

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa fenomena *museum-date* pada pengunjung Gen Z, menawarkan kombinasi interaksi sosial dan eksplorasi budaya yang menjadikannya lebih dari sekadar aktivitas biasa. Adanya suatu tren dalam masyarakat merupakan hasil dari proses interaksi antara beberapa unsur yang saling berkaitan. *Museum-date*, sebagai konsep budaya populer menggabungkan elemen kencan dengan pengalaman budaya dan edukatif di museum. Bagi Gen Z, *museum-date* adalah cara untuk mengapresiasi warisan budaya sekaligus menciptakan kenangan yang berharga.

Ditinjau dari teori interaksi sosial Georg Simmel, bahwa fenomena *museum-date* pada pengunjung Gen Z dapat menghubungkan bagaimana interaksi antara individu dalam konteks kencan, dapat menghasilkan tren baru di masyarakat. Serta bagaimana interaksi saat *museum-date*, dapat mempengaruhi persepsi mereka terhadap museum. Dalam interaksi ini terdapat pola atau bentuk interaksi yang mengatur hubungan antara individu saat kencan di museum. Adapun hasil dari bentuk interaksi sosial dalam penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Eksplorasi bersama, di mana pasangan Gen Z berjalan melalui museum secara bersama-sama dan mereka memiliki pola tertentu dalam kegiatan eksplorasi saat kencan di museum. Ini adalah momen di mana mereka dapat

mengeksplorasi minat mereka dalam lingkungan museum, sambil memperdalam ikatan dengan pasangan melalui pengalaman bersama yang unik dan berkesan. *Museum-date* bukan hanya tentang melihat karya seni atau artefak sejarah, tetapi juga tentang menemukan makna, memperluas wawasan, dan merayakan keindahan serta kompleksitas budaya manusia.

2. Diskusi, di mana pasangan Gen Z saling bertukar pikiran, pendapat, atau informasi tentang suatu topik tertentu di museum saat kencan. Dalam kegiatan ini, terdapat berbagai variasi diskusi yang pasangan Gen Z bahas saat *museum-date*. Diskusi ini mencakup beberapa hal seperti karya seni atau artefak yang di pameran di museum, membahas mengenai tugas sekolah, tugas kuliah dan mengenai pekerjaan mereka. Hal ini menunjukkan bahwa variasi diskusi yang terjadi dipengaruhi oleh latar belakang pendidikan informan dalam penelitian ini.
3. Fotografi, pola ini menjadi salah satu bagian penting dari *museum-date*, terutama di kalangan Gen Z yang aktif di media sosial. Mengambil foto bersama pasangan di museum serta koleksi-koleksi yang dianggap unik dan menarik, kemudian mengunggahnya ke media sosial. Pemilihan latar belakang foto merupakan elemen penting bagi pasangan Gen Z saat di museum. Mereka sangat memperhatikan bagaimana latar belakang bisa cocok dengan bagian-bagian lain dalam foto. Karena mereka menyebutkan fotografi merupakan bagian dari ekspresi diri. Fotografi tidak hanya untuk mengabadikan momen, tetapi juga sebagai media untuk mengekspresikan identitas, kepribadian, dan pandangan hidup mereka.

4. Mempererat hubungan/kencan, di mana selain tiga bentuk interaksi di atas pasangan Gen Z menghabiskan waktu dengan berbicara-bincang adalah cara yang menarik untuk mempererat hubungan. Makna *museum-date* bagi mereka adalah bisa memperoleh pengalaman dan pembelajaran baru bersama-sama. Harapan dengan melakukan kencan di museum, mereka bisa mengetahui isi dari museum, memahami makna dari setiap koleksi, dan bisa mendapatkan waktu serta pengalaman berkualitas yang bisa dinikmati berdua.
5. *Refreshing*, berbicara dengan teman dekat atau pasangan setelah menjalani tekanan pekerjaan selama beberapa hari untuk sekedar melepas penat. Di tengah rutinitas yang padat dan penuh tekanan dari kesibukan sehari-hari, mereka mengunjungi museum untuk berkencan dan *refreshing*. Dalam situasi seperti ini, museum menyediakan ruang yang berbeda di mana kehidupan sehari-hari dapat dilupakan sejenak. Begitu pasangan Gen Z mengunjungi museum, mereka merasakan perubahan suasana yang berbeda dari hiruk-pikuk dunia luar dan stres, beralih ke lingkungan yang lebih tenang, penuh dengan karya seni, sejarah, dan keindahan.

Dalam penelitian ini ditemukan bahwa, pasangan Gen Z yang melakukan *museum-date* ke Museum Adityawarman, jumlahnya dua kali lebih banyak di hari libur dibandingkan dengan hari-hari biasa. Di era modern dan digitalisasi ini, *museum-date* dapat merubah persepsi Gen Z dalam memaknai museum dalam bentuk yang berbeda. Awalnya, museum dianggap sebagai tempat yang membosankan dan kurang relevan dengan kehidupan sehari-hari Gen Z. Namun,

setelah adanya fenomena *museum-date* telah mengubah cara pandang dan pengalaman mereka, menjadikan museum sebagai tempat menarik dan berbeda. Hal ini juga di pengaruhi oleh beberapa faktor, termasuk faktor internal dan eksternal seperti pengalaman kunjungan bersama dan faktor lingkungan museum.

Perubahan gaya hidup juga telah mengubah persepsi terhadap museum, khususnya di kalangan Gen Z. Di era digital saat ini, di mana informasi dapat diakses dengan mudah dan cepat melalui media sosial. Museum telah bertransformasi dari tempat penyimpanan artefak bersejarah menjadi pusat pengalaman edukatif yang menarik dan interaktif. Perubahan ini dipengaruhi oleh berbagai faktor gaya hidup termasuk evolusi budaya populer yang semuanya telah meredefinisi cara Gen Z memandang dan berinteraksi dengan museum.

B. Saran

Setelah penulis selesai melakukan penelitian berjudul “*Museum-Date: Fenomena Kencan Di Museum Pada Pengunjung Gen Z (Studi Kasus Pada Museum Adityawarman, Kota Padang)*” ini, penulis masih merasakan bahwa penelitian ini masih jauh dari kata baik sehingga penulis akan berusaha untuk memberika saran yang berhubungan dengan penelitian ini:

1. Temuan penelitian ini kurang memiliki informasi yang bervariasi, hal ini terkait dengan proses penelitian yang mengalami kesulitan menemukan informan. Penulis menyarankan untuk pihak yang ingin meneliti lebih lanjut topik ini agar dapat lebih memperbanyak variasi informan dari segi latar belakang dan batas usia informan.

2. Peneliti menyarankan bagi peneliti selanjutnya dapat mengeksplorasi perbedaan persepsi *museum-date* berdasarkan gender. Apakah ada perbedaan antara laki-laki dan perempuan dalam hal minat terhadap museum date, preferensi koleksi yang ingin dilihat, atau cara mereka memaknai pengalaman tersebut. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat memperkaya pemahaman tentang variasi preferensi kencana berbasis gender di kalangan Gen Z.
3. Untuk museum sendiri sebaiknya di setiap ruangan koleksi museum diberikan nama ruangan atau informasi terkait ruangan tersebut termasuk ke dalam jenis koleksi apa. Agar pengunjung mendapatkan informasi yang jelas dan setelah kunjungan banyak informasi yang di dapatkan di museum. Selanjutnya pada area taman sebaiknya museum menyediakan gazebo atau atap di beberapa tempat duduk agar saat hujan pengunjung tidak harus berteduh di dalam ruangan museum. Kemudian untuk menampung aspirasi pengunjung, meskipun museum telah menyediakan buku saran, sebaiknya museum juga menyediakan kotak saran. Di mana kotak saran ini sifatnya lebih tertutup sehingga pengunjung lebih bebas dalam menyampaikan sarannya terhadap museum. Baik dalam bentuk kritikan yang membangun serta masukan yang berguna untuk kebaikkan museum ke depannya.