

**EKSPLORASI
PENGELOLAAN RUANG PUBLIK GALERI INDONESIA KAYA
SEBAGAI PUSAT EDUKASI-HIBURAN
DAN DAYA TARIK WISATA**

Anastasia Enike Hanorsian¹, Bambang Suharto², Santi Isnaini³

Sekolah Pascasarjana, Universitas Airlangga, Surabaya, Indonesia¹

Fakultas Vokasi, Universitas Airlangga, Surabaya, Indonesia²

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Airlangga, Surabaya, Indonesia³

E-mail: anastasia.enike.hanorsian-2023@pasca.unair.ac.id*

ABSTRACT

The Galeri Indonesia Kaya in Jakarta is a unique public space that uses digital technology to blend cultural education and interactive entertainment. This study investigates the management of this gallery as an urban tourist attraction with a focus on its educational and entertaining approach. The research aims to explore the management model of the Galeri Indonesia Kaya, assess the effectiveness of integrating education and entertainment concepts, and analyze its impact on urban tourism. Through a qualitative case study methodology, data was gathered using observation, interviews, and document analysis. The analysis revealed six main elements of management: regulation, maintenance, investment, coordination, social participation, and preservation of local culture and identity. Despite challenges in maintaining technology, the findings demonstrate that the gallery successfully balances educational and entertainment aspects through seven digital art attractions. The gallery serves as a vital public education platform and promotes positive social interaction in Jakarta. This study contributes to developing a model for managing cultural public spaces in the digital age, emphasizing the gallery's potential as an innovative example in preserving and promoting Indonesian culture. The research provides valuable insights for policymakers and cultural managers on integrating technology into cultural preservation and urban tourism development.

Keywords: *Public Spaces; Public Space Management; Education-Entertainment; Tourist Attraction; Galeri Indonesia Kaya*

ABSTRAK

Galeri Indonesia Kaya adalah sebuah ruang publik inovatif di Jakarta dengan perpaduan edukasi budaya dengan hiburan interaktif melalui teknologi digital. Penelitian ini mengkaji pengelolaan galeri ini sebagai daya tarik wisata urban yang unik, dengan fokus pada pendekatan edukasi-hiburan. Tujuan penelitian ini adalah mengeksplorasi model pengelolaan Galeri Indonesia Kaya, mengevaluasi efektivitas integrasi konsep edukasi-hiburan, dan menganalisis perannya dalam pariwisata urban. Pendekatan studi kasus kualitatif dilakukan dalam penelitian ini, dan pengumpulan data menggabungkan teknik observasi, wawancara, dan analisis dokumen. Analisis tematik mengidentifikasi enam elemen utama pengelolaan yaitu regulasi, pemeliharaan, investasi, koordinasi, partisipasi sosial, serta pelestarian budaya dan identitas lokal. Temuan menunjukkan bahwa galeri ini berhasil menyeimbangkan aspek edukasi dan hiburan melalui tujuh atraksi seni digital, meskipun menghadapi tantangan dalam pemeliharaan teknologi. Galeri ini berperan penting sebagai platform edukasi publik dan katalis interaksi sosial positif di

Jakarta. Penelitian ini berkontribusi pada pengembangan model pengelolaan ruang publik budaya di era digital, menyoroti potensi galeri ini sebagai contoh inovatif dalam pelestarian dan promosi budaya Indonesia. Studi ini memberikan wawasan bagi pembuat kebijakan dan pengelola budaya tentang integrasi teknologi dalam pelestarian budaya dan pengembangan pariwisata urban.

Kata Kunci: Ruang Publik; Pengelolaan Ruang Publik; Edukasi-Hiburan; Daya Tarik Wisata; Galeri Indonesia Kaya

PENDAHULUAN

Pariwisata global telah menunjukkan pemulihan yang signifikan pasca pandemi, dengan pertumbuhan yang diperkirakan mencapai 90% dari tingkat sebelum pandemi pada akhir tahun 2023 (UN Tourism, 2023). Pertumbuhan ini diharapkan terus berlanjut hingga tahun 2024, meskipun ada berbagai tantangan ekonomi global seperti inflasi yang tinggi, output global yang lebih rendah, dan ketegangan serta konflik geopolitik (*World Tourism Organization*, 2018).

Sejalan dengan perkembangan global, Indonesia juga mengalami peningkatan di sektor pariwisata dan ekonomi kreatif, ditandai dengan meningkatnya devisa pariwisata menjadi USD 6,72 juta dan pulihnya kunjungan wisatawan baik mancanegara maupun nusantara (Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia, 2020). Pertumbuhan ini didukung oleh kekayaan tradisi dan situasi multikultural Indonesia yang menjadi aset berharga bagi perkembangan ekonomi kreatif, khususnya dalam pengembangan atraksi wisata berbasis budaya (Kementerian Luar Negeri Republik Indonesia, 2022).

Dalam konteks ini, Galeri Indonesia Kaya (GIK) hadir sebagai inovasi penting dalam lanskap pariwisata

urban Jakarta. Sebagai ruang publik yang menggabungkan teknologi digital dengan pelestarian budaya, GIK menawarkan model baru dalam pengembangan atraksi wisata budaya yang adaptif terhadap era digital. Keunikan GIK terletak pada pendekatannya yang mengintegrasikan konsep “edutainment” dalam pariwisata, menciptakan pengalaman yang tidak hanya menghibur tetapi juga edukatif bagi pengunjung (Addis, 2005). Lebih dari sekedar galeri konvensional, GIK merepresentasikan transformasi ruang publik di era digital, di mana digitalisasi telah mengubah cara masyarakat berinteraksi dengan warisan budaya, menciptakan ruang *hybrid* yang menggabungkan elemen fisik dan virtual (Papacharissi, 2021). Kehadiran GIK menjadi semakin relevan di tengah meningkatnya kebutuhan akan ruang publik yang dapat memfasilitasi pelestarian budaya sekaligus beradaptasi dengan preferensi generasi digital.

Meski signifikan, penelitian tentang pengelolaan ruang publik seperti GIK di Indonesia masih terbatas. Studi-studi sebelumnya, seperti yang dilakukan oleh de Magalhaes dan Carmona (2009), serta Vazquez et al. (2024), lebih banyak berfokus pada konteks negara-negara barat, menciptakan beberapa kesenjangan penting dalam konteks Indonesia.

Pertama, mengenai elemen partisipasi masyarakat dalam pengelolaan ruang publik digital di negara berkembang, khususnya dalam konteks pelestarian budaya, belum banyak dieksplorasi. Kedua, perbedaan struktur kelembagaan dan regulasi antara negara maju dan berkembang menciptakan konteks yang berbeda untuk pengelolaan ruang publik berbasis teknologi. Ketiga, konseptualisasi ruang publik dalam konteks budaya Indonesia yang kaya dan beragam memerlukan pemahaman yang berbeda dari konsep barat. Terakhir, peran teknologi digital dalam transformasi ruang publik budaya, seperti yang diimplementasikan GIK, masih membutuhkan kajian mendalam, terutama terkait efektivitasnya dalam pelestarian dan promosi warisan budaya.

Penelitian ini berupaya menjembatani kesenjangan tersebut dengan mengadaptasi kerangka kerja yang ada ke dalam konteks di Indonesia, khususnya yang berfokus pada kasus GIK. Penelitian ini akan mengeksplorasi pengelolaan GIK sebagai ruang publik yang berfungsi sebagai pusat edukasi-hiburan dan daya tarik wisata di Jakarta, Indonesia. Secara khusus, penelitian ini akan menganalisis dan mengembangkan model kerangka kerja yang komprehensif untuk pengelolaan ruang publik yang diterapkan di GIK, mengevaluasi efektivitas integrasi konsep edukasi-hiburan dalam konteks GIK, serta mengkaji peran GIK sebagai daya tarik wisata dalam konteks pariwisata urban di Jakarta.

Metodologi penelitian ini berlandaskan pada pendekatan studi kasus, dengan triangulasi data yang

diperoleh melalui observasi, wawancara, serta kajian dokumen. Analisis data tematik dilakukan untuk mengidentifikasi pola-pola dalam pengelolaan GIK sebagai ruang publik yang unik. Hasil analisis ini kemudian diinterpretasikan secara komparatif dengan kerangka kerja de Magalhaes & Carmona (2009) serta Vazquez et al., (2024) sambil mengeksplorasi elemen-elemen baru yang relevan dengan konteks GIK di Indonesia.

Studi ini bertujuan menghasilkan implikasi yang signifikan, baik dalam pengembangan wacana akademis maupun penerapan praktis di lapangan. Dari segi teoritis, studi ini bertujuan mengembangkan model pengelolaan ruang publik yang mengintegrasikan perspektif lokal Indonesia, serta memperluas pemahaman tentang peran teknologi digital dalam pelestarian dan promosi warisan budaya melalui ruang publik. Hal ini sejalan dengan konsep pelestarian budaya digital dan prinsip-prinsip pariwisata cerdas (*smart tourism*) (Borowiecki et al., 2016; Gretzel et al., 2015).

Secara praktis, temuan penelitian ini berpotensi memberikan panduan bagi berbagai pemangku kepentingan, termasuk pengelola ruang publik, pembuat kebijakan, komunitas budaya, dan profesional industri pariwisata. Panduan ini membantu mengoptimalkan fungsi ruang publik sebagai wahana edukasi-hiburan dan daya tarik wisata di era digital, dengan pendekatan yang lebih adaptif dan responsif terhadap kebutuhan lokal.

TINJAUAN PUSTAKA

Ruang Publik

Dalam memahami ruang publik, diperlukan kajian dari sudut pandang teori maupun empiris. Li et al. (2022) berpendapat bahwa sifat kepublikan (*publicness*) adalah karakteristik fundamental yang mentransformasikan sebuah ruang menjadi ruang publik dan menjadi syarat utama terwujudnya ruang publik ideal. Untuk memahami sifat kepublikan tersebut, terdapat empat aspek yang perlu diperhatikan yaitu status kepemilikan yang berkaitan dengan legalitas, kemudahan akses baik secara fisik maupun psikologis, sistem pengelolaan yang mencakup berbagai mekanisme dan teknik, serta sifat inklusif yang memungkinkan penggunaan oleh berbagai kelompok masyarakat dengan beragam aktivitas (Li et al., 2022).

Perubahan jaman membuat masyarakat menjadi dinamis. Keberadaan ruang publik yang responsif terhadap kebutuhan masyarakat dengan menyediakan lingkungan bebas dan aman untuk berekspresi akan menciptakan keterikatan masyarakat pada ruang tersebut, sesama anggota, komunitas dan lingkungan, sehingga mewujudkan ruang publik yang bermakna (Piyaputri & Gamal, 2021). Hal ini diperkuat oleh penelitian Hatem et al. (2024) yang mengungkapkan peran penting ruang publik sebagai katalis interaksi sosial dan partisipasi komunitas, dimana masyarakat dapat terlibat dalam berbagai bentuk komunikasi, mulai dari pengalaman visual hingga percakapan langsung. Kesuksesan sebuah ruang publik bergantung pada berbagai elemen fisik yang saling terkait, mulai dari

kemudahan akses dan penempatan strategis, hingga aspek kenyamanan serta keindahan (Hatem et al., 2024).

Ruang publik memberikan banyak manfaat, antara lain, manfaat sosial, kesehatan, rekreasi, kohesi sosial, ekonomi, daya tarik perkotaan, peningkatan kemakmuran, kenaikan harga properti, layanan ekosistem lingkungan, kepemimpinan dan pengelolaan perkotaan, dan manfaat lainnya seperti estetika dan psikologi (Högyeová et al., 2023). Ruang publik juga memainkan peran penting dalam keberhasilan kota dengan menumbuhkan rasa kebersamaan, melestarikan identitas, dan mempromosikan budaya (Vazquez & Flores, 2022).

Dari beberapa penjelasan mengenai ruang publik, dapat diambil kesimpulan bahwa konseptualisasi ruang publik melampaui aspek fisiknya, mencakup juga fungsi dan signifikansinya dalam konteks sosial sebagai wadah interaksi sosial, pertukaran ide serta penguatan rasa memiliki dan kohesi sosial dalam komunitas.

Ruang publik juga dapat diklasifikasikan dalam berbagai karakteristik. Carmona (2010) berfokus pada perspektif desain, sosio-kultural, dan politik-ekonomi. Kohn (2004) mengidentifikasi tiga konsep yaitu kepemilikan, aksesibilitas, dan interaksi antar ruang. Dua pendapat tersebut memunculkan tipologi baru ruang publik yang membedakan tipe-tipenya berdasarkan aspek fungsi, persepsi dan kepemilikan, yang sangat penting untuk pengelolaan ruang publik (Carmona, 2010). Pemahaman karakteristik ini tentunya sangat diperlukan untuk lebih

mengetahui kebutuhan ruang publik dan mengatasi tantangan dalam mengelolanya.

Pengelolaan Ruang Publik

Pengelolaan ruang publik memerlukan perhatian yang serius karena jika tidak dikelola dengan baik, ruang tersebut dapat mengalami penurunan fungsi yang pada akhirnya dapat berdampak negatif pada sektor publik

(Mandeli, 2019). Melestarikan ruang publik berarti tidak hanya melibatkan pemeliharannya, tetapi juga mengelola perubahan dalam penggunaannya seiring waktu. Hal ini menuntut penanganan jangka pendek dan jangka panjang yang efektif agar ruang publik dapat terus berfungsi sebagai area untuk interaksi sosial, pertumbuhan ekonomi, dan inovasi (Said & Tempels, 2023).

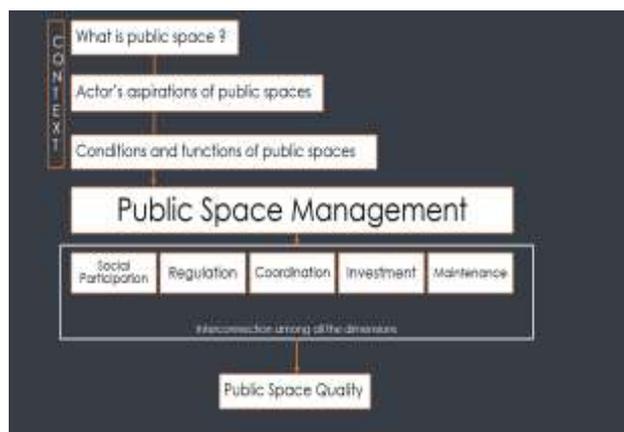


Gambar 1. Model Kerangka Kerja Pengelolaan Ruang Publik di Inggris

(Sumber: de Magalhaes & M. Carmona, 2009)

Dalam upaya mengembangkan strategi pengelolaan ruang publik GIK, terdapat dua kerangka kerja atau model yang telah dihimpun dari penelitian sebelumnya oleh de Magalhaes & Carmona (2009) (lihat Gambar 1), yang kemudian dilanjutkan dengan konteks yang berbeda oleh Vazquez et al. (2024) (lihat Gambar 2). Pertama, de Magalhaes & Carmona (2009) mengusulkan model untuk konteks negara maju seperti Inggris yang terdiri dari empat proses terintegrasi yaitu regulasi, investasi, pemeliharaan dan koordinasi. Model ini menekankan

sifat dinamis pengelolaan ruang publik yang dipengaruhi oleh perkembangan historis praktik sosial dan pemerintahan. Vazquez et al. (2024) menggunakan dan menyempurnakan model kerangka kerja tersebut dalam konteks negara berkembang seperti Meksiko dengan menambahkan dua aspek baru, yaitu konteks ruang publik dan partisipasi sosial. Evolusi ini menunjukkan pergeseran dari pendekatan administratif murni menuju strategi pengelolaan ruang publik yang lebih kontekstual, inklusif, dan responsif secara lokal.



Gambar 2. Model Kerangka Kerja untuk Pengelolaan Ruang Publik di Meksiko
(Sumber: Vazquez et al., 2024)

Edukasi-Hiburan (Edutainment)

Edukasi-Hiburan atau yang sering disebut *edutainment* adalah sebuah istilah yang menggabungkan bidang pendidikan dan hiburan. Saat ini dalam dunia pendidikan terdapat transisi ke metode pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan berdasarkan pada pengalaman belajar dari berbagai negara (Yakimenko, 2015). Makna hiburan adalah energi penyemangat kehidupan yang di era digital dapat dipadukan dengan edukasi melalui konsep *edutainment* untuk menyajikan pengetahuan secara menarik dan tidak membosankan (Mehrotra, 2020). Pembelajaran dalam edukasi-hiburan dipadukan dengan banyak hal yaitu media, lingkungan kelas dan berbagai aktivitas yang bertujuan menciptakan kebahagiaan dalam bermain dan belajar (Pasawano, 2015). Untuk itu, konsep edukasi-hiburan merupakan pendekatan yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dengan memadukan aspek-aspek hiburan dalam konteks pendidikan.

Daya Tarik Wisata

Dalam pengelolaan ruang publik sebagai daya tarik wisata, partisipasi berbagai pemangku kepentingan menjadi sangat penting. Studi-studi sebelumnya, seperti yang dilakukan di Shanghai, menunjukkan bahwa sebuah daya tarik wisata tidak hanya berfungsi sebagai daya tarik utama bagi wisatawan tetapi juga berperan dalam pengelolaan sumber daya dan keterlibatan pemangku kepentingan (Bhati & Pearce, 2017; Yang, 2018). Daya tarik wisata juga merupakan komponen esensial dalam sistem pariwisata yang berfungsi secara strategis dalam menggerakkan aspek penawaran pada sektor pariwisata (Chen & Wu, 2021).

Ketika ruang publik dikelola sebagai daya tarik wisata, keberadaan interpretasi menjadi krusial karena berfungsi ganda, sebagai jembatan informasi yang menghubungkan pengunjung dengan objek wisata, dan sebagai sarana pembelajaran yang membantu wisatawan memahami nilai dan konteks historis dari tempat yang dikunjungi. Interpretasi yang berkualitas mencakup tiga dimensi penting yaitu

informatif, daya tarik emosional, dan empati yang memungkinkan terciptanya koneksi antara pengunjung dengan daya tarik wisata. Kualitas interpretasi ini berperan penting sebagai penentu kognisi, emosi dan perilaku wisatawan di suatu destinasi (Zhang et al., 2024). Dalam proses produksi, khususnya mengembangkan produk dan layanan pariwisata, daya tarik wisata biasanya melibatkan penggunaan sumber daya yang tinggi seperti tenaga kerja, modal, energi, dan material alam lainnya, serta menghasilkan limbah dan emisi dalam jumlah yang signifikan (Zha et al., 2021). Tinjauan pustaka ini telah membahas konsep-konsep kunci penelitian ini yang meliputi ruang publik, pengelolaan ruang publik, edukasi-hiburan, dan daya tarik wisata. Pemahaman tentang konsep-konsep ini memberikan landasan teoritis yang penting untuk menganalisis pengelolaan Galeri Indonesia Kaya sebagai ruang publik digital yang berfungsi sebagai wahana edukasi-hiburan dan daya tarik wisata budaya.

METODE

Metodologi yang diimplementasikan dalam penelitian ini berlandaskan pada paradigma kualitatif, dengan fokus khusus pada desain studi kasus sebagai strategi penyelidikan utama, yang berpusat pada Galeri Indonesia Kaya (GIK). Pendekatan studi kasus dipilih karena beberapa alasan yaitu, memungkinkan eksplorasi mendalam terhadap fenomena kontemporer dalam konteks nyata (Yin, 2014), khususnya transformasi ruang publik di era digital. Kemudian, memberikan pemahaman menyeluruh

tentang bagaimana sebuah ruang publik dapat berfungsi sebagai pusat edukasi-hiburan sekaligus daya tarik wisata. Terakhir, memungkinkan pengumpulan data yang kaya dan kontekstual untuk memahami kompleksitas pengelolaan ruang publik. GIK dipilih sebagai kasus karena merepresentasikan model inovatif ruang publik yang mengintegrasikan teknologi digital dalam pelestarian dan promosi budaya.

Proses akuisisi data menerapkan tiga metode utama. Pertama, observasi dilaksanakan langsung di GIK selama periode dua minggu, yang berfokus pada tiga aspek utama yaitu mengamati pola interaksi pengunjung, penggunaan fasilitas, dan dinamika operasional harian GIK. Kedua, wawancara dilakukan dengan total 15 informan yang terdiri dari staf pengelola dan pengunjung GIK. Informan dipilih berdasarkan kriteria keterlibatan mereka dengan GIK, minimal satu tahun untuk staf atau telah mengunjungi GIK minimal dua kali untuk pengunjung. Selain itu, memiliki pemahaman yang baik tentang konsep dan operasional GIK, serta bersedia memberikan informasi secara mendalam. Ketiga, peninjauan dokumen-dokumen yang relevan juga dilakukan yang berkaitan dengan pengelolaan GIK dan kebijakan-kebijakan terkait.

Analisis data dilakukan melalui metode analisis tematik untuk mengidentifikasi pola-pola dalam pengelolaan GIK sebagai ruang publik. Proses analisis meliputi enam langkah yaitu membiasakan diri dengan data, membuat kode awal, membangun tema-tema, menelaah tema-tema yang dihasilkan, dan mendefinisikan tema-

tema tersebut, serta yang terakhir adalah menyusun laporan (Braun & Clarke, 2006). Untuk menjaga validitas dan reliabilitas penelitian, dilakukan teknik triangulasi data dengan membandingkan hasil yang diperoleh dari ketiga metode pengumpulan data. Hasil analisis diinterpretasikan dengan menggunakan kerangka kerja dari de Magalhaes & Carmona (2009), dan Vazquez et al. (2024) untuk mengeksplorasi elemen-elemen baru yang relevan dengan konteks GIK di Indonesia.

Berdasarkan hasil analisis dan interpretasi, penelitian ini mengembangkan model kerangka kerja komprehensif untuk pengelolaan ruang publik yang diterapkan di GIK. Model ini mempertimbangkan tiga aspek utama yaitu konteks lokal Indonesia, integrasi konsep edukasi-hiburan, serta peran GIK

sebagai daya tarik wisata dalam pariwisata urban di Jakarta. Untuk memvisualisasikan temuan, model ini disajikan dalam bentuk diagram konseptual yang mengilustrasikan hubungan antar komponen utama pengelolaan GIK.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran Umum Galeri Indonesia Kaya

Galeri Indonesia Kaya (GIK) adalah ruang publik inovatif, terletak di Jakarta yang menggabungkan edukasi budaya dengan hiburan interaktif melalui teknologi digital. Berlokasi di Mall Grand Indonesia, GIK dikelola oleh Bakti Budaya Djarum Foundation dengan tujuan utama memberikan edukasi budaya dan mendorong apresiasi terhadap keberagaman budaya Indonesia.



Gambar 3. Atraksi Seni “Sajian Rasa”

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

Fitur-fitur utama yang ada di GIK meliputi, tujuh atraksi seni digital interaktif, yaitu “Bersatu Padu” yang menggambarkan keberagaman, “Selaras Seirama” yang mengeksplorasi harmoni budaya, “Sajian Rasa” yang memperkenalkan kekayaan kuliner,

“Arundaya” yang mengajak pengunjung berpartisipasi aktif, “Cerita Kita” yang menghidupkan kembali narasi tradisional, “Arungi” yang mengajak menjelajahi keindahan nusantara, dan “Pesona Alam” yang memamerkan keajaiban alam Indonesia. Terdapat juga

auditorium berkapasitas 150 orang untuk pertunjukan dan acara budaya, serta fasilitas pendukung seperti loker, area kreatif, dan ruang informasi.

GIK beroperasi sepanjang minggu, dengan jam operasional yang dimulai pukul 10.00 pagi hari dan berakhir pada pukul 21.30 di malam hari, dengan akses gratis bagi pengunjung. Sejak pembukaan kembali pada pertengahan tahun 2023

setelah renovasi, GIK telah menarik perhatian para seniman, pecinta seni, dan masyarakat umum dengan penawaran atraksi digital terbarunya. Signifikansi GIK terletak pada perannya sebagai pusat edukasi budaya yang interaktif, daya tarik wisata urban yang unik di Jakarta, dan sebagai platform pelestarian dan promosi budaya Indonesia melalui teknologi digital.



Gambar 4. Atraksi Seni “Arungi”
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

Analisis Tematik Pengelolaan Galeri Indonesia Kaya

Berdasarkan analisis tematik, enam tema utama teridentifikasi dalam pengelolaan GIK sebagai ruang publik:

Tabel 1. Tema Utama Pengelolaan Galeri Indonesia Kaya

| Tema | Deskripsi |
|--------------------------------------|--|
| Regulasi | Peraturan dan tata tertib yang diterapkan |
| Pemeliharaan | Upaya menjaga fasilitas dan teknologi |
| Investasi | Sumber daya berkelanjutan dan pengembangan |
| Koordinasi | Sinergi antar tim dan pemangku kepentingan |
| Partisipasi Sosial | Keterlibatan pengunjung dalam aktivitas |
| Pelestarian Budaya & Identitas Lokal | Upaya mempromosikan warisan budaya Indonesia |

(Sumber: Data diolah, 2024)

Keenam tema ini membentuk kerangka pengelolaan yang saling terkait dan mendukung, menciptakan model unik dalam pengelolaan ruang publik digital yang fokus pada pelestarian budaya.

Pengembangan Model Kerangka Kerja Baru untuk Pengelolaan Ruang Publik Galeri Indonesia Kaya

Berdasarkan tahapan analisis tematik yang peneliti lakukan, dan adaptasi dari model-model sebelumnya, penelitian ini menghasilkan model kerangka kerja baru untuk pengelolaan GIK sebagai ruang publik. Model ini mengintegrasikan enam komponen utama yang telah diidentifikasi sebelumnya (Lihat Tabel 1).



Gambar 5. Model Kerangka Kerja Baru untuk Pengelolaan Galeri Indonesia Kaya

(Sumber: Hasil Olahan Penulis, 2024)

Elemen kunci yang membedakan model baru ini adalah, pertama, mengenai integrasi “Pelestarian Budaya dan Identitas Lokal” sebagai komponen unik yang mencerminkan fokus GIK pada pelestarian budaya Indonesia dalam konteks ruang publik digital. Kedua, adaptasi “Partisipasi Sosial” yang menekankan pada keterlibatan aktif pengunjung dalam pengalaman interaktif budaya. Ketiga, menekankan pada interkoneksi antar semua komponen, yang bersama-sama berkontribusi pada

peningkatan kualitas ruang publik dalam konteks daya tarik wisata budaya digital.

Model ini digambarkan dalam bentuk diagram (Lihat Gambar 5) yang menunjukkan hubungan dinamis antar komponen dan bagaimana mereka secara kolektif berkontribusi pada kualitas ruang publik GIK. Kerangka kerja baru ini menawarkan pendekatan yang lebih menyeluruh dan kontekstual untuk pengelolaan ruang publik budaya di era digital, dengan mempertimbangkan aspek teknologi, edukasi-hiburan, dan pelestarian budaya secara terpadu. Model

ini berpotensi menjadi acuan bagi pengembangan dan pengelolaan ruang publik serupa di Indonesia, yang menggabungkan elemen budaya tradisional dengan teknologi modern dalam konteks pariwisata urban.

Integrasi Konsep Edukasi-Hiburan di Galeri Indonesia Kaya

Analisis menunjukkan bahwa GIK berhasil mengintegrasikan konsep edukasi-hiburan melalui penggunaan teknologi digital interaktif dalam konteks ruang publik. Tujuh atraksi seni digital GIK berhasil memadukan aspek edukasi budaya dengan pengalaman interaktif yang menghibur. Semua atraksi seni memungkinkan pengunjung untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran budaya melalui lingkungan virtual. GIK juga telah mencapai keseimbangan antara penyampaian informasi budaya dan pengalaman yang menyenangkan. Pendekatan interaktif dan immersif membuat proses pembelajaran budaya lebih menarik dan mudah diingat.

Observasi menunjukkan respons positif dari pengunjung terhadap pendekatan edukasi-hiburan di GIK. Pengunjung menunjukkan tingkat keterlibatan yang tinggi dengan atraksi interaktif. Meskipun demikian, GIK menghadapi tantangan dalam pemeliharaan teknologi dan kebutuhan untuk terus memperbarui konten agar tetap relevan. Namun, terdapat peluang untuk mengintegrasikan teknologi realitas virtual dan augmented reality yang lebih lanjut. Serta, berpotensi melakukan kolaborasi dengan seniman dan ahli budaya untuk pengembangan konten yang lebih beragam. Temuan ini

menunjukkan bahwa GIK telah berhasil mengimplementasikan konsep edukasi-hiburan dalam konteks ruang publik digital, dan menciptakan model inovatif untuk pelestarian dan promosi budaya.

Peran Galeri Indonesia Kaya dalam Pariwisata Urban Jakarta

Analisis menunjukkan bahwa GIK memainkan peran signifikan dalam lanskap pariwisata urban Jakarta. Sebagai daya tarik wisata budaya yang unik, GIK berkontribusi pada diversifikasi penawaran wisata di ibukota, menawarkan pengalaman edukasi-hiburan yang inovatif melalui teknologi interaktif. Galeri ini berhasil memperkenalkan keragaman budaya Indonesia kepada wisatawan lokal dan internasional dalam format yang modern dan *engaging*.

Observasi menunjukkan bahwa GIK menjadi titik pertemuan bagi berbagai kelompok masyarakat, memfasilitasi interaksi sosial yang positif dan meningkatkan apresiasi terhadap keberagaman budaya. Selain itu, lokasinya yang strategis di pusat kota Jakarta, memperkuat peran GIK sebagai landmark budaya urban yang mudah diakses. Temuan ini mengindikasikan bahwa GIK tidak hanya berfungsi sebagai daya tarik wisata, tetapi juga sebagai katalis untuk pengembangan pariwisata budaya urban yang berkelanjutan di Jakarta, berpotensi menjadi model pengembangan atraksi wisata serupa di kota-kota besar lainnya di Indonesia.

Pembahasan

Interpretasi Model Kerangka Kerja Baru

Model kerangka kerja baru yang dikembangkan untuk pengelolaan GIK mengintegrasikan elemen-elemen dari de Magalhaes & Carmona (2009) dan Vazquez et al. (2024), dengan penambahan elemen “Pelestarian Budaya dan Identitas Lokal”. Penambahan ini mencerminkan karakteristik unik GIK sebagai ruang publik yang berfokus pada pelestarian budaya. Dibandingkan dengan model sebelumnya, kerangka kerja baru ini lebih komprehensif dalam menangkap kompleksitas pengelolaan ruang publik budaya di era digital. Misalnya, Vazquez et al. (2024) menekankan partisipasi sosial dalam konteks pengambilan keputusan, sementara dalam kasus GIK, partisipasi sosial lebih terfokus pada keterlibatan aktif pengunjung dalam pengalaman budaya interaktif.

Efektivitas Integrasi Edukasi-Hiburan

Temuan penelitian menunjukkan bahwa GIK berhasil menyeimbangkan aspek edukasi dan hiburan melalui penggunaan teknologi interaktif. Hal ini sejalan dengan studi Gul dan Akhmet (2015) yang menekankan pentingnya ruang interaktif dalam museum modern (Gul, SN & Akhmet, 2015). Namun, berbeda dengan tantangan yang dihadapi GIK dalam pemeliharaan teknologi digital yang kompleks. Falk et al. (2021) juga menyoroti pengalaman pengunjung yang multidimensional (Falk et al., 2011) yang tercermin dalam pendekatan menyeluruh GIK. Namun, penelitian ini menambahkan dimensi baru dengan

menunjukkan bagaimana teknologi digital dapat meningkatkan aspek multidimensional ini dalam konteks pelestarian budaya.

Galeri Indonesia Kaya sebagai Model Daya Tarik Wisata Urban

Peran GIK dalam pariwisata urban Jakarta menunjukkan potensi ruang publik budaya interaktif sebagai katalis untuk diversifikasi atraksi wisata perkotaan. Menurut Huang et al. (2024) ruang publik memiliki peran penting dalam menciptakan interaksi sosial yang positif di lingkungan perkotaan, meskipun juga berpotensi menjadi sumber konflik antar kelompok. Dalam konteks penelitian mereka, ruang publik berfungsi sebagai tempat bertemunya kelompok masyarakat, yang memungkinkan terjadinya interaksi sosial dan dapat memperkuat toleransi serta apresiasi terhadap keragaman budaya (Huang et al., 2024). Temuan penelitian ini memperluas pemahaman tentang peran ruang publik dalam pariwisata urban, dengan menambahkan dimensi teknologi dan pelestarian budaya.

KESIMPULAN

Penelitian ini mengungkapkan bahwa Galeri Indonesia Kaya (GIK) berhasil mendemonstrasikan model inovatif pengelolaan ruang publik digital yang memadukan edukasi budaya dan hiburan interaktif. Melalui integrasi teknologi digital dalam tujuh atraksi seninya, GIK menciptakan pengalaman immersif yang efektif dalam mempromosikan dan melestarikan keberagaman budaya Indonesia.

Model kerangka kerja baru yang dikembangkan dalam penelitian ini, yang terdiri dari enam komponen utama yaitu regulasi, pemeliharaan, investasi, koordinasi, partisipasi sosial, serta pelestarian budaya dan identitas lokal, menawarkan pendekatan menyeluruh dalam pengelolaan ruang publik budaya di era digital. Keberhasilan GIK dalam menyeimbangkan aspek edukasi dan hiburan melalui teknologi interaktif menunjukkan potensi besar untuk pengembangan atraksi wisata budaya urban yang serupa di kota-kota lain di Indonesia.

Peran GIK sebagai daya tarik wisata urban di Jakarta menegaskan pentingnya ruang publik budaya dalam diversifikasi penawaran pariwisata perkotaan dan dalam memfasilitasi interaksi sosial yang positif di tengah keberagaman masyarakat urban.

Berdasarkan temuan penelitian, beberapa saran dapat diajukan. Bagi manajemen GIK, dapat meningkatkan pemeliharaan teknologi digital dan mengembangkan kolaborasi dengan seniman dan ahli budaya lokal untuk memperkaya konten. Untuk pengembangan teori, model kerangka kerja baru yang diusulkan dapat menjadi dasar teori pengelolaan ruang publik budaya di era digital, terutama dalam konteks negara dan keragaman budaya yang tinggi. Konsep integrasi edukasi-hiburan dalam ruang publik digital juga membuka peluang pengembangan teori pembelajaran budaya interaktif dalam pariwisata urban. Bagi penelitian lanjutan, direkomendasikan untuk melakukan studi komparatif dengan ruang publik budaya serupa di kota-kota

lain, melakukan investigasi dampak jangka panjang pengalaman edukasi-hiburan interaktif terhadap apresiasi budaya pengunjung, serta mengeksplorasi potensi penggunaan data pengunjung untuk pengembangan konten yang lebih personal dan relevan.

Penelitian ini memberikan kontribusi signifikan dalam memahami potensi ruang publik digital sebagai media untuk pelestarian dan promosi budaya, serta sebagai katalis untuk pengembangan pariwisata urban yang berkelanjutan. Model yang dikembangkan dan temuan penelitian ini dapat menjadi acuan berharga bagi pembuat kebijakan, pengelola budaya, dan pengembang pariwisata dalam merancang dan mengelola ruang publik budaya di era digital.

Walaupun penelitian ini menyajikan informasi berharga, penting untuk mengakui batasan-batasan inherennya. Pertama, penelitian ini berfokus pada studi kasus di Jakarta, yang mungkin membatasi generalisasi temuan ke konteks yang berbeda. Kedua, periode observasi yang terbatas mungkin tidak sepenuhnya menangkap variasi musiman atau jangka panjang dalam penggunaan dan pengelolaan GIK. Terakhir, penelitian ini tidak mengukur dampak jangka panjang dari pengalaman edukasi-hiburan terhadap pemahaman dan apresiasi budaya pengunjung.

DAFTAR PUSTAKA

- Addis, M. (2005). New technologies and cultural consumption - Edutainment is born! *European Journal of Marketing*, 39(7-8), 729-736.

- <https://doi.org/10.1108/03090560510601734>
- Bhati, A., & Pearce, P. (2017). Tourist attractions in Bangkok and Singapore; linking vandalism and setting characteristics. *Tourism Management*, 63, 15–30. <https://doi.org/10.1016/j.tourman.2017.05.014>
- Borowiecki, K. J., Forbes, N., & Fresa, A. (2016). Cultural Heritage in a Changing World. In *Cultural Heritage in a Changing World*. https://doi.org/10.1007/978-3-319-29544-2_5
- Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), 77–101. <https://doi.org/10.1191/1478088706qp063oa>
- Carmona, M. (2010). Contemporary public space, part two: Classification. *Journal of Urban Design*, 15(2), 157–173. <https://doi.org/10.1080/13574801003638111>
- Chen, Y. S., & Wu, S. T. (2021). An exploration of actor-network theory and social affordance for the development of a tourist attraction: A case study of a Jimmy-related theme park, Taiwan. *Tourism Management*, 82(October 2019), 104206. <https://doi.org/10.1016/j.tourman.2020.104206>
- Falk, et al. (2011). Redefining the Museum Experience : The Interactive Experience Model. In *Science in American Life Curriculum Project, National Museum of American History* (Issue 112). Science in American Life Curriculum Project, National Museum of American History.
- Gretzel, U., Sigala, M., Xiang, Z., & Koo, C. (2015). Smart tourism: foundations and developments. *Electronic Markets*, 25(3), 179–188. <https://doi.org/10.1007/s12525-015-0196-8>
- Gul, SN & Akhmeht, K. (2015). *Interactive Spaces in Art Museums: A Landscape of Exhibition Strategies*. Solsko Polje.
- Hatem, N., Elshater, A., Afifi, S., & Alfiky, A. (2024). Impact of wireless networking technology on social interaction in Cairo's public spaces. *Ain Shams Engineering Journal*, October, 103114. <https://doi.org/10.1016/j.asej.2024.103114>
- Högyeová, M., Agócsová, Á., Hajduk, M., & Gažová, D. (2023). The Role of Temporary Use of Public Space in Sustainable Development A Case Study. *Periodica Polytechnica Social and Management Sciences*, 31(2), 100–111. <https://doi.org/10.3311/PPso.17914>
- Huang, et al. (2024). Conflicts and interactions in urban tourism: Use of urban public space by residents, tourists, and migrant domestic workers in Hong Kong. *Tourism Management*, 105(September 2023), 104960. <https://doi.org/10.1016/j.tourman.2024.104960>
- KEMENPAREKRAF. (2020). Outlook Pariwisata dan Ekonomi Kreatif. *Deputi Bidang Kebijakan Strategis Kementerian Pariwisata Dan Ekonomi Kreatif/ Badan Pariwisata Dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia Jakarta – Indonesia*, 1–68. https://bankdata.kemenparekraf.go.id/upload/document_satker/a6d2d69c8056a29657be2b5ac3107797.pdf

- Li, J., Dang, A., & Song, Y. (2022). Defining the ideal public space: A perspective from the publicness. *Journal of Urban Management*, *11*(4), 479–487. <https://doi.org/10.1016/j.jum.2022.08.005>
- Mandeli, K. (2019). Public space and the challenge of urban transformation in cities of emerging economies: Jeddah case study. *Cities*, *95*(March), 102409. <https://doi.org/10.1016/j.cities.2019.102409>
- Mehrotra, P. (2020). Edutainment in dental curriculum-A systematic review. *Journal of Oral Biology and Craniofacial Research*, *10*(4), 417–421. <https://doi.org/10.1016/j.jobcr.2020.07.016>
- Ministry of Foreign Affairs. (2022). *Projecting Indonesia's Creative Economy Potential on the Global Stage*. 36. [https://kemlu.go.id/download/L1NoYXJZCUyMERvY3VtZW50cy9Qcm9qZWN0aW5nJTlwSW5kb25lc2lhJTI3cyUyMENyZWFOaXZlJTIwRWNvbm9teSUyMFBvdGVudGhbcUyMG9uJTIwdGhJTIwR2xvYmFsJTlwU3RhZ2ZlUIMjAoMjAyMikucGRm#:~:text=Indonesia%2C creative economy employs,USD 82 billion t](https://kemlu.go.id/download/L1NoYXJZCUyMERvY3VtZW50cy9Qcm9qZWN0aW5nJTlwSW5kb25lc2lhJTI3cyUyMENyZWFOaXZlJTIwRWNvbm9teSUyMFBvdGVudGhbcUyMG9uJTIwdGhJTIwR2xvYmFsJTlwU3RhZ2ZlUIMjAoMjAyMikucGRm#:~:text=Indonesia%2C%20creative%20economy%20employs%2C%20USD%2082%20billion%20t)
- Papacharissi, Z. (2021). After Democracy: Imagining Our Political Future. *After Democracy: Imagining Our Political Future*, *00*, 1–156. <https://doi.org/10.1080/1369118x.2022.2032261>
- Pasawano, T. (2015). Results of Enhanced Learning with the Edutainment Format. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, *176*, 946–951. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.01.563>
- Piyaputri, M., & Gamal, A. (2021). Private sector involvement in public space management and its varying degree of publicness. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, *673*(1). <https://doi.org/10.1088/1755-1315/673/1/012023>
- Said, M., & Tempels, B. (2023). Challenges in managing public space: insights from public space management practice. *Journal of Environmental Planning and Management*. <https://doi.org/10.1080/09640568.2023.2263635>
- UN Tourism. (2023). *TOURISM NEWS - International Tourism to End 2023 Close to 90% of Pre-Pandemic Levels. September*, 91–92.
- Vazquez, S. A., & Flores, C. C. (2022). The perception of public spaces in Mexico city, a governance approach. *Journal of Urban Management*, *11*(1), 72–81. <https://doi.org/10.1016/j.jum.2021.10.002>
- World Tourism Organization. (2018). UNWTO World Tourism Barometer. *UNWTO World Tourism Barometer*, *16*(January), 1–7. <http://media.unwto.org/press-release/2018-01-15/2017-international-tourism-results-highest-seven-years>
- Yakimenko, E. V. (2015). Edutainment as a modern technology of education. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, *166*, 475–479. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.12.558>
- Yang, Y. (2018). Understanding tourist attraction cooperation: An application of network analysis to the case of Shanghai, China.

Journal of Destination Marketing and Management, 8(November 2016), 396–411.
<https://doi.org/10.1016/j.jdmm.2017.08.003>

Yin, R. K. (2014). *Studi Kasus: Desain & Metode* (Penerjemah: M. Djauzi Mudzakir). 24–27.

Zha, J., Dai, J., Xu, H., Zhao, C., Tan, T., & Li, Z. (2021). Assessing efficiency and determinants of tourist attractions based on a two-subprocess perspective: A case of Chengdu, southwestern China. *Journal of Destination Marketing and Management*, 19(October 2020), 100542.
<https://doi.org/10.1016/j.jdmm.2020.100542>

Zhang, J. J., Wang, Y. W., Ruan, Q., & Yang, Y. (2024). Digital tourism interpretation content quality: A comparison between AI-generated content and professional-generated content. *Tourism Management Perspectives*, 53(December 2023), 101279.
<https://doi.org/10.1016/j.tmp.2024.101279>