapat memberikan pemahaman tentang fenomena *museum-date* oleh pengunjung Gen Z. Observasi ini guna untuk mendapatkan data yang menggambarkan bentuk interaksi sosial yang terjadi di museum dalam konteks *museum-date*, serta bagaimana fenomena *museum-date* dapat mempengaruhi persepsi pengunjung Gen Z terhadap museum.

#### b. Wawancara Mendalam

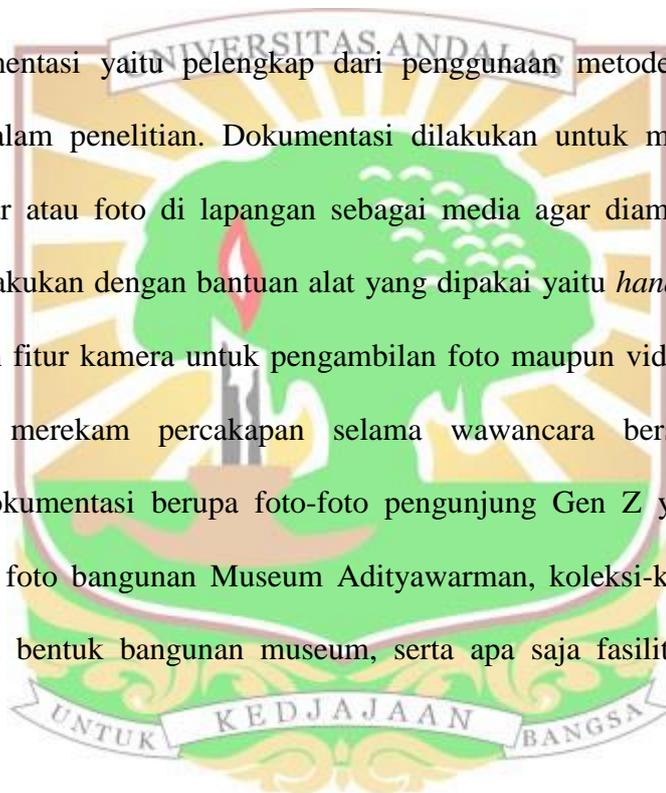
Wawancara dilakukan dengan cara mengumpulkan informasi dengan memberikan beberapa pertanyaan langsung kepada informan penelitian. Guna untuk memperoleh data yang dapat menjelaskan serta menjawab permasalahan penelitian. Teknik ini dilakukan berdasarkan pedoman wawancara yang telah peneliti siapkan. Seperti bagaimana pengetahuan mereka terhadap *museum-date*, apa saja bentuk interaksi mereka selama di museum, serta apa alasan mereka mengunjungi museum sebagai tempat kencan dan lain sebagainya.

Wawancara mendalam dilakukan untuk mengumpulkan data atau informasi dengan cara bertemu langsung dengan informan, sehingga data yang diperoleh lebih lengkap dan mendalam. Wawancara ini dilakukan kepada pengunjung Museum Adityawarman yang melakukan *museum-date*. Hal ini

tentunya untuk memberikan pemahaman mengenai berbagai bentuk interaksi sosial yang terjadi di museum dalam konteks *museum-date*. Bagaimana fenomena kencan di museum mempengaruhi persepsi Gen Z terhadap museum. Intervensi wawancara juga mencakup diskusi mengenai pandangan dan persepsi pengunjung Gen Z terhadap museum sebagai tempat untuk berkencan.

### c. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian. Dokumentasi dilakukan untuk memperoleh data berupa gambar atau foto di lapangan sebagai media agar diamati lebih lanjut. Teknik ini dilakukan dengan bantuan alat yang dipakai yaitu *handphone*. Dengan memanfaatkan fitur kamera untuk pengambilan foto maupun video dan perekam suara untuk merekam percakapan selama wawancara bersama informan penelitian. Dokumentasi berupa foto-foto pengunjung Gen Z yang melakukan *museum-date*, foto bangunan Museum Adityawarman, koleksi-koleksi museum, tata letak dan bentuk bangunan museum, serta apa saja fasilitas yang ada di museum.



## 5. Analisis Data

Penganalisisan data kualitatif dilaksanakan melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data mengacu pada proses pemilihan elemen data yang signifikan dari kumpulan data yang telah terhimpun, sementara penyajian data berarti menyusun informasi secara terstruktur. Penarikan kesimpulan dari data mengacu pada penyajian informasi berdasarkan data yang

telah dipaparkan. Untuk menghasilkan klasifikasi atau tipologi dari data yang telah dikumpulkan, analisis data adalah proses yang sistematis untuk mengidentifikasi unsur-unsur dan hubungan antara unsur-unsur dari keseluruhan data tersebut. Beberapa langkah dalam menganalisis data yaitu sebagai berikut:

### 1. Reduksi Data

Proses memilih, menyederhanakan, memfokuskan, mengabstraksi, dan mentransformasikan data awal yang diperoleh saat menulis catatan lapangan. Mengorganisasikan data dengan cara mengumpulkan data dan memilih data primer atau penting sesuai dengan fokus penelitian. Data yang telah direduksi ini akan memberikan gambaran yang jelas dan mempermudah pengumpulan data. Selanjutnya mengklasifikasikan data sesuai dengan fokus penelitian untuk mereduksi data dalam konteks *museum-date*. Mengidentifikasi data yang paling relevan dengan pertanyaan penelitian, seperti bentuk interaksi sosial yang terjadi di museum dalam konteks *museum-date* dan bagaimana fenomena tersebut memengaruhi persepsi pengunjung Gen Z terhadap museum. Kemudian dalam mengklasifikasikan data dilakukan untuk mempertimbangkan beberapa aspek seperti bentuk- bentuk interaksi sosial, persepsi pengunjung Gen Z, kemudian latar belakang pengunjung. Data yang terkait langsung dengan pertanyaan penelitian diprioritaskan untuk memastikan fokus penelitian yang jelas.

### 2. Penyajian Data

Langkah berikutnya setelah reduksi data adalah proses penyajian data dengan proses penghimpunan data atau informasi yang terorganisir berupa

kategori atau pengelompokkan. Penyajian data merupakan bentuk upaya peneliti dalam memperoleh gambaran dan interpretasi data sesuai dengan fokus penelitian yang sedang berlangsung. Data kualitatif yang ditampilkan berupa narasi, yang dapat disajikan dalam bentuk bagan dan tabel.

### 3. Kesimpulan atau Verifikasi

Tahap selanjutnya adalah menarik kesimpulan dari data yang ditemukan. Ini merupakan interpretasi yang dibuat peneliti dari data yang ditemukan saat wawancara ataupun dalam dokumen. Peneliti melakukan pengecekan kembali terhadap reduksi data dan penyajian data untuk memastikan keabsahan data dan tidak adanya kesalahan data setelah membuat kesimpulan. Data yang di analisis dalam penelitian ini adalah fenomena kencana di museum pada pengunjung Gen Z.

### 6. Proses Jalannya Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Museum Adityawarman Kota Padang. Penelitian ini dibagi menjadi beberapa tahapan yaitu penulisan proposal penelitian awal (pra-penelitian), seminar proposal, melakukan penelitian lapangan guna menemukan data dan memenuhi tujuan penelitian hingga pada tahap melakukan penulisan skripsi.

Proses mengumpulkan data mulai dilakukan pada 3 Mei 2024. Pada tahap ini peneliti mengumpulkan data terkait penelitian baik itu pada data primer dan skunder. Pada data sekunder mencari data yang berkaitan dengan penelitian dari beberapa sumber (laporan, jurnal dan lain-lain) untuk mendapatkan data seperti gambar umum lokasi penelitian, gambaran umum museum, gambaran umum

Gen Z dan data lainnya. Pada pengumpulan data primer dilakukan dengan wawancara dan observasi kepada informan yang sudah ditentukan. Dalam pengumpulan data primer ini tidak selalu mudah karena banyaknya hambatan seperti cuaca, terkadang pengunjung Gen Z yang tidak selalu mengunjungi museum di hari weekend.

Peneliti dalam memilih Gen Z sebagai informan penelitian ini dengan menanyakan terlebih dahulu terkait dengan museum-date, dan ketika sesuai kriteria yang dibutuhkan maka dilanjutkan meminta kesediaan untuk melakukan tahap wawancara. Peneliti menemukan tiga belas informan yang sesuai dengan kriteria penelitian dan bersedia untuk diwawancarai. Wawancara dengan tiga belas informan ini diantaranya dilakukan secara langsung yaitu dengan bertemu di Museum Adityawarman dan juga dilakukan secara online (media telepon, chatting dari aplikasi whatsapp).

Pada bulan juli peneliti telah selesai mengumpulkan data dilanjutkan dengan menulis dan menganalisis data dengan konsep yang digunakan dalam penelitian ini, peneliti mulai mengelompokkan data, menggambarkan kriteria informan dan menjelsakan bentuk-bentuk interaksi sosial yang terjadi di museum saat melakukan *museum-date* serta presepsi Gen Z terhadap museum saat setelah melaukan *museum-date*. Dalam tahap ini peneliti mengelola data dalam bentuk tulisan yang kemudian dapat menjadi skripsi, lalu setelahnya dapat diujikan guna memperoleh gelar Sarjana Sosial.