

**DIORAMA ARSIP JOGJA SEBAGAI MEDIA INTERAKTIF DALAM
MEMBANGUN MEMORI KOLEKTIF DI DINAS PERPUSTAKAAN DAN
ARSIP DAERAH DIY**



Oleh:

Maydani Nur Majidah

NIM: 23200012017

TESIS

Diajukan kepada Program Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga

Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh

Gelar Master of Arts (M.A)

Program Studi *Interdisciplinary Islamic Studies*

Konsentrasi Ilmu Perpustakaan dan Informasi

YOGYAKARTA

2025

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Maydani Nur Majidah
NIM : 23200012017
Jenjang : Magister
Program Studi : *Interdisciplinary Islamic Studies*
Konsentrasi : Ilmu Perpustakaan dan Informasi

Menyatakan bahawa tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Yogyakarta, 10 Desember 2025

Saya yang menyatakan,



Maydani Nur Majidah
NIM. 2320012017

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Maydani Nur Majidah
NIM : 2320012017
Jenjang : Magister
Program Studi : *Interdisciplinary Islamic Studies*
Konsentrasi : Ilmu Perpustakaan dan Informasi

Menyatakan bahawa naskah tesis ini secara keseluruhan benar-benar bebas dari plagiasi, jika di kemudiiian hari terbukti melakukan plagiasi, maka saya siap ditindak sesuai ketentuan hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 10 Desember 2025

Saya yang menyatakan,



Maydani Nur Majidah
NIM. 2320012017

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
PASCASARJANA
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 519709 Fax. (0274) 557978 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-1495/Un.02/DPPs/PP.00.9/12/2025

Tugas Akhir dengan judul : Diorama Arsip Jogja sebagai Media Interaktif dalam Membangun Memori Kolektif di Dinas Perpustakaan dan Arsip Daerah DIY

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : MAYDANI NUR MAJIDAH, S.IP.
Nomor Induk Mahasiswa : 23200012017
Telah diujikan pada : Kamis, 18 Desember 2025
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

dinyatakan telah diterima oleh Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang/Penguji I
Dr. Ja'far Assagaf, M.A.
SIGNED

Valid ID: 695e18e04f38e



Penguji II
Dr. Sri Rohyanti Zulaikha, S.Ag., SS., M.Si
SIGNED

Valid ID: 695e11fc25cde



Penguji III
Dr. Syifaun Nafisah, S.T., MT.
SIGNED

Valid ID: 695c7b406c11e



Yogyakarta, 18 Desember 2025
UIN Sunan Kalijaga
Direktur Pascasarjana
Prof. Dr. Moch. Nur Ichwan, S.Ag., M.A.
SIGNED

Valid ID: 695f1f070d1a8

NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth.
Direktur Pascasarjana
UIN Sunan Kalijaga
Yogyakarta

Asalamu'alaikum wr. Wb

Setelah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi terhadap penulisan tesis yang berjudul : **DIORAMA ARSIP SEBAGAI MEDIA INTERAKTIF DALAM MEMBANGUN MEMORI KOLEKTIF DI DINAS PERPUSTAKAAN DAN ARSIP DAERAH DIY**

Yang ditulis oleh :

Nama : Maydani Nur Majidah
NIM : 2320012017
Jenjang : Magister
Program Studi : *Interdisciplinary Islamic Studies*
Konsentrasi : Ilmu Perpustakaan dan Informasi

Saya berpendapat bahwa tesis tersebut sudah dapat diajukan kepada Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga untuk diujikan dalam rangka memperoleh gelar Master of Arts (M.A).

Wasalamu'alaikum wr. wb

Yogyakarta, 10 Desember 2025
Pembimbing,



Dr. Sri Rohyanti Zulaikha, S.Ag., SS., M.Si.

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“Improving yourself is important, but getting through one day is already amazing. So, let’s do our best in life at our own pace and in our own capacity.”

Memperbaiki diri itu penting, tapi berhasil melewati satu hari saja sudah luar biasa. Jadi mari lakukan yang terbaik dalam hidup dengan ritme dan kemampuan kita sendiri.

Tesis ini penulis persembahkan untuk:

- Kedua orang tua saya Bapak Maji Mesaji dan Ibu Wati, M.Pd.I yang tiada henti mendoakan, memberi dukungan baik moril maupun materil dan memotivasi saya dalam menyelesaikan Tesis ini.
- Kedua adik saya Addiniyah Najmi Ni'mah dan Muhammad Tri Abiyyi Nur Hidayat yang telah menjadi bagian dalam memberikan dukungan dan semangat untuk penulis.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik, serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tesis yang berjudul **“Diorama Arsip Jogja sebagai Media Interaktif dalam Membangun Memori Kolektif di DPAD DIY”** sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Magister (S2) pada Program Studi *Interdisciplinary Islamic Studies* Konsentrasi Ilmu Perpustakaan dan Informasi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta. Shalawat serta salam semoga tetap tercurah kepada Nabi Muhammad SAW beserta para keluarga, sahabat, dan umatnya hingga akhir zaman.

Tesis ini telah disusun penulis dengan maksimal dan sebaik mungkin. Namun, terlepas dari semua itu, penulis menyadari sepenuhnya bahwa tulisan ini belum sempurna dan masih terdapat kekurangan. Untuk itu, penulis meminta maaf dan mengharapkan adanya kritik dan masukan agar tulisan ini dapat menjadi lebih baik. terselesaikannya Tesis ini tidak terlepas dari adanya do’a, bimbingan, bantuan serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Noorhaidi Hasan, S.Ag., MA., M.Phil., Ph.D selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Prof. Dr. Moch. Nur Ichwan, S.Ag., M.A. selaku Direktur Pascasarjana Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Bapak Najib Kailani, S.Fil.I., M.A., Ph.D selaku ketua program studi *Interdisciplinary Islamic Studies*, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
4. Bapak Dr. Subi Nur Isnaini, M.A selaku Sekprodi Magister *Interdisciplinary Islamic Studies* Fakultas Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
5. Ibu Dr. Sri Rohyanti Zulaikha, S.Ag., SS., M.Si., selaku dosen pembimbing yang senantiasa memberikan arahan dengan penuh kesabaran serta ketelitiannya selama membimbing penulis dalam menyelesaikan Tesis ini. Terima kasih sebanyak-banyaknya untuk seluruh energi maupun tenaga yang ibu berikan selama membimbing penulis.
6. Bapak Dr. Ja’far Asegaf, M.A dan Ibu Dr. Syifaun Nafisah, S.T., M.T selaku tim penguji yang telah memberikan masukan, bimbingan dan saran dalam tesis ini.
7. Seluruh dosen serta staf prodi *Interdisciplinary Islamic Studies*, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan pandangan serta ilmu baru kepada penulis.
8. Seluruh staff Perpustakaan Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga dan staff perpustakaan UIN Sunan Kalijaga.

9. Kepada Dinas Perpustakaan dan Arsip Daerah (DPAD) DIY yang telah membantu dan mengizinkan penulis untuk meneliti salah satu layanan arsip yang sangat luar biasa.
10. Kepada Informan Penelitian yaitu Ketua Tim, Pemandu serta Pengunjung Diorama Arsip Jogja yang telah bersedia meluangkan waktu dan telah menjadi bagian dari Tesis ini.
11. Kepada keluarga penulis, Bapak, Ibuk, dan kedua Adik terima kasih sebanyak-banyaknya atas doa, kepercayaan dan dukungannya. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan nikmat sehat, bahagia, dan rezeki yang penuh berkah kepada kalian semua.
12. Terkhusus, Firulla Quthbi Habibin, S.S.I yang telah memberikan dukungan baik secara moril maupun materil, baik berupa pikiran maupun tenaga. Terima kasih telah membersamai. Sehat selalu, semoga tiap langkahmu dikelilingi oleh hal-hal baik.
13. Kepada dua orang saudara yang tidak sedarah namun searah, Redita Salma Ayusandra Pramesti, S.Kes., Ftr. dan Kinanthi Sabila Husna, S.M. Terima kasih selalu menjadi telinga yang tidak pernah bosan mendengar cerita yang itu-itu saja.
14. Kepada teman seperjuangan yang telah menjadi keluarga di Yogyakarta, Mega Adjie Wikhda, Rahmi Yanti Sihombing, Salamah, Triningsih, Adillya Khafilla Auhaina, Ajrun 'Azhim Al As'hal, Ghalib Muhammad Syukri Al-Ghifari, Muhammad Luthfi Ihsan, Egun Dalan Saputra, Muhammad Inayat, dan Redi Aswari. Terima kasih telah memberikan kehangatan, pengalaman berharga dan saling bertukar pandangan selama kurang lebih 2 tahun ini. Selamat berproses dan sukses untuk kita semua.
15. Kepada keluarga Kost Ijo Sapien yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu. Terima kasih telah menjadi keluarga kos yang baik dan saling membantu.
16. Kepada seluruh pihak sahabat, teman, bahkan saudara yang tidak dapat disebutkan satu persatu. Terima kasih telah berkenan memberikan bantuan kepada penulis.
17. *Last but not least*, saya sendiri Maydani Nur Majidah, yang telah bertahan dan berjuang sampai detik ini. Segala suka dan duka selama masa perkuliahan hingga penyusunan Tesis yang telah saya lalui. Untuk itu, hal ini bukanlah akhir dari perjuangan menempuh pendidikan selama 2 tahun melainkan awal dari perjuangan. Semangat untuk kedepannya. *It's not just a degree, but the beginning of my grown-up dreams.*

ABSTRAK

Maydani Nur Majidah (23200012017) Diorama Arsip sebagai Media Interaktif dalam Membangun Memori Kolektif di Dinas Perpustakaan dan Arsip Daerah DIY. Tesis Program Studi *Interdisciplinary Islamic Studies*, Konsentrasi Ilmu Perpustakaan dan Informasi, Pascasarjana Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2025.

Penelitian ini bertujuan menganalisis peran Diorama Arsip Jogja sebagai media interaktif dalam membangun memori kolektif di Dinas Perpustakaan dan Arsip Daerah (DPAD) Daerah Istimewa Yogyakarta yang didasari oleh berkembangnya fungsi arsip yang tidak lagi terbatas sebagai dokumen administratif, tetapi juga sebagai medium sosial dan kultural yang mampu merepresentasikan sejarah serta identitas kolektif masyarakat. Diorama Arsip Jogja menghadirkan arsip sejarah lokal melalui pendekatan visual dan teknologi interaktif, sehingga berpotensi membentuk pengalaman historis bersama bagi pengunjung. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif, wawancara semi terstruktur dengan lima informan, serta dokumentasi yang diuji keabsahannya melalui uji kredibilitas, transferabilitas, dependabilitas dan konfirmabilitas. Analisis data dilakukan melalui reduksi data, penyajian data secara naratif dan penarikan kesimpulan: 1) Diorama Arsip Jogja mewujudkan interaktivitas melalui tiga dimensi utama, yaitu partisipasi fisik, intelektual, dan emosional pengunjung. Interaktivitas tersebut memungkinkan pengunjung tidak hanya menerima informasi sejarah secara pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam memahami, menafsirkan, dan merasakan narasi sejarah Yogyakarta. 2) Implementasi konsep memori kolektif terlihat melalui pengalaman bersama pengunjung, simbolisme arsip, narasi sejarah berbasis periodisasi, serta representasi visual yang memperkuat ingatan kolektif dan identitas lokal. Diorama Arsip Jogja berfungsi sebagai ruang sosial yang merekonstruksi memori budaya melalui visualisasi arsip yang kontekstual dan partisipatif. 3) Meskipun demikian, terdapat beberapa tantangan, seperti keterbatasan sumber daya manusia dan kebutuhan pengembangan konten interaktif yang berkelanjutan. Oleh karena itu, penelitian ini menegaskan bahwa Diorama Arsip Jogja berperan signifikan sebagai media interaktif dalam membangun memori kolektif masyarakat. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengkaji simbol yang ditampilkan dalam diorama dari perspektif historiografis.

Kata kunci: Diorama Arsip Jogja: Media Interaktif, Memori Kolektif, Interaktivitas, Arsip, DPAD DIY.

ABSTRACT

Maydani Nur Majidah (23200012017) Archival Diorama as an Interactive Medium in Building Collective Memory at the Regional Library and Archives Service of the Special Region of Yogyakarta. *Thesis, Interdisciplinary Islamic Studies Program, Concentration in Library and Information Science, Graduate School of Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2025*

This study aims to analyze the role of Diorama Arsip Jogja as an interactive medium in building collective memory at the Regional Library and Archives Service (DPAD) of the Special Region of Yogyakarta. The study is grounded in the evolving function of archives, which are no longer limited to administrative records but have developed into social and cultural media capable of representing history and collective identity. Diorama Arsip Jogja presents local historical archives through visual approaches and interactive technologies, there by fostering shared historical experiences among visitors. This research employs a qualitative method with a case study approach. Data were collected through participatory observation, semi-structured interviews with five informants, and documentation, with data validity ensured through credibility, transferability, dependability, and confirmability tests. Data analysis was conducted through data reduction, narrative data presentation, and conclusion drawing. The findings reveal that: (1) Diorama Arsip Jogja realizes interactivity through three main dimensions physical, intellectual, and emotional participation of visitors. This interactivity enables visitors not only to receive historical information passively but also to actively engage in understanding, interpreting, and experiencing the historical narratives of Yogyakarta; (2) The implementation of the collective memory concept is manifested through shared visitor experiences, archival symbolism, periodized historical narratives, and visual representations that strengthen collective memory and local identity. Diorama Arsip Jogja functions as a social space that reconstructs cultural memory through contextual and participatory archival visualization; and (3) despite these strengths, several challenges remain, including limitations in human resources and the need for sustainable development of interactive content. Therefore, this study affirms that Diorama Arsip Jogja plays a significant role as an interactive medium in building collective memory within society. Future research is recommended to examine the symbols presented in the diorama from a historiographical perspective.

Keywords: *Jogja Archival Diorama, Interactive Media, Collective Memory, Interactivity, Archives, DPAD DIY.*

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN.....	i
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT</i>.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan dan Signifikansi Penelitian	6
1. Tujuan Penelitian.....	6
2. Signifikansi Penelitian.....	6
D. Kajian Pustaka	8
E. Kajian Teoritis.....	14
1. Diorama Arsip	14
2. Diorama Arsip sebagai Media Interaktif	16
3. Memori Kolektif.....	19
F. Kerangka Berpikir	24
G. Metode Penelitian	27
1. Jenis Penelitian	27
2. Subjek dan Objek Penelitian	28
3. Sumber Data	31
4. Waktu dan Tempat Penelitian	32
5. Instrumen Penelitian.....	33

6. Teknik Pengumpulan Data	33
7. Teknik Keabsahan Data.....	37
8. Teknik Analisis Data	42
H. Sistematika Penulisan	44
BAB II GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN.....	46
A. Sejarah Diorama Arsip Jogja	46
B. Ruangan Diorama Arsip Jogja.....	48
1. Kebangkitan dan Kejayaan Mataram	49
2. Kebangkitan dan Kejayaan Mataram	50
3. Prahara Mataram dan Intervensi VOC	50
4. Kesultanan Yogyakarta.....	51
5. Geger Sepehi	52
6. Puro Pakualaman.....	52
7. Perang Jawa.....	53
8. Lokomotif Perubahan	54
9. Kebangkitan Elite-Elit Lokal	54
10. Selokan Mataram	55
11. Yogyakarta Ibu Kota Revolusi	56
12. Penataan Pemerintahan Daerah Istimewa Yogyakarta.....	56
13. Yogyakarta Kota Pendidikan.....	57
14. Yogyakarta Kota Budaya	58
15. Yogyakarta Kota Pariwisata.....	58
16. Pisowanan Ageng, 1998.....	59
17. Yogyakarta dan Kebencanaan.....	59
18. Keistimewaan Yogyakarta.....	60
C. Sarana Prasarana Diorama Arsip Jogja.....	61
1. Sarana Diorama Arsip Jogja	61
2. Prasarana Diorama Arsip Jogja	65
D. Sumber Arsip Diorama Arsip Jogja	69
E. <i>Frontdesk</i> Diorama Arsip Jogja	71
F. Jadwal Layanan Diorama Arsip Jogja	72

G. Tiket Masuk Diorama Arsip Jogja	73
H. Sumber Daya Manusia Diorama Arsip Jogja.....	74
BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN	79
A. Bentuk Interaktivitas yang Terwujud dalam Diorama Arsip Jogja sebagai Media Interaktif di DPAD DIY	79
1. Partisipasi Fisik (<i>Physical Participation</i>)	81
2. Partisipasi Intelektual (<i>Intellectual Participation</i>).....	85
3. Partisipasi Emosional (<i>Emotional Participation</i>)	89
B. Implementasi Konsep Memori Kolektif pada Diorama Arsip Jogja dalam Membangun Memori Kolektif di DPAD DIY	92
1. Pengalaman Bersama dalam Membentuk Memori Kolektif Pengunjung. 93	
2. Simbolisme dan Warisan Yuridis sebagai Identitas Legitimasi Arsip	96
3. Narasi Sejarah melalui Memori Budaya	105
4. Representasi Visual dalam Pembentukan Memori Kolektif.....	109
C. Tantangan yang dihadapi Diorama Arsip Jogja sebagai Media Interaktif dalam Membangun Memori Kolektif di DPAD DIY	113
1. Tantangan yang dihadapi Diorama Arsip Jogja sebagai Media Interaktif.....	115
2. Strategi Diorama Arsip Jogja dalam Menghadapi Tantangan sebagai Media Interaktif.....	127
BAB IV PENUTUP	135
A. Kesimpulan.....	135
B. Saran	137
DAFTAR PUSTAKA.....	141
LAMPIRAN.....	145

DAFTAR TABEL

Tabel 1	Informasi Kajian Terdahulu, 12.
Tabel 2	Informan Penelitian, 30.
Tabel 3	Waktu Penelitian, 33.
Tabel 4	Catatan Lapangan Observasi, 34.
Tabel 5	Catatan Lapangan Wawancara, 36.
Tabel 6	Catatan Lapangan Dokumentasi, 37.
Tabel 7	Sumber-Sumber Arsip Diorama Arsip Jogja, 71.
Tabel 8	Tim Pembangunan Diorama Arsip Jogja, 78.
Tabel 9	Tim Pelaksana Diorama Arsip Jogja, 78.

DAFTAR GAMBAR

- Gambar 1 Kerangka Berpikir, 25.
- Gambar 2 Gedung DEPO Arsip DPAD DIY, 47.
- Gambar 3 Diorama Arsip Jogja, 48.
- Gambar 4 Informasi Ruangan Diorama Arsip Jogja, 49.
- Gambar 5 Ruangan 1, 49.
- Gambar 6 Ruangan 2, 50.
- Gambar 7 Ruangan 3, 51.
- Gambar 8 Ruangan 4, 51.
- Gambar 9 Ruangan 5, 52.
- Gambar 10 Ruangan 6, 53.
- Gambar 11 Ruangan 7, 53.
- Gambar 12 Ruangan 8, 54.
- Gambar 13 Ruangan 9, 55.
- Gambar 14 Ruangan 10, 55.
- Gambar 15 Ruangan 11, 56.
- Gambar 16 Ruangan 12, 57.
- Gambar 17 Ruangan 13, 57.
- Gambar 18 Ruangan 14, 58.
- Gambar 19 Ruangan 15, 59.
- Gambar 20 Ruangan 16, 59.
- Gambar 21 Ruangan 17, 60.
- Gambar 22 Ruangan 18, 60.

- Gambar 23 Pemandu Diorama Arsip Jogja, 61.
- Gambar 24 Tata Tertib Diorama Arsip Jogja, 62.
- Gambar 25 Denah Diorama Arsip Jogja, 63.
- Gambar 26 *Lanyard* ID Card Diorama Arsip Jogja, 64.
- Gambar 27 Survei Kepuasan Pengunjung Diorama Arsip Jogja, 64.
- Gambar 28 Gedung Diorama Arsip Jogja, 65.
- Gambar 29 Ruang Tunggu Diorama Arsip Jogja, 66.
- Gambar 30 Digital Signage Diorama Arsip Jogja, 66.
- Gambar 31 TV Diorama Arsip Jogja, 67.
- Gambar 32 Penitipan Barang Diorama Arsip Jogja, 68.
- Gambar 33 Rak Sepatu Diorama Arsip Jogja, 68.
- Gambar 34 Toilet Diorama Arsip Jogja, 69.
- Gambar 35 Sumber Arsip Diorama Arsip Jogja, 69.
- Gambar 36 Layanan Informasi Diorama Arsip Jogja, 72.
- Gambar 37 Jadwal Layanan Diorama Arsip Jogja, 72.
- Gambar 38 Reservasi Tiket Diorama Arsip Jogja, 73.
- Gambar 39 Struktur Organisasi DPAD DIY, 74.
- Gambar 40 Hasil *Augmented Reality* di ruang 6 Diorama Arsip Jogja, 83.
- Gambar 41 Hologram Ruang 14 Diorama Arsip Jogja, 84.
- Gambar 42 Interaksi Pengunjung dan Pemandu Diorama Arsip Jogja, 88.
- Gambar 43 Potret Kebencanaan Ruang 17, 90.
- Gambar 44 Pengunjung Diorama Arsip Jogja, 95.
- Gambar 45 Simbolisme Ritual Tarian Bedhaya Semang, 98.

Gambar 46 Simbolisme Artefak Benteng, 100.

Gambar 47 Simbolisme Rel Kereta Api, 101.

Gambar 48 Simbolisme Becak, 102.

Gambar 49 Simbolisme Monumen Gempa Jogja, 103.



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Permohonan Izin Penelitian Lapangan, 145.

Lampiran 2 Pedoman Wawancara, 146.

Lampiran 3 Surat Pernyataan Kesiediaan Menjadi Informan, 150.

Lampiran 4 Formulir Membercheck, 152.

Lampiran 5 Daftar Riwayat Hidup, 154.



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Diorama arsip merupakan salah satu inovasi dalam upaya diseminasi arsip kepada masyarakat.¹ Keberadaan diorama arsip tersebar di berbagai instansi di Indonesia, baik pada tingkat pusat maupun daerah. Di tingkat pusat, Arsip Nasional Republik Indonesia (ANRI) memiliki Diorama Sejarah Perjalanan Bangsa yang menampilkan perjalanan sejarah bangsa Indonesia melalui dokumen dan arsip negara. Sementara itu, di tingkat daerah terdapat dua diorama arsip, yaitu Diorama Bale Panyawangan Nusantara dibawah naungan Dinas Arsip dan Perpustakaan Kabupaten Purwakarta yang menampilkan sejarah perjalanan Nusantara dan Diorama Arsip Jogja dibawah naungan DPAD DIY.

Berbeda dengan kedua diorama di atas, keunikan Diorama Arsip Jogja secara khusus menghadirkan arsip berbasis sejarah lokal (*local history*) yang berkaitan dengan wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta.² Keunikan lainnya terlihat dari posisi strategisnya, bahwa Diorama Arsip Jogja tidak hanya bertindak sebagai media informasi sejarah yang pasif, tetapi sudah berkembang menjadi media interaktif. Sebagaimana McLean³ menganggap bahwa interaktivitas tidak hanya bersifat pasif, tetapi dapat melibatkan partisipasi pengunjung secara fisik, intelektual dan emosional. Hal ini terwujud dalam penyampaian informasi sejarah melalui 18

¹ Surya Agung, "Konsep LAM Dalam Dunia Kearsipan Di Indonesia," *Diplomatika: Jurnal Kearsipan Terapan* 2, no. 2 (2019): 87–94.

² Suhartono, "Diorama Sebagai Representasi Ingatan Kolektif," Website Diorama Arsip Jogja, 2023, <https://dioramaarsip.jogjapro.go.id/detail-berita?id=4>.

³ Kathleen McLean, *Planning For People in Museum Exhibitions*, edisi 6 (Washington DC: Association of Science Technology Centers, 1993).

ruangan tematik yang di dukung teknologi hologram, *augmented reality*, *fogscreen*, dan audiovisual interaktif yang menampilkan perjalanan sejarah dari masa Mataram Islam hingga era Keistimewaan Daerah Istimewa Yogyakarta.⁴ Secara keseluruhan, Diorama Arsip Jogja menonjol sebagai “teater sejarah lokal yang hidup” dengan kekayaan arsip dan teknologi yang menyatu secara estetik⁵ yang berbeda dari cakupan luas Diorama Nusantara, serta gaya presentasi sistematis dan arsip sentris milik ANRI. Oleh karena itu, Diorama Arsip Jogja dibawah naungan DPAD DIY dipilih sebagai objek dalam penelitian ini.

Diorama Arsip Jogja diresmikan oleh Sri Sultan Hamengkubuwono X dan dibuka untuk masyarakat umum, pelajar/mahasiswa, hingga wisatawan asing pada awal tahun 2022. Gagasan utama dalam pendirian Diorama Arsip Jogja didasarkan pada pemberian layanan informasi yang menyeluruh terkait sejarah Yogyakarta berdasarkan arsip yang autentik.⁶ Diorama Arsip Jogja merupakan salah satu inovasi DPAD DIY dalam diseminasi arsip yang memadukan kekuatan visualisasi sejarah dengan elemen interaktif. Diorama ini menampilkan rangkaian peristiwa sejarah Yogyakarta melalui arsip statis (foto, dokumen, replika) yang diperkaya dengan narasi audio yang dapat diakses pada beberapa ruang, serta pendampingan tur guide yang memberikan penjelasan kontekstual yang menarik, dinamis dan

⁴ Safitri Rochmah, “Diorama Arsip Jogja, Belajar Sejarah Menjadi Tidak Membosankan,” Good News From Indonesia, 2023, <https://www.goodnewsfromindonesia.id/2023/02/10/diorama-arsip-jogja-belajar-sejarah-menjadi-tidak-membosankan>.

⁵ Lalu Abdul Azus, Nur Puji Lestari, and Rifdah Roihaanah, “Application of Performance Management in the Jogja Archive Diorama,” Jurnal Toursci 2, no. 2 (2024): 142–56, <https://doi.org/10.62885/toursci.v2i2.513>.

⁶ Monika Nur Lastiyani, “Selamat Datang Di Diorama Arsip Jogja,” Website Diorama Arsip Jogja, 2023, <https://dioramaarsip.jogjaprov.go.id/detail-berita?id=1>.

edukatif bagi semua kalangan masyarakat⁷ sekaligus sebagai salah satu upaya dalam diseminasi arsip yang yang dapat digunakan dalam membangun memori kolektif pengunjung.

Memori kolektif merupakan pemikiran Maurice Halbwachs dimana *“collective memory is not preserved by a group of individuals acting in isolation, but through social frameworks that shape how we remember”*.⁸ Teori ini digunakan karena pemikiran Maurice Halbwachs terkait memori kolektif ini merupakan teori perintis yang fokus pada proses sosial pembentukan memori, bukan semata pada media atau bentuk representasi memori dimana aspeknya meliputi: pengalaman bersama, narasi sejarah, simbolisme, representasi visual.⁹ Sehingga pemikiran tersebut menjadi landasan teoritis yang kuat untuk memahami peran Diorama Arsip Jogja sebagai media interaktif dalam membangun memori kolektif pengunjung melalui dinamika sosial sekaligus dijaga dan dilestarikan oleh lembaga yang memastikan ingatan bersama tetap hidup dan berkelanjutan. Jika dikaitkan dengan awal mula gagasan pendirian Diorama Arsip Jogja, hal ini menunjukkan bahwa arsip direpresentasikan secara sosial dengan menghidupkan kembali memori sejarah yang menggambarkan peristiwa dan memori kolektif melalui penyajian

⁷ Desfiana Ramdhani Rosalia, “Diorama Inovasi DPAD Daerah Istimewa Yogyakarta Dalam Pemanfaatan Arsip Sejarah: Analisis Interaksionisme Simbolik” (UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2025).

⁸ Maurice Halbwachs and Lewis A Coser, *On Collective Memory (Heritage of Sociology Series)*, edisi 3 (Chicago: The University of Chicago Press, 2020).

⁹ Andryan Kusuma Sitorus, “Memori Kolektif: Bagaimana Sejarah Dibentuk Dan Diceritakan,” *Klasika Kompas*, 2025, <https://klasika.kompas.id/baca/memori-kolektif-bagaimana-sejarah-dibentuk-dan-diceritakan/#:~:text=Memori kolektif adalah fenomena,membentuk identitas kolektif suatu masyarakat.>

arsip sebagai media interaktif yang menarik oleh Dinas Perpustakaan dan Arsip Daerah (DPAD) DIY.

Dalam konteks media interaktif, penelitian yang dilakukan oleh Hesty Widiastuty, dkk¹⁰ menjadi dasar sekaligus peluang bahwa Diorama dapat dimanfaatkan sebagai media interaktif dalam proses pembelajaran. Dalam kontes Diorama Arsip Jogja tidak hanya menyampaikan informasi sejarah, tetapi juga menciptakan ruang partisipasi, di mana pengunjung dapat mengaitkan pengalaman personal dengan narasi sejarah bersama. Penelitian ini penting dilakukan karena Diorama Arsip Jogja memiliki posisi strategis sebagai media interaktif yang menggabungkan elemen teknologi dengan konten arsip berbasis sejarah lokal. Keberhasilannya meraih Penghargaan Anugerah Purwakalaghra Indonesia Museum Award 2024 dengan kategori Museum Cerdas¹¹ serta dengan capaian kunjungan sebanyak 13.981 orang sejak paruh tahun 2025¹², yang didominasi oleh pelajar dan mahasiswa menunjukkan antusiasme publik yang tinggi terhadap media ini. Meskipun demikian, belum ada kajian yang secara eksplisit mengkaji Diorama Arsip Jogja dari perspektif memori kolektif. Studi yang ada cenderung berfokus pada teknis kurasi arsip¹³, potensi dalam pembelajaran¹⁴ dan diorama sebagai

¹⁰ Hesty Widiastuty et al., "Inovasi Pembelajaran Bahasa Inggris Di Madrasah Ibtidaiyah: Pemanfaatan Diorama Sebagai Media Interaktif," *LANDMARK: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 2, no. 1 (2024): 84–93.

¹¹ Yurika, "Diorama Arsip Jogja Meraih Penghargaan Anugerah Purwakalaghra Indonesia Museum Award 2024 Ategori Museum Cerdas," Dinas Perpustakaan dan Arsip Daerah DIY, 2024, <https://jej4tnyc.jogjaprovo.go.id/page/e4d9bf04-6beb-4989-ad76-675cfe69e4b6>.

¹² Yurika, "Data Statistik Pengunjung Diorama Arsip Jogja 2025," 2025.

¹³ Namira Putri Imansa, "Kurasi Arsip Sebagai Materi Pameran Diorama Arsip Jogja" (Yogyakarta: Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2023).

¹⁴ Vidya Putri Kartini and Amirul Syafiq, "Diorama Arsip Jogja Potential as a History Learning Resource at Senior High Schools," *Interdisciplinary Journal & Hummanity (INJURITY)* 3, no. 10 (2024), <https://doi.org/10.58631/injury.v3i10.1292>.

inovasi¹⁵ tanpa menyoroti peran diorama sebagai media interaktif dalam melestarikan arsip memori kolektif bangsa. Oleh karena itu, kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi antara diorama arsip sebagai media interaktif dan konsep memori kolektif dengan teori interaktivitas dan memori kolektif dalam satu kerangka kajian. Jadi penelitian ini tidak hanya memaknai diorama arsip sebagai layanan kearsipan, tetapi juga melihatnya dari segi diorama arsip sebagai bagian dalam membangun memori kolektif pengunjung.

Penelitian ini penting dilakukan guna mengisi kesenjangan penelitian serta dapat menggali lebih dalam mengenai peran Diorama Arsip Jogja sebagai media interaktif dalam membangun memori kolektif pengunjung. Berdasarkan latar belakang di atas, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bentuk interaktivitas yang terwujud dalam Diorama Arsip Jogja sebagai media interaktif di DPAD DIY, menganalisis implementasi konsep memori kolektif pada Diorama Arsip Jogja dalam membangun memori kolektif di DPAD DIY, serta mengidentifikasi tantangan yang dihadapi Diorama Arsip Jogja sebagai media interaktif dalam membangun memori kolektif di DPAD DIY. Oleh karena itu, penelitian ini berjudul: Diorama Arsip Jogja sebagai Media Interaktif dalam Membangun Memori Kolektif di DPAD DIY.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan pada latar belakang, peneliti merumuskan permasalahan sebagai berikut:

¹⁵ Rosalia, "Diorama Inovasi DPAD Daerah Istimewa Yogyakarta Dalam Pemanfaatan Arsip Sejarah: Analisis Interaksionisme Simbolik."

1. Bagaimana bentuk interaktivitas yang terwujud dalam Diorama Arsip Jogja sebagai media interaktif di DPAD DIY?
2. Bagaimana implementasi konsep memori kolektif pada Diorama Arsip Jogja dalam membangun memori kolektif di DPAD DIY?
3. Bagaimana tantangan yang dihadapi Diorama Arsip Jogja sebagai media interaktif dalam membangun memori kolektif di DPAD DIY?

C. Tujuan dan Signifikansi Penelitian

1. Tujuan Penelitian

- a. Mendeskripsikan bentuk interaktivitas yang terwujud dalam Diorama Arsip Jogja sebagai media interaktif di DPAD DIY.
- b. Menganalisis implementasi konsep memori kolektif pada Diorama Arsip Jogja dalam membangun memori kolektif di DPAD DIY.
- c. Mengidentifikasi tantangan yang dihadapi Diorama Arsip Jogja sebagai media interaktif dalam membangun memori kolektif di DPAD DIY.

2. Signifikansi Penelitian

Signifikansi yang terdapat dalam penelitian ini terbagi menjadi dua, yaitu:

a. Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu perpustakaan dan informasi, khususnya dalam kajian kearsipan yang berkaitan dengan memori kolektif di DPAD DIY. Selama ini, kajian mengenai diorama lebih banyak difokuskan pada aspek edukasi dan media pembelajaran dalam konteks museum,

sementara penelitian yang secara spesifik mengkaji Diorama Arsip sebagai media interaktif dalam membangun memori kolektif masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini mengisi kesenjangan akademik dengan menghadirkan perspektif baru tentang bagaimana arsip dapat direpresentasikan secara interaktif melalui diorama sebagai strategi membangun memori kolektif serta dapat menjadi bahan referensi untuk peneliti selanjutnya.

b. Praktis

1) Peneliti

Penelitian ini memberikan kesempatan peneliti untuk menerapkan pengetahuan, keterampilan dan keahlian yang didapatkan selama masa perkuliahan.

2) Diorama Arsip Jogja

Penelitian dapat menjadi bahan evaluasi dalam pengembangan program pelestarian berbasis edukasi dan partisipatif sehingga dapat menarik minat masyarakat untuk lebih memahami dan sadar akan pentingnya arsip sebagai bagian dari memori kolektif.

3) Bagi Pembaca

Penelitian ini dapat menjadi sumber informasi pengetahuan, serta dapat menjadi sumber rujukan dan evaluasi bagi peneliti selanjutnya.

4) Bagi Pemerintah Daerah

Bagi pemerintah daerah, dapat menggunakan temuan ini sebagai bentuk nyata dari pelaksanaan pelestarian sejarah yang dapat meningkatkan citra dan peran pemerintah daerah dalam melestarikan arsip sebagai memori kolektif bangsa.

D. Kajian Pustaka

Penyusunan kajian pustaka dilakukan untuk mengumpulkan, merangkum, dan menyimpulkan data maupun informasi secara ilmiah, dimana dalam hal ini meliputi teori, metodologi, serta pendekatan yang digunakan dalam penelitian yang bersumber dari publikasi ilmiah baik berupa buku, buletin, majalah, jurnal ilmiah, artikel ilmiah, catatan, rekaman sejarah, serta dokumen-dokumen terkait yang dapat diakses di perpustakaan maupun *e-resources*.¹⁶ Pada kajian pustaka, peneliti menggunakan penelitian terdahulu sebagai referensi dan bahan perbandingan untuk menganalisis perbedaan serta persamaan pada penelitian ini. Adapun beberapa penelitian terdahulu yang menjadi landasan peneliti, yaitu:

Penelitian oleh Sinaga¹⁷ membahas Diorama Arsip Jogja sebagai studi kasus display pameran dengan menitikberatkan pada penataan ruang dan klasifikasi konten dalam perspektif seni pameran. Sejalan dengan studi tersebut, Imansa¹⁸ mengkaji tahapan kurasi arsip yang dilakukan oleh DPAD DIY sebagai materi pameran di Diorama Arsip Jogja, dengan fokus pada proses seleksi dan penyusunan

¹⁶ Dwi Sulistyorini and Eggy Fajar Andalas, *Kajian Sastra Lisan: Teori Dan Penerapannya Dalam Penelitian* (Malang: Madani, 2017), 45.

¹⁷ Rabiah Yuli Zain Sinaga, "Display 'Diorama Arsip Jogja' Dinas Perpustakaan Dan Arsip Daerah Istimewa Yogyakarta" (Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2023).

¹⁸ Imansa, "Kurasi Arsip Sebagai Materi Pameran Diorama Arsip Jogja."

arsip. Kedua penelitian tersebut memiliki kesamaan objek, namun sudut pandangnya masih menempatkan diorama pada aspek teknis pameran dan kurasi arsip, tanpa mengaitkannya secara langsung dengan pengalaman pengunjung serta fungsi diorama sebagai media interaktif dalam membangun memori kolektif.

Penelitian lanjutan terkait inovasi dari kalangan instansi perpustakaan dan arsip di tingkat daerah telah dilakukan oleh Rosalia¹⁹ menganalisis inovasi pemanfaatan arsip sejarah melalui pendekatan interaksionisme simbolik, dengan menekankan pemaknaan simbol oleh pengunjung Diorama Arsip Jogja. Lebih komprehensif, studi Putri,dkk.²⁰ menyoroti implementasi Diorama Nusantara sebagai layanan publik di Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Purwakarta, dengan fokus pada pengelolaan dan model layanan. Kedua penelitian tersebut sama-sama membahas inovasi diorama berbasis arsip, namun penelitian ini memiliki perbedaan mendasar dengan memosisikan Diorama Arsip Jogja sebagai media interaktif yang secara khusus berperan dalam membangun memori kolektif pengunjung.

Selanjutnya, dalam konteks diorama sebagai media interaktif Azhas,dkk²¹ dan Widiastuty, dkk.²² membahas diorama sebagai media pembelajaran interaktif dalam ranah pendidikan formal. Kedua penelitian tersebut sesuai untuk menegaskan efektivitas diorama sebagai media penyampai informasi, namun

¹⁹ Rosalia, "Diorama Inovasi DPAD Daerah Istimewa Yogyakarta Dalam Pemanfaatan Arsip Sejarah: Analisis Interaksionisme Simbolik."

²⁰ Erina Putri, Dian Sinaga, and Andri Yanto, "Implementasi Layanan Diorama Nusantara Di Dinas Kearsipan Dan Perpustakaan Purwakarta," *Bibliotech : Jurnal Ilmu Perpustakaan Dan Informasi* 5, no. 1 (June 13, 2022), <https://doi.org/10.33476/bibliotech.v5i1.1234>.

²¹ Nadia Fadillah Azhas and Regita Octaviani, "Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Diorama Untuk Mengajarkan Keberagaman Dalam Pembelajaran PKN Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2, no. 4 (2025): 9.

²² Widiastuty et al., "Inovasi Pembelajaran Bahasa Inggris Di Madrasah Ibtidaiyah: Pemanfaatan Diorama Sebagai Media Interaktif."

penelitian ini memperluas konteksnya ke ranah kearsipan publik dan memori kolektif, tanpa berfokus pada tujuan pedagogis formal.

Sementara itu, dari segi memori kolektif Fadila²³ mengkaji pengelolaan dan preservasi arsip di DPAD DIY sebagai memori kolektif, dengan penekanan pada aspek kelembagaan dan teknis preservasi. Berbeda dengan itu, penelitian ini berfokus pada pemanfaatan arsip melalui diorama sebagai media interaktif yang menghadirkan pengalaman visual dan partisipatif bagi publik. Dengan demikian, penelitian ini hadir untuk melengkapi kajian terdahulu dengan mengintegrasikan fungsi arsip, media interaktif, dan teori memori kolektif dalam konteks Diorama Arsip Jogja di DPAD DIY.

Berikut ini merupakan tabel informasi terkait penelitian, tujuan, metode, serta kesenjangan (gap) dari beberapa penelitian terdahulu dengan penelitian yang peneliti laksanakan:

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

²³ Nurul Fadila, "Pengelolaan Dan Preservasi Arsip Media Baru Sebagai Memori Kolektif Dan Nilai Sejarah DPAD DIY," *Al Maktabah* 5, no. 2 (2020), <https://doi.org/dx.doi.org/10.29300/mkt.v5i2.2525>.

No	Penelitian	Tujuan	Metode	Gap Penelitian
1.	Rabiah Yuli Zain Sinaga (2023) “Displai Diorama Arsip Jogja Dinas Perpustakaan dan Arsip Daerah Istimewa Yogyakarta”	Menganalisis penataan ruang dan klasifikasi konten pameran di Diorama Arsip Jogja	Kualitatif: Studi Kasus	Penelitian tersebut fokus pada penataan ruang dan konten pameran Diorama Arsip Jogja sehingga membuka ruang untuk pengembangan analisis yang pada interaktivitas pengunjung sebagai bagian penting dalam proses pembentukan memori kolektif
2.	Namira Putri Imansa (2023) “Kurasi Arsip sebagai Materi Pameran Diorama Arsip Jogja”	Mengkaji tahapan seleksi arsip (kurasi arsip) untuk pameran di Diorama Arsip Jogja	Kualitatif Deskriptif	Penelitian tersebut fokus pada proses kurasi arsip sebagai materi pameran yang hasil kurasinya digunakan dalam penelitian ini untuk menggali pengalaman interaktif yang memengaruhi cara pengunjung dalam membangun memori kolektif.
3.	Desfiana ramdhani Rosalia (2025) “Diorama Inovasi DPAD Daerah Istimewa Yogyakarta dalam Pemanfaatan Arsip Sejarah: Analisis Interaksionisme Simbolik”	Menganalisis inovasi pemanfaatan arsip sejarah oleh DPAD DIY dan pemaknaan simbol pada pengunjung Diorama Arsip Jogja	Kualitatif: Studi Kasus	Penelitian tersebut menganalisis inovasi diorama melalui interaksionisme simbolik yang memberikan pemahaman awal mengenai makna simbol. Penelitian ini mengembangkan kajian tersebut dengan membahas struktur interaktivitas diorama serta keterkaitannya membangun memori kolektif pengunjung.
4.	Erina Kania Putri, Dian Sinaga dan Andri Yanto (2020) “Implementasi Layanan Diorama Nusantara di Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Purwakarta”	Mendeskripsikan model implementasi dalam pengelolaan layanan Diorama Nusantara sebagai layanan publik	Kualitatif: Studi Kasus	Penelitian tersebut mendeskripsikan implementasi layanan diorama sebagai layanan publik sehingga penelitian ini melengkapi kajian tersebut dengan menempatkan pengunjung sebagai subjek

				dalam pengalaman historis dan pembentukan memori kolektif.
5.	Nadia Fadillah Azhas dan Regita Octaviani (2025) “Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Diorama untuk Mengajarkan Keberagaman dalam Pembelajaran PKN Sekolah Dasar”	Menggali potensi diorama interaktif yang diintegrasikan dalam berbagai model pembelajaran serta mempermudah dalam penyampaian informasi (materi pembelajaran)	<i>Literature Review</i>	Kajian tersebut membahas diorama sebagai media pembelajaran yang interaktif sehingga menjadi peluang dalam penelitian ini untuk memposisikan diorama arsip jogja sebagai media yang interaktif
6.	Hesty Widiastuty, Muliana Setia Hapsari, Iffa Kharimah, Meisya Rawenda, Kholida Ziya, Umi Maisarah (2024) “Inovasi Pembelajaran Bahasa Inggris di Madrasah Ibtidaiyah: Pemanfaatan Diorama sebagai Media Interaktif”	Mengkaji peran dalam inovasi diorama sebagai media interaktif pada pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah	Kuantitatif: Eksperimental	Penelitian tersebut menilai efektivitas diorama sebagai media pembelajaran secara kuantitatif. Sehingga penelitian ini melihat dari sisi kualitatif dari pengalaman historis dan makna yang dirasakan pengunjung dalam konteks membangun memori kolektif
7.	Nurul Fadila (2020) “Pengelolaan dan Preservasi Arsip Media Baru sebagai Memori Kolektif dan Nilai Sejarah di DPAD DIY”	Menganalisis strategi pengelolaan dan preservasi arsip di DPAD DIY sebagai memori kolektif dan nilai sejarah	Kualitatif Deskriptif	Penelitian tersebut membahas pengelolaan dan preservasi arsip sebagai memori kolektif yang fokus pada aspek lembaga sehingga membuka peluang untuk memanfaatkan arsip menjadi media interaktif sebagaimana yang diteliti dalam penelitian ini

Tabel 1. Informasi Kajian Terdahulu
Sumber: Kajian terdahulu yang telah diolah peneliti (2025)

Berdasarkan delapan kajian terdahulu di atas, didapatkan bahwa fokus penelitian ini cenderung mendekati dengan penelitian yang dilakukan oleh Rosalia (2025). Kedekatannya terletak pada kesamaan objek penelitian, yaitu Diorama Arsip Jogja serta perhatian terhadap pengalaman dan interaksi pengunjung dalam memahami arsip sejarah. Namun demikian, penelitian Rosalia²⁴ (2025) berfokus pada inovasi pemanfaatan arsip dan pemaknaan simbolik menggunakan perspektif interaksionisme simbolik, sehingga analisisnya menitikberatkan pada proses interpretasi makna oleh pengunjung. Meskipun memiliki kesamaan objek dan aspek pengalaman pengunjung, penelitian ini tidak hanya melihat bagaimana pengunjung memaknai bentuk atau visualisasi arsip diorama. Namun penelitian ini menempatkan Diorama Arsip Jogja dalam kerangka yang lebih luas sebagai media interaktif dalam membangun memori kolektif pengunjung, dengan mengintegrasikan kerangka teori interaktivitas McLean dan teori memori kolektif Maurice Halbwachs.

Kerangka tersebut memberikan analisis yang lebih komprehensif mengenai bagaimana interaktivitas fisik, intelektual, dan emosional membentuk pengalaman imersif pengunjung serta bagaimana representasi arsip merekonstruksi narasi sejarah kolektif. Selain itu, penelitian ini turut mengidentifikasi berbagai tantangan yang memengaruhi efektivitas peran diorama, sehingga memberikan gambaran empiris yang tidak dibahas dalam penelitian sebelumnya. Dengan demikian, penelitian ini menawarkan kontribusi konseptual dan empiris yang lebih luas

²⁴ Rosalia, "Diorama Inovasi DPAD Daerah Istimewa Yogyakarta Dalam Pemanfaatan Arsip Sejarah: Analisis Interaksionisme Simbolik."

mengenai peran diorama sebagai instrumen dalam membangun memori kolektif, sekaligus mengisi kekosongan yang belum ditemukan pada penelitian Rosalia (2025) maupun kajian terdahulu lainnya.

E. Kajian Teoritis

1. Diorama Arsip

a. Diorama

Diorama merupakan representasi tiga dimensi dari suatu adegan atau peristiwa yang dibentuk melalui model fisik dengan perspektif aslinya sehingga akan menghasilkan visualisasi dari keadaan sebenarnya.²⁵ Guslinda dan Rita Kurnia²⁶ mengategorikan diorama ke dalam jenis media visual, dimana diorama sebagai media yang menyampaikan pesan melalui penglihatan. Dalam konteks arsip sejarah, Yohan Berntwen Hutagalung²⁷ menjelaskan bahwa diorama berfungsi untuk memberikan informasi terkait peristiwa sejarah masa lampau yang disajikan dalam bentuk replika yang lebih kecil dari aslinya yang memvisualisasikan suatu kejadian atau peristiwa sehingga dapat menarik perhatian dan mempermudah memahami isi atau pesan dari diorama tersebut. Berdasarkan definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa

²⁵ Maria C R Harrington et al., “Augmented Reality Brings the Real World into Natural History Dioramas with Data Visualizations and Bioacoustics at the Carnegie Museum of Natural History,” *Curator: The Museum Journal* 62, no. 2 (April 1, 2019): 177–93, <https://doi.org/https://doi.org/10.1111/cura.12308>.

²⁶ Guslinda and Rita Kurnia, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini* (Surabaya: Jakad Media Publishing, 2018).

²⁷ Yohan Berntwen Hutagalung, “Aspek Propaganda Dalam Penyajian Diorama Museum Pengkhianatan Partai Komunis Indonesia Di Kompleks Monumen Pancasila Sakti” (LSPR Communication and Business Institute, 2022).

diorama merupakan sebuah visualisasi media dalam bentuk proyeksi tiga dimensi yang berasal dari replika atau rekaman peristiwa yang ditelaah dikelola yang kemudian disajikan untuk menyampaikan pesan atau informasi sehingga masyarakat atau pengunjung akan mendapatkan pesan atau informasi dengan lebih menarik dan interaktif.

b. Arsip

Menurut Undang-Undang Nomor 43 Tahun 2009 tentang kearsipan di Indonesia, arsip merupakan rekaman kegiatan atau peristiwa yang dibuat maupun diterima baik lembaga, instansi, pemerintahan, perusahaan, organisasi politik dan masyarakat maupun perseorangan dalam berbagai bentuk dan media sesuai dengan perkembangan teknologi informasi komunikasi. Terry Cook²⁸ menyatakan bahwa arsip bukan hanya sekadar kumoulan dokumen, melainkan sebagai konstruksi sosial yang merepresentasikan memori kolektif masyarakat yang berperan dalam membentuk identitas budaya dan politik. Artinya, arsip dimaknai sebagai rekaman kegiatan dalam berbagai bentuk media yang tidak hanya administratif tetapi juga memiliki fungsi sosial, kultural dan ilmiah sebagai sumber informasi, bukti autentik, serta memori kolektif dari masyarakat.

Arsip pada umumnya dimaknai sebagai catatan tertulis atau gambar yang didalamnya terdapat informasi yang digunakan sebagai pengingat

²⁸ Joan Schwartz and Terry Cook, "Archives, Records, and Power: The Making of Modern Memory," *Archival Science* 2 (March 1, 2002): 1–19, <https://doi.org/10.1023/a:1020826710510>.

suatu peristiwa. Dalam hal ini, Muslih²⁹ mengklasifikasikan arsip menjadi 4 (empat) fungsi utama, yaitu:

- 1) Fungsi Informasi, meliputi dokumen atau surat berharga yang memuat informasi dari isi dokumen tersebut;
- 2) Fungsi Yuridis, merupakan dokumen yang berisi tentang kekuatan hukum, misalnya meliputi hak dan kewajiban yang harus dipenuhi seseorang;
- 3) Fungsi Sejarah, merupakan suatu dokumen yang berisi kejadian penting dalam suatu organisasi;
- 4) Fungsi Ilmu Pengetahuan, yaitu sebuah dokumen yang berisi ide atau gagasan baru yang dapat membantu perkembangan sebuah organisasi maupun instansi.

Jadi, arsip dapat hanya memiliki satu fungsi atau lebih seperti empat fungsi di atas tergantung dengan seberapa lama arsip tersebut akan disimpan

2. Diorama Arsip sebagai Media Interaktif

Media berasal dari bahasa latin “*medium*” yang berarti perantara atau pengantar.³⁰ Media diartikan sebagai sarana (alat) yang digunakan untuk berkomunikasi maupun memberikan informasi. Hal ini dapat diartikan sebagai perantara antara pengirim informasi yang berfungsi sebagai sumber

²⁹ Muslih Fathurrahman, “Pentingnya Arsip Sebagai Sumber Informasi,” *JIPi (Jurnal Ilmu Perpustakaan Dan Informasi)* 3, no. 2 (2018): 215–25.

³⁰ Nadhifa Fitri Utami and Nova Yuliati, “Pemanfaatan Media Sosial Instagram Sebagai Media Informasi,” in *Bandung Conference Series: Public Relations*, vol. 2, 2022, 311–17.

informasi (*resources*) dan penerima informasi (*receiver*).³¹ Dalam konteks media interaktif dan arsip sebagai memori kolektif, media dimaknai sebagai alat atau wahana perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan berupa informasi dari pengirim kepada penerima. Dalam hal ini, media menekankan pada alat/bentuk atau kanal komunikasi yang dapat memperluas informasi.

Media tidak hanya terbatas pada bentuk konvensional yang bersifat satu arah (*one way communication*) seperti televisi, radio, atau buku yang penyampaian pesannya cenderung masih bersifat statis dimana audiens hanya bertindak sebagai penerima informasi, tetapi juga mencakup media berbasis interaktif yang menghadirkan representasi sejarah secara nyata,³² sebagai salah satu contoh adalah Diorama Arsip Jogja dari DPAD DIY. Diorama Arsip Jogja merupakan media berbasis interaktif yang telah mengembangkan peran media tidak hanya sekadar menyampaikan informasi saja, tetapi telah berkembang menjadi wahana edukasi yang menggabungkan pengalaman pengunjung secara langsung dalam membangun memori kolektif dan penguatan identitas bangsa

Posisi Diorama Arsip Jogja sebagai media interaktif dalam membangun \ memori kolektif yang tidak hanya sebagai penyaji informasi statis, tetapi sebagai sarana partisipatif yang melibatkan pengunjung secara menyeluruh.

³¹ Benny A Pribadi, *Media & Teknologi Dalam Pembelajaran* (Jakarta: Prenada Media, 2017).

³² Akilah Diva Maharani et al., “Augmented Reality Dan Pengalaman Wisata,” *Jurnal Kajian Pariwisata* 6, no. 1 (2024): 64–74, <https://doi.org/10.51977/jiip.v6i1.1654>.

Dalam hal ini sejalan dengan teori Kathleen McLean (1993) dalam bukunya berjudul "*planning for people in museum exhibitions*" menegaskan bahwa interaktivitas tidak dipahami secara sempit dan hanya sebagai kontak pasif antara media informasi (arsip) dan pengunjung.³³ McLean menekankan bahwa interaktivitas merupakan proses partisipatif yang menempatkan pengunjung sebagai subjek aktif, bukan hanya sekadar penerima informasi. dalam hal ini, Mclean mengkategorikan tiga dimensi utama, yakni:

- 1) **Partisipasi fisik (*physical participation*)**, merupakan keterlibatan pengunjung melalui tindakan dan gerak tubuh dalam ruang pameran, seperti berjalan, menyentuh, memanipulasi, atau berinteraksi langsung dengan elemen pameran, sehingga pengunjung tidak bersifat pasif.
- 2) **Partisipasi Intelektual (*intellectual participation*)**, merupakan keterlibatan kognitif pengunjung dalam memahami, menafsirkan, dan mengaitkan informasi pameran dengan pengetahuan serta pengalaman mereka sendiri melalui proses berpikir, bertanya, dan refleksi.
- 3) **Partisipasi Emosional (*emotional participation*)**, merupakan Keterlibatan perasaan pengunjung yang muncul dari pengalaman pameran, seperti rasa tertarik, empati, keterhubungan, atau makna personal, sehingga pameran meninggalkan kesan mendalam dan berkelanjutan.

Artinya dalam perspektif ini, Mclean menganggap interaktivitas bersifat holistik yang mampu menggabungkan dimensi tubuh, pikiran dan perasaan

³³ McLean, *Planning For People in Museum Exhibitions*.

dalam satu pengalaman secara langsung di Diorama Arsip Jogja. Hal ini sejalan dengan fungsi Diorama Arsip Jogja sebagai media interaktif yang tidak hanya menyajikan arsip dalam bentuk visual, tetapi juga mendorong pengunjung untuk berpikir kritis serta merasakan keterhubungan emosional dengan memori sejarah yang ditampilkan.

Dengan demikian dalam kerangka penelitian ini, Diorama Arsip Jogja diposisikan sebagai media interaktif yang efektif dalam memberikan pengalaman sejarah yang nyata sekaligus membangun memori kolektif pengunjung di DPAD DIY.

3. Memori Kolektif

a. Teori Memory Collective menurut Maurice Halbwachs (1992)

Maurice Halbwachs merupakan seorang sosiolog kontemporer sekaligus filsuf asal Perancis dan juga sebagai murid dari Emile Durkheim. Pemikiran dan karya nya banyak terinspirasi dari gurunya tersebut, salah satunya adalah pemikiran tentang *memoire collective* (memori kolektif) yang terinspirasi dari teori fakta sosial dan pentingnya kolektivitas dalam membentuk kesadaran individu. Dalam hal ini Durkheim cenderung menekankan pada aspek pembentuk perilaku individu, sedangkan Halbwachs mengembangkan gagasan itu dalam ranah ingatan yang menegaskan bahwa ingatan individu selalu terbentuk dalam kerangka sosial.³⁴ Jadi pemikiran Halbwachs menegaskan bahwa

³⁴ Indra Dwi Wahyu and Sukirno Sukirno, "Memori Kolektif Konflik Di Aceh Dalam Novel Kawi Matin Di Negeri Anjing Karya Arafat Nur," *Aksara: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* 9, no. 1 (2025): 120, <https://doi.org/10.33087/aksara.v9i1.1010>.

ingatan individu tidak dapat berdiri sendiri, tetapi selalu terbentuk dalam kerangka sosial yang ada.

Halbwachs, menyoroti bahwa memori kolektif dianggap sebagai interaksi yang ada antara masa kini dan memori (ingatan) di masa lalu.³⁵ Hal ini diwujudkan dalam rekonstruksi sosial dari masa lalu ketika apa yang dapat dipahami sebagai memori kolektif saat melihat dari sudut pandang masa kini. Dalam buku *La Memoire Collective*, Halbwachs³⁶ menekankan bahwa memori kolektif ini dapat dipertahankan melalui:

- 1) **Pengalaman Bersama**, yang berkaitan dengan ingatan bersama terkait peristiwa sejarah penting, tradisi, atau kejadian kolektif yang menjadi landasan kesamaan ingatan dan identitas sosial. Ingatan individu menjadi bermakna ketika dihubungkan dengan pengalaman sosial kelompok.
- 2) **Simbolisme**, berkaitan dengan elemen simbolik seperti ritual, monumen, bendera, atau artefak budaya berfungsi sebagai penanda yang memperkuat ingatan bersama. Simbol-simbol ini menjadi bagian dari cara kelompok mengingat dan menandai masa lalu sehingga pengalaman tersebut dapat dipahami dan dihidupi oleh generasi berikutnya.

³⁵ Reza A A Wattimena, "Mengurai Ingatan Kolektif Bersama Maurice Halbwachs, Jan Assmann Dan Aleida Assmann Dalam Konteks Peristiwa 65 Di Indonesia," *Studia Philosophica et Theologica* 16, no. 2 (2016): 164–96.

³⁶ Halbwachs and Coser, *On Collective Memory (Heritage of Sociology Series)*.

3) **Narasi Sejarah**, terkait cara sebuah kelompok menyusun dan menceritakan masa lalu secara bersama. Sejarah bukan hanya fakta objektif, tetapi juga diceritakan melalui cerita yang disepakati bersama oleh kelompok sehingga membentuk struktur memori kolektif yang mencerminkan nilai-nilai, pandangan, dan interpretasi masa lalu oleh kelompok tersebut.

4) **Representasi Visual**, meliputi foto, film, pameran museum, monumen, lukisan dapat membantu mewujudkan ingatan kolektif secara nyata dan dapat dilihat. Gambar dan visual menjadi medium penting dalam memori kolektif karena dapat menjadi bentuk penguat konkret dari pengalaman masa lalu yang dibagi oleh kelompok, memperkuat narasi sejarah dan simbolisme kelompok.

Memori kolektif berfungsi untuk menjaga kesinambungan antar generasi dalam membangun kesadaran historis bersama. Karena ingatan sosial terkait masa lalu hidup melalui pengalaman bersama, kemudian diceritakan melalui narasi sejarah yang erat kaitannya dengan simbol-simbol dan disajikan dalam bentuk visual sebagai dasar pembentukan identitas kelompok. Oleh karena itu, tanpa adanya media yang memfasilitasi proses ini, memori kolektif akan melemah dan identitas kolektif dapat terancam.

Dalam konteks penelitian ini, implementasi teori *collective memory* tercermin di Diorama Arsip Jogja. Diorama ini merupakan media interaktif yang tidak hanya menyajikan arsip masa lalu sebagai dokumen

statis saja. Tetapi juga sebagai narasi hidup yang menjadi penghubung antara publik dengan sejarah Yogyakarta melalui visualisasi arsip dalam bentuk diorama yang membentuk pengalaman bersama dan identitas kolektif masyarakat secara nyata.

Dengan demikian, Diorama Arsip Jogja dapat dipahami sebagai implementasi media/medium sosial sebagaimana yang di maksud Halbwachs, yaitu sebagai sarana/alat penghubung individu dengan kerangka sosial secara luas. Diorama Arsip Jogja menjadi ruang di mana masyarakat tidak hanya sekedar mengingat peristiwa sejarah, tetapi juga mengalami, menafsirkan, dan membangun memori kolektif. Hal ini sejalan dengan tujuan utama teori Halbwachs bahwa memori kolektif berfungsi sebagai pilar pembentukan identitas sosial dan pelestarian warisan bersama.

b. Relevansi Teori dengan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis Diorama Arsip Jogja sebagai Media Interaktif dalam Membangun Memori Kolektif di DPAD DIY. Untuk memahami bagaimana memori kolektif diinternalisasikan melalui media diorama, maka penelitian ini menggunakan dua teori yaitu: *pertama*, teori interaktivitas dari Kathleen McLean untuk menjelaskan bentuk interaktivitas yang terwujud pada Diorama Arsip Jogja sebagai media interaktif. *Kedua*, teori memori kolektif Maurice Halbwachs untuk menjelaskan implementasi konsep memori kolektif di Diorama Arsip Jogja dalam membangun memori kolektif di DPAD DIY.

Teori interaktivitas media Kathleen McLean di gunakan sebagai teori untuk menganalisis dan menjelaskan Diorama Arsip Jogja dari segi komunikatifnya sebagai media interaktif. Teori ini menjelaskan bagaimana suatu media mampu menciptakan keterlibatan antara pengguna dengan konten melalui pengalaman yang partisipatif. Dalam hal ini, Diorama Arsip Jogja tidak hanya berfungsi sebagai objek visual, tetapi juga sebagai medium yang menghubungkan pengunjung dengan arsip sejarah melalui partisipasi fisik, partisipasi intelektual dan partisipasi emosional.

Dalam konteks Diorama Arsip Jogja, kerangka teori Halbwachs menjadi landasan konseptual yang menjelaskan bagaimana konsep memori kolektif terbentuk dan dilembagakan. Teori memori kolektif dari Halbwachs menjelaskan dimensi sosial dari proses pengingatan (memori) dalam masyarakat melalui pengalaman bersama, representasi visual, simbol dan narasi yang hidup dalam masyarakat. Teori tersebut menjelaskan bagaimana memori kolektif tidak hanya terbentuk melalui dinamika sosial masyarakat, tetapi juga dipertahankan, diatur, dan disebarluaskan melalui praktik kelembagaan yang memberi legitimasi dan keberlanjutan bagi ingatan bersama.

Dengan demikian, ketiga perspektif ini menjadi landasan yang saling melengkapi dalam menganalisis Diorama Arsip Jogja sebagai media interaktif dalam membangun memori kolektif di DPAD DIY:

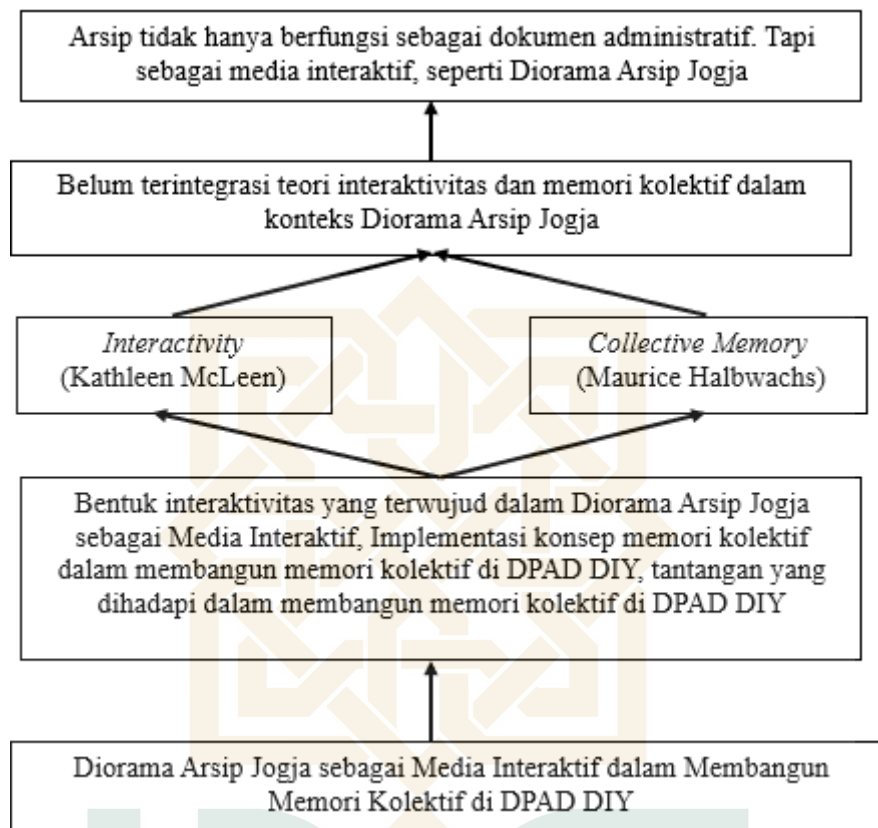
- Teori interaktivitas media Kathleen McLean menekankan peran Diorama Arsip Jogja dari segi media interaktif yang diciptakan melalui partisipasi fisik, intelektual dan emosional.
- Teori memori kolektif Maurice Halbwachs memberikan landasan tentang bagaimana memori kolektif dibentuk melalui simbolisme, pengalaman bersama, representasi visual dan narasi Sejarah.

Kedua teori ini akan digunakan untuk menganalisis bentuk interaktivitas yang terwujud dalam Diorama Arsip Jogja sebagai media interaktif, implementasi konsep memori kolektif dalam membangun memori kolektif di DPAD DIY, serta tantangan yang dihadapi dalam proses membangun memori kolektif di DPAD DIY.

F. Kerangka Berpikir

Berdasarkan kajian teori di atas, kerangka berpikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA



Gambar 1. Kerangka Berpikir
Sumber: Dokumentasi peneliti (2025)

Kerangka berpikir penelitian ini disusun untuk menunjukkan hubungan logis antara fenomena, landasan teoretis, dan arah tujuan penelitian. Berawal dari kenyataan bahwa arsip kini tidak hanya berfungsi sebagai dokumen administratif, tetapi juga sebagai media interaktif seperti yang diwujudkan melalui Diorama Arsip Jogja yang menghadirkan narasi sejarah lokal melalui *hologram*, *augmented reality*, *fogscreen*, *immersive projection* dan *audiovisual*. Penelitian terdahulu cenderung fokus pada aspek teknis seperti kurasi arsip, penataan ruang, inovasi pameran, atau pengalaman simbolik, tetapi belum mengaitkan diorama dengan konsep interaktivitas, memori kolektif dalam satu kesatuan. Namun demikian, belum terdapat kajian yang secara komprehensif mengintegrasikan kedua teori tersebut

untuk memahami bagaimana Diorama Arsip Jogja menjadi media interaktif yang berperan dalam membangun memori kolektif di DPAD DIY. Untuk mengisi kekosongan tersebut, penelitian ini menggunakan dua perspektif sebagai fondasi teoretis.

Pertama teori *Interactivity* dari Kathleen McLean digunakan untuk menjawab rumusan masalah satu, yaitu menjelaskan bagaimana bentuk interaktivitas fisik, intelektual, dan emosional terwujud dalam Diorama Arsip Jogja. *Kedua*, teori *Collective Memory* dari Maurice Halbwachs digunakan untuk menjawab rumusan masalah dua, yaitu menelaah bagaimana pengalaman bersama membentuk keterlibatan ingatan kolektif masyarakat; simbolisme dan warisan yuridis memberi legitimasi terhadap identitas arsip; narasi sejarah menguatkan memori budaya yang merekonstruksi identitas bangsa; dan representasi visual dari arsip komunitas menjadi media demokratisasi memori kolektif. *Ketiga* mengidentifikasi tantangan struktural sekaligus strategi DPAD DIY untuk menjawab rumusan masalah tiga.

Kedua teori tersebut bekerja secara terpadu untuk menganalisis: (1) bentuk interaktivitas, (2) implementasi memori kolektif, dan (3) tantangan pelestarian memori kolektif, yang masing-masing sejalan dengan tiga rumusan masalah penelitian. Berdasarkan kerangka tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji secara komprehensif peran Diorama Arsip Jogja sebagai media interaktif dalam membangun memori kolektif di Dinas Perpustakaan dan Arsip Daerah (DPAD) DIY.

G. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang menekankan pada proses analisis mendalam dari sebuah fenomena dimana pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan dilakukan secara bersamaan dan saling mendukung. Dalam penelitian ini bertujuan untuk memahami dinamika interaktivitas, implementasi konsep memori kolektif dan tantangan yang terjadi pada Diorama Arsip Jogja di DPAD DIY selaku instansi terkait dengan menggunakan metode observasi dan wawancara untuk mengeksplorasi layanan Diorama Arsip Jogja secara mendalam.³⁷

Pendekatan studi kasus digunakan untuk mengeksplorasi dan menggambarkan secara kontekstual dan komprehensif terhadap fenomena yang terjadi pada situasi dan kondisi kehidupan nyata. Pada penelitian ini, peneliti melakukan telaah mendalam terhadap suatu objek tertentu (layanan, pengunjung, peristiwa dan institusi) dalam konteks aslinya.³⁸ Dalam hal ini, Diorama Arsip Jogja dipilih sebagai kasus tunggal yang dapat merepresentasikan Diorama Arsip Jogja sebagai media interaktif dalam membangun memori kolektif di DPAD DIY melalui pengalaman pengunjung. Penelitian berbasis studi kasus ini dianggap relevan karena memiliki

³⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif Dan R & D*, 2nd ed. (Bandung : CV. Alfabeta, 2018).

³⁸ Robert K Yin, *Case Study Research and Applications*, vol. 6 (Sage Thousand Oaks, CA, 2018).

kompleksitas nilai, narasi, dan partisipasi pengunjung yang tidak dapat digambarkan dengan data kuantitatif.

2. Subjek dan Objek Penelitian

a. Subjek Penelitian

Subjek penelitian merujuk pada individu, kelompok, objek, atau fenomena yang menjadi fokus utama dalam suatu studi. Subjek inilah berperan penting dalam pengumpulan data yang dibutuhkan untuk menjawab rumusan masalah serta mencapai tujuan penelitian. Oleh karena itu, subjek dalam penelitian ini disebut sebagai informan yang memiliki pengetahuan mendalam dan secara langsung terlibat dengan eksistensi Diorama Arsip Jogja sebagai media interaktif dalam membangun memori kolektif pengunjung. Penentuan subjek dilakukan dengan pertimbangan tertentu yang dapat memberikan informasi selengkap-lengkapnyanya yang dianggap relevan dan sesuai dengan tujuan penelitian.³⁹

Adapun kriteria informan dalam penelitian ini, sebagai berikut: *pertama*, pihak DPAD DIY selaku instansi terkait yang terlibat secara langsung dalam proses perancangan, pelaksanaan dan evaluasi serta bertanggungjawab dalam Diorama Arsip Jogja yang diwakilkan pada Ketua Tim Pelaksana Diorama Arsip Jogja sekaligus sebagai Arsiparis di DPAD DIY, *kedua*, pemandu yang secara langsung memandu dan

³⁹ Syafrida Hafni Sahir, *Metodologi Penelitian* (Yogyakarta : Penerbit KBM Indonesia, 2021), 46.

mendampingi pengunjung selama berada didalam ruangan Diorama Arsip Jogja, ketiga, pengunjung Diorama Arsip Jogja, khususnya mereka yang pernah menjadi pengunjung setidaknya satu kali dan bersedia menjadi informan yang dapat berkomunikasi dengan baik sehingga dapat memberikan informasi secara relevan dan jelas terkait objek dalam penelitian ini.

Berdasarkan kriteria tersebut, penelitian ini menggunakan informan kunci (*key information*), yaitu individu yang memiliki pengetahuan secara mendalam dalam komunitas, organisasi atau minat tertentu.⁴⁰ Informan kunci digunakan karena dinilai dapat memberikan gambaran secara jelas dan menyeluruh terkait masalah yang diteliti. Adapun terdapat empat kriteria dalam penentuan informan kunci (*key information*)⁴¹, yaitu:

- 1) Merupakan peserta aktif dalam kelompok, organisasi atau konteks yang diteliti yang telah melalui tahap enkulturasi
- 2) Terlibat dalam konteks yang diteliti saat ini.
- 3) Memiliki waktu yang memadai
- 4) Dapat menyampaikan informasi dengan bahasa sendiri (secara natural)

⁴⁰ Risnita Asrulla, M Syahrani Jailani, and Firdaus Jeka, "Populasi Dan Sampling (Kuantitatif), Serta Pemilihan Informan Kunci (Kualitatif) Dalam Pendekatan Praktis," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7, no. 3 (2023): 26320–32.

⁴¹ Asrulla, Jailani, and Jeka.

Pada penelitian ini, terdapat 1 informan kunci (*key information*) dan beberapa informan pendukung yang akan memberikan informasi tambahan sebagai pelengkap analisis dalam pembahasan. Berikut ini adalah informan dalam penelitian, yaitu:

No.	Nama	Jabatan
1.	Informan Kunci/Informan 1	Ketua Tim Diorama Arsip Jogja/Arsiparis
2.	Informan 2	Pemandu Diorama Arsip Jogja
3.	Informan 3	Pengunjung Diorama Arsip Jogja
4.	Informan 4	Pengunjung Diorama Arsip Jogja
5.	Informan 5	Pengunjung Diorama Arsip Jogja

Tabel 2. Informan Penelitian
Sumber: Observasi peneliti (2025)

Pertimbangan jumlah informan penelitian, yaitu lima informan dianggap memadai untuk menjawab seluruh rumusan masalah karena penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus yang menitikberatkan pada kedalaman data, bukan jumlah responden, serta hanya berfokus pada satu objek, yaitu Diorama Arsip Jogja. Kriteria informan telah mewakili aktor-aktor kunci yang terlibat langsung, meliputi ketua tim pelaksana (informan kunci) sekaligus Arsiparis DPAD DIY, pemandu, dan pengunjung. Pengunjung dibatasi pada tiga orang karena telah mampu merepresentasikan variasi pengalaman dan bentuk partisipasi terhadap diorama, serta menunjukkan pola jawaban yang konsisten terhadap aspek interaktivitas, implementasi memori kolektif, dan tantangan, sehingga data yang diperoleh telah mencapai saturasi (titik jenuh).

b. Objek Penelitian

Objek penelitian merupakan fokus utama atau sasaran yang diteliti dalam penelitian yang sifatnya dinamis, kompleks, dan tidak dapat diukur secara numerik. Objek ini bisa berupa fenomena, gejala sosial, peristiwa alam, tindakan manusia, ataupun aspek lainnya yang hendak dianalisis secara ilmiah untuk menjawab pertanyaan dalam penelitian. Adapun objek dalam penelitian ini adalah salah satu layanan arsip dari Dinas Perpustakaan dan Arsip Daerah DIY yaitu Diorama Arsip Jogja.

3. Sumber Data

Sumber data penelitian berasal dari informasi yang dikumpulkan untuk menjawab pertanyaan penelitian yang dapat berasal dari individu, dokumen, lembaga/instansi, dan fenomena. Adapun sumber data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Sumber Data Primer

Data primer mengacu pada sumber informasi utama yang berkaitan secara langsung oleh variabel dan tujuan spesifik dari penelitian.⁴²

Sumber data primer dalam penelitian kualitatif didapatkan melalui wawancara atau interaksi langsung antara peneliti dan informan yang berkaitan dengan topik dalam penelitian. Data primer diperoleh melalui wawancara, observasi langsung yang dapat diperoleh dari ketua tim (arsiparis), pemandu, dan pengunjung Diorama Arsip Jogja.

⁴² John W Creswell, *Research Design: Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif Dan Campuran* (Yogyakarta : Pustaka Pelajar: Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2019), 67.

b. Sumber Data Sekunder

Data sekunder merupakan sumber informasi yang dikumpulkan dari berbagai sumber pendukung lainnya. Seperti arsip, literatur terdahulu buku, jurnal ilmiah, majalah, atau sumber informasi lainnya yang berkaitan dengan topik dalam penelitian.⁴³ Jadi data sekunder tidak langsung memberikan data akurat kepada peneliti karena data sekunder sifatnya sebagai pendukung dan penguat dari data primer saat melakukan penelitian di lapangan. Dalam penelitian ini, data sekunder didapatkan melalui dokumen resmi, media sosial, *website* DPAD DIY khususnya Diorama Arsip Jogja, artikel jurnal, berita daring serta literatur ilmiah yang memiliki keterkaitan dengan penelitian ini.

4. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada 29 September s.d 20 Oktober 2025. Lokasi penelitian pada Diorama Arsip Jogja, tepatnya di lantai 1 gedung DEPO Arsip Dinas Perpustakaan dan Arsip Daerah DIY yang beralamatkan di Jalan Raya Janti, Wonocatur, Kecamatan Banguntapan, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta.

Tesis ini disusun dengan uraian waktu penelitian sebagai berikut:

No	Kegiatan	Bulan						
		Apr	Mei	Jun	Sep	Okt	Nov	Des
1	Penyusunan Proposal	✓						
2	Seminar Proposal I		✓					
3	Seminar Proposal II			✓				

⁴³ Creswell, 67.

4	Perizinan penelitian				✓			
5	Pengumpulan Data					✓		
6	Analisis Data					✓		
7	Uji Keabsahan Data					✓	✓	
8	Penyusunan Tesis							✓

Tabel 3.Waktu Penelitian

Sumber: Observasi peneliti (2025)

5. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat ukur pada suatu penelitian yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati.⁴⁴ Peneliti merupakan instrumen utama (*human instrument*), dimana dalam penelitian ini peneliti secara langsung melakukan observasi lapangan di Diorama Arsip Jogja, wawancara dengan informan yang telah disebutkan dalam subjek penelitian,serta dokumentasi dari berbagai sumber yang memiliki keterkaitan dengan penelitian dan interpretasi data yang mengacu pada wawancara dan catatan di lapangan selama masa penelitian terkait Diorama Arsip Jogja sebagai media interaktif dalam membangun memori kolektif di DPAD DIY.

6. Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian kualitatif, data dikumpulkan bukan lewat alat melainkan melalui peneliti untuk menjadi instrumen penelitian. Sehingga peneliti dapat berinteraksi dengan informan yang menjadi subjek penelitian saat mengumpulkan data. Peneliti menggunakan berbagai pendekatan untuk melakukan pengumpulan data penelitian, antara lain observasi partisipan, wawancara mendalam terhadap subjek penelitian, dan pengumpulan

⁴⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif Dan R & D*, 224.

penelitian yang sudah diteliti terhadap referensi yang beragam terkait atau sejalan terhadap penekanan penelitian.⁴⁵

a. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui sesuatu pengamatan, dengan disertai pencatatan terhadap keadaan atau perilaku objek. Observasi dilakukan untuk memberikan gambaran realistis tentang suatu perilaku atau kejadian yang berkaitan langsung dengan aktivitas objek penelitian.⁴⁶ Penelitian ini menggunakan pendekatan *open-ended* dimana dalam pengajuan pertanyaan secara umum, subjek dapat menyampaikan dan memberikan informasi serta pengalaman mereka secara leluasa.⁴⁷ Dalam hal ini, peneliti terlibat langsung sebagai pengunjung Diorama Arsip Jogja untuk mengamati proses interaktivitas dalam membangun memori kolektif di DPAD DIY.

No	Tanggal	Kegiatan	Lokasi
1	25 Juni 2025	Observasi Pra Penelitian (Kunjungan awal di Diorama Arsip Jogja)	Diorama Arsip Jogja
2	2 Juli 2025	Menanyakan alur perizinan penelitian	WhatsApp
3	29 September 2025	Menyerahkan Surat Izin Penelitian	DPAD DIY
4	2 Oktober 2025	Observasi I (18 Ruangan Diorama Arsip Jogja)	Diorama Arsip Jogja

Tabel 4. Catatan Lapangan Observasi
Sumber: Dokumentasi peneliti (2025)

⁴⁵ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik-Revisi Ke X*. (Jakarta : Rineka Cipta, 2015), 69.

⁴⁶ Amtai Alasan, *Metode Penelitian Kualitatif*, 1st ed. (Depok: Rajawali Pers, 2021), 74.

⁴⁷ Jerry P Becker and Shigeru Shimada, *The Open-Ended Approach: A New Proposal for Teaching Mathematics*. (ERIC, 1997).

b. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data secara langsung yang dilakukan dengan menyampaikan pertanyaan secara lisan kepada informan, baik secara langsung (tatap muka) maupun melalui media komunikasi yang tersedia untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan dalam penelitian.⁴⁸ Teknik wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah semi terstruktur, yaitu wawancara yang memiliki fleksibilitas dalam pengajuan pertanyaan dari topik penelitian dalam bentuk pedoman wawancara. Oleh karena itu peneliti memberikan kebebasan informan dalam menceritakan keadaan/situasi yang sebenarnya.⁴⁹ Dalam penelitian ini, peneliti melakukan wawancara langsung kepada informan sebagaimana yang telah disebutkan pada subjek penelitian dengan mengacu pada pedoman wawancara yang telah di susun sebelumnya.

No	Tanggal	Kegiatan	Topik	Lokasi
1	7 Oktober 2025	Wawancara I “Informan Kunci” Informan 1 Arsiparis (Ketua Tim Diorama Arsip Jogja)	Bentuk Interaktivitas Implementasi Konsep Memori Kolektif Tantangan yang dihadapi	DPAD DIY
2	15 Oktober 2025	Wawancara II “Pemandu Diorama Arsip Jogja” Informan 2	Bentuk Interaktivitas Implementasi Konsep Memori Kolektif	DPAD DIY

⁴⁸ Samiaji Sarosa, *Analisis Data Penelitian Kualitatif* (Sleman: Kanisius Media, 2021).

⁴⁹ Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik-Revisi Ke X*, 70.

			Tantangan yang dihadapi	
3	15 Oktober 2025	Wawancara III “Pengunjung Diorama Arsip Jogja” Informan 3 (FQH)	Bentuk Interaktivitas Implementasi Konsep Memori Kolektif Tantangan yang dihadapi	DPAD DIY
4	22 Oktober 2025	Wawancara IV “Pengunjung Diorama Arsip Jogja” Informan 4 (MAW)	Bentuk Interaktivitas Implementasi Konsep Memori Kolektif Tantangan yang dihadapi	DPAD DIY
5	22 Oktober 2025	Wawancara V “Pengunjung Diorama Arsip Jogja” Informan 5 (MLI)	Bentuk Interaktivitas Implementasi Konsep Memori Kolektif Tantangan yang dihadapi	DPAD DIY

Tabel 5. Catatan Lapangan Wawancara
Sumber: Dokumentasi peneliti (2025)

c. Dokumentasi

Dokumentasi dapat digunakan dalam penelitian kualitatif untuk memahami perspektif subjek melalui media tertulis atau dokumen lainnya yang dibuat atau ditulis langsung oleh subjek yang bersangkutan. Dokumen dapat berbentuk tulisan, gambar, catatan harian, sejarah kehidupan, peraturan, kebijakan atau karya-karya monumental seseorang yang dapat menjadi informasi tambahan yang

mendukung fokus penelitian.⁵⁰ Dalam penelitian ini, dokumen yang digunakan meliputi dokumen resmi seperti laporan tertulis, struktur organisasi, data komunitas terkait, data statistik pengunjung, profil Diorama Arsip Jogja. Selain itu, dapat berupa foto, video, flyer promosi, serta berita daring dari DPAD DIY khususnya Diorama Arsip Jogja.

No	Tanggal	Kegiatan	Lokasi
1	22 September 2025	Pembuatan Surat Izin Penelitian	Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga
2	29 September 2025	Menyerahkan Surat Izin Penelitian	DPAD DIY
4	2 Oktober 2025	Dokumentasi Kegiatan Observasi I (18 Ruang Diorama Arsip Jogja)	Diorama Arsip Jogja
5	7 Oktober 2025	Pengumpulan dokumentasi terkait gambaran umum Diorama Arsip Jogja dan Dokumentasi Wawancara I	DPAD DIY
6	15 Oktober 2025	Dokumentasi Wawancara II dan III	DPAD DIY
7	22 Oktober 2025	Dokumentasi Wawancara IV - V	DPAD DIY

Tabel 6. Catatan Lapangan Dokumentasi

Sumber: Dokumentasi peneliti (2025)

7. Teknik Keabsahan Data

Uji keabsahan data dilakukan untuk membuktikan kebenaran temuan berdasarkan hasil interpretasi peneliti yang mencerminkan realitas di tempat penelitian. Dalam penelitian ini, menggunakan keabsahan data diuji menggunakan beberapa teknik menurut Sugiyono⁵¹, yaitu:

⁵⁰ Abdul Fattah Nasution, *Metode Penelitian Kualitatif*, ed. Meyniar Albina (Bandung: Harfa Creative, 2023), 64.

⁵¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif Dan R & D*.

a. **kredibilitas atau validitas internal** yang meliputi beberapa tahapan, yaitu: perpanjangan pengamatan, peningkatan ketekunan, triangulasi dan *membercheck*.⁵² Uji kredibilitas dipilih karena dari perspektif ini tujuan penelitian kualitatif adalah untuk mendeskripsikan atau memahami fenomena yang menarik dari sudut pandang informan sehingga peneliti dapat memastikan bahwa data yang diperoleh tidak hanya valid dan objektif, tetapi juga mampu dalam mencerminkan realitas yang terjadi di Diorama Arsip Jogja. Selain itu, juga sebagai dasar yang kuat untuk mendukung kesimpulan dan rekomendasi penelitian.

1) Perpanjangan Pengamatan

Perpanjang pengamatan dilakukan dengan memperpanjang durasi dan frekuensi observasi di lokasi penelitian agar hasil yang diperoleh dapat benar-benar menggambarkan kondisi yang sebenarnya terjadi. Dalam penelitian ini, perpanjangan pengamatan dilakukan dengan melakukan observasi berulang pada waktu yang berbeda. Hal tersebut dilakukan untuk melihat pola kunjungan sekaligus pemanfaatan Diorama Arsip Jogja sebagai media interaktif di berbagai kondisi.

Pada awalnya, penelitian ini dilakukan pada 29 September s.d 20 Oktober 2025, namun karena peneliti membutuhkan data yang lebih banyak lagi, dilakukan perpanjangan pengamatan hingga 20

⁵² M Husnulloil and M Syahrani Jailani, "Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data Dalam Riset Ilmiah," *Jurnal Genta Mulia* 15, no. 2 (2024): 70–78.

November 2025. Hal tersebut juga dilakukan untuk memastikan keabsahan data yang didapatkan selama proses penelitian.

2) Peningkatan Ketekunan

Peningkatan ketekunan bertujuan untuk memastikan data yang telah didapatkan benar-benar akurat dengan melakukan verifikasi berulang atau pendalaman analisis. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan pembacaan ulang terhadap hasil observasi selama masa penelitian di Diorama Arsip Jogja dan hasil wawancara dengan informan yang telah disebutkan dalam subjek penelitian. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan interpretasi atau kesalahan dalam pencatatan. Selanjutnya, peneliti melakukan pengecekan kesesuaian data yang didapatkan selama penelitian di Diorama Arsip Jogja dengan teori yang digunakan, yaitu *interactivity*, *collective memory* dan *archival paradigm*.

3) Triangulasi Sumber

Triangulasi merupakan teknik pengecekan data dari berbagai sumber dan berbagai cara maupun waktu sebagai pembanding terhadap data yang diolah peneliti. Pada tahap triangulasi sumber, data wawancara yang didapatkan dari informan kemudian dibandingkan antara informan satu ke informan lainnya guna memastikan kesesuaian informasinya, seperti antara ketua tim pelaksana, pemandu, dan pengunjung Diorama Arsip Jogja. Dalam penelitian ini triangulasi sumber didapatkan melalui observasi di

Diorama Arsip Jogja, wawancara dengan informan yang telah disebutkan dalam subjek penelitian dan dokumentasi terkait penelitian ini. Dimana peneliti melakukan pengecekan transkrip wawancara beberapa informan (ketua tim, pemandu, pengunjung) apabila ditemukan perbedaan yang signifikan yang dikhawatirkan dapat mempengaruhi penelitian maka dilakukan wawancara tambahan guna mendapatkan klarifikasi lebih lanjut.

4) *Membercheck*

Membercheck dilakukan untuk memastikan keakuratan informasi bahwa interpretasi peneliti sama dengan informasi yang dimaksudkan oleh informan (ketua tim, pemandu, pengunjung)

Diorama Arsip Jogja. Dalam penelitian ini, peneliti memberikan selebar kertas yang berisi ringkasan *form* hasil wawancara kepada informan untuk ditinjau ulang. Setelah itu, informan diberikan kesempatan untuk mengoreksi atau menambahkan apabila terdapat kesalahan interpretasi peneliti. Hal ini bertujuan agar informasi yang digunakan dalam penelitian adalah benar-benar sesuai dengan realita di lapangan. Kemudian, setelah semua koreksi dan perbaikan selesai dilakukan, maka informan akan diminta untuk memberikan tanda tangan atau paraf sebagai bentuk persetujuan atas kebenaran informasi yang telah di berikan.

- b. Transferabilitas**, dilakukan melalui melalui penerapan deskripsi tebal (*thick description*), yakni dengan menyajikan gambaran kontekstual

yang rinci terkait latar belakang Diorama Arsip Jogja, termasuk sejarah, struktur pelaksanaannya oleh DPAD DIY, serta narasi pemandu yang disampaikan kepada pengunjung. Peneliti juga menggambarkan secara detail pengalaman partisipan, interaksi mereka dengan media interaktif atau konten yang disajikan dalam Diorama Arsip Jogja. Dengan penyajian konteks mendalam ini, pembaca diharapkan dapat menilai sejauh mana temuan dan pemaknaan dalam penelitian ini relevan atau dapat diaplikasikan pada konteks arsip dan memori kolektif yang memiliki karakteristik serupa.

- c. **Dependabilitas**, dilakukan melalui pencatatan proses penelitian secara sistematis dan konsisten, mulai dari tahap perencanaan, penyusunan pedoman wawancara, pelaksanaan observasi di Diorama Arsip Jogja, hingga proses reduksi dan analisis data. Seluruh proses tersebut terdokumentasi dengan baik melalui catatan lapangan, transkrip wawancara, log aktivitas observasi, serta jurnal reflektif peneliti. Dengan demikian, proses penelitian ini dapat direplikasi atau diaudit oleh pihak lain jika diperlukan, sehingga menjamin stabilitas dan keandalan hasil temuan.
- d. **Konfirmabilitas**, dilakukan dengan mendokumentasikan seluruh proses pengambilan keputusan metodologis dan refleksi peneliti secara transparan, mulai dari penentuan informan kunci, penyusunan pedoman wawancara, hingga proses penafsiran data. Dalam konteks penelitian ini, catatan lapangan selama observasi di Diorama Arsip Jogja serta jurnal

reflektif yang merekam dinamika interaksi dengan informan dan pengalaman langsung di Diorama Arsip Jogja menjadi bukti bahwa hasil temuan disusun berdasarkan data yang aktual dan bukan asumsi pribadi peneliti. Dengan pendekatan ini, peneliti memastikan bahwa proses interpretasi berjalan secara objektif dan dapat ditelusuri kembali oleh pihak lain sebagai bagian dari validitas ilmiah.

8. Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan dengan cara mengamati hasil temuan di lapangan dan membandingkannya dengan teori yang relevan. Setelah itu, data dianalisis lebih mendalam dengan menggunakan tiga komponen analisis dalam metode penelitian kualitatif yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman.⁵³

a. Reduksi Data

Reduksi data (*data reduction*) dilakukan dengan cara merangkum, memilih informasi inti, memusatkan perhatian pada aspek-aspek yang penting, mengidentifikasi tema serta pola, dan menghilangkan data yang tidak relevan.⁵⁴ Pada proses ini, peneliti melakukan transkrip untuk memudahkan dalam mengelompokkan jawaban yang diberikan informan yang berasal dari hasil wawancara dengan bantuan rekaman suara (*handphone*) dan catatan dari alat tulis. Hasil wawancara dikumpulkan dan disusun secara berurutan yang selanjutnya dipilih pokok intinya dan

⁵³ Miles, Huberman, and Saldana, *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*,.

⁵⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif Dan R & D*.

dirangkum sesuai dengan fokus penelitian ini yaitu analisis bentuk interaktivitas yang terwujud dalam Diorama Arsip Jogja sebagai media interaktif, implementasi konsep memori kolektif dalam membangun memori kolektif, serta tantangan yang dihadapi dalam proses pelestarian memori kolektif bangsa. Berdasarkan analisis tersebut, penelitian ini bermaksud mengkaji diorama arsip jogja sebagai media interaktif dalam membangun memori kolektif di DPAD DIY.

b. Penyajian Data

Setelah melalui tahap reduksi, langkah berikutnya adalah menyajikan data agar lebih mudah dipahami secara visual. Penyajian data ini dapat dilakukan dalam bentuk yang sederhana seperti tabel dengan format yang rapi, grafik, diagram, pictogram, atau bentuk visual lainnya, tetapi secara umum yang digunakan dalam penelitian kualitatif adalah penyajian data dalam bentuk teks yang sifatnya naratif.⁵⁵

Pada tahap penyajian data (*data display*) peneliti melakukan penyusunan data berdasarkan data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara serta dokumentasi yang meliputi sekumpulan informasi yang telah dirangkum dan direduksi. Dalam penelitian ini, data yang dihasilkan kemudian diolah ke dalam bentuk teks naratif guna memudahkan peneliti untuk menganalisis dan mengelompokkan data, karena telah tersusun dalam pola yang mudah untuk dipahami. Penyajian teks naratif didasarkan pada data observasi, wawancara dan dokumentasi terkait tujuan penelitian,

⁵⁵ Sugiyono.

yaitu analisis bentuk interaktivitas yang terwujud dalam Diorama Arsip Jogja sebagai media interaktif, implementasi konsep memori kolektif dalam membangun memori kolektif, serta tantangan yang dihadapi dalam proses membangun memori kolektif di DPAD DIY.

c. Penarikan kesimpulan

Langkah ketiga dalam analisis data kualitatif menurut Miles dan Huberman adalah penarikan kesimpulan (*conclusion*).⁵⁶ Dalam penelitian ini, setelah melakukan reduksi dan penyajian data yang menghasilkan bentuk teks naratif maka peneliti dapat menarik kesimpulan berdasarkan poin-poin penting yang didapatkan dari proses penyajian data sebelumnya. Penarikan kesimpulan dalam penelitian ini menghasilkan 3 poin utama sesuai dengan rumusan permasalahan yang telah dibuat, yaitu menganalisis bentuk interaktivitas yang terwujud dalam Diorama Arsip Jogja sebagai media interaktif, implementasi konsep memori kolektif dalam membangun memori kolektif, serta tantangan yang dihadapi dalam proses membangun memori kolektif di DPAD DIY.

H. Sistematika Penulisan

Sistematika pembahasan merujuk pada susunan atau struktur penyajian dalam suatu tulisan ilmiah. Struktur ini membantu menyusun isi secara sistematis agar mudah dipahami. Berikut adalah sistematika pembahasan yang digunakan:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab pembuka ini, berisi latar belakang, rumusan masalah, manfaat dan tujuan penelitian,

⁵⁶ Sugiyono.

kajian pustaka, kajian teori, kerangka berpikir, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II GAMBARAN UMUM

Gambaran umum pada bab ini yaitu sebagai bentuk pembahasan inti dari objek yang akan diteliti diorama arsip sebagai media interaktif dalam membangun memori kolektif di DPAD DIY.

BAB III PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi pembahasan dari hasil penelitian yang telah dipaparkan guna untuk merinci hasil penelitian berdasarkan rumusan masalah yang telah dibuat.

BAB IV PENUTUP

Pada bab ini berisi penutup yang terdiri dari kesimpulan dan saran yang ada pada penelitian. Kesimpulan yang berisi hasil simpulan dari penelitian yang tercantum pada bab terakhir ini.

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data terhadap Diorama Arsip Jogja sebagai Media Interaktif dalam Membangun Memori Kolektif di Dinas Perpustakaan dan Arsip daerah (DPAD) DIY, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Interaktivitas yang Terwujud dalam Diorama Arsip Jogja sebagai Media Interaktif di DPAD DIY

- a. Berdasarkan rumusan masalah pertama, interaktivitas di Diorama Arsip Jogja tidak hanya bersifat teknologis, tetapi terwujud secara menyeluruh melalui partisipasi fisik, intelektual, dan emosional sebagaimana dikemukakan dalam konsep interaktivitas Kathleen McLean.
- b. Pemanfaatan teknologi augmented reality, hologram, tata visual ruang, serta pendampingan pemandu mampu mengubah pengunjung dari penerima informasi pasif menjadi partisipan aktif dalam proses pembelajaran sejarah dan budaya Yogyakarta.

2. Implementasi Konsep Memori Kolektif pada Diorama Arsip Jogja dalam Membangun Memori Kolektif di DPAD DIY

- a. Berdasarkan rumusan masalah kedua, implementasi konsep memori kolektif pada Diorama Arsip Jogja dalam membangun memori kolektif menunjukkan bahwa arsip tidak diposisikan semata sebagai dokumen statis, melainkan sebagai konstruksi sosial yang dihidupkan

melalui pengalaman bersama, simbolisme, narasi sejarah, dan representasi visual.

- b. Melalui penataan kronologis lima periodesasi, simbol-simbol budaya, serta narasi yang dimediasi oleh pemandu, Diorama Arsip Jogja berfungsi sebagai ruang sosial memori yang memungkinkan pengunjung membangun kesadaran historis dan identitas kolektif secara kontekstual.
- c. Diorama Arsip Jogja tidak hanya berperan dalam pelestarian arsip, tetapi juga menjadi sarana strategis DPAD DIY dalam mengaktualisasikan memori kolektif masyarakat Yogyakarta secara berkelanjutan dan relevan dengan dinamika zaman.

3. Tantangan yang Dihadapi Diorama Arsip Jogja sebagai Media Interaktif di DPAD DIY

- a. Berdasarkan rumusan masalah ketiga, tantangan utama Diorama Arsip Jogja bersifat multidimensional, meliputi keterbatasan anggaran dan SDM, stagnasi inovasi serta perawatan teknologi, rendahnya literasi digital pengunjung, dan perbedaan pemaknaan sejarah.
- b. DPAD DIY meresponsnya melalui strategi adaptif berupa penguatan manajemen kelembagaan, pendekatan *maintenance-oriented* pada teknologi, optimalisasi peran pemandu, serta edukasi literasi digital.
- c. Temuan ini menegaskan bahwa keberlanjutan Diorama Arsip Jogja bergantung pada keseimbangan antara stabilitas struktural, adaptasi

sosial-kultural, dan inovasi berkelanjutan sebagai ruang pembelajaran publik yang responsif dan transformatif.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah dijelaskan di atas, peneliti memberikan beberapa saran sebagai bahan masukan untuk Dinas Perpustakaan dan Arsip Daerah (DPAD) DIY terutama Diorama Arsip Jogja, yaitu:

1. Interaktivitas yang Terwujud dalam Diorama Arsip Jogja sebagai Media Interaktif di DPAD DIY

a. Partisipasi Fisik

1) DPAD DIY

Perlu memperkuat keterhubungan antara arsip fisik dan arsip digital melalui sistem informasi terintegrasi agar setiap narasi sejarah memiliki dasar arsip autentik dan dapat diverifikasi secara ilmiah. Misalnya dengan membuat aplikasi *augmented reality* yang *user friendly* sehingga dapat diakses baik melalui perangkat Android maupun iOS.

2) Pemandu Diorama Arsip Jogja

Pemandu diharapkan lebih kreatif memanfaatkan teknologi interaktif seperti *hologram*, *AR*, dan *barcode audio* guna meningkatkan daya tarik narasi dan pengalaman imersif pengunjung.

b. Partisipasi Intelektual

1) DPAD DIY

Diorama Arsip Jogja perlu dikembangkan sebagai laboratorium pembelajaran sejarah dan budaya, melalui kegiatan edukatif seperti *workshop*, tur arsip, dan diskusi publik yang mendorong literasi sejarah masyarakat.

2) Pemandu Diorama Arsip Jogja

Disarankan menggunakan pendekatan edukatif dan empatik dengan mengaitkan peristiwa sejarah pada konteks kehidupan masyarakat masa kini untuk memperkuat pesan budaya Diorama Arsip Jogja.

c. Partisipasi Emosional

1) DPAD DIY

Diharapkan memperluas kerja sama dengan lembaga pendidikan, media, dan komunitas kreatif, serta memaksimalkan promosi digital untuk menjangkau generasi muda dan memperkuat partisipasi publik.

2) Pemandu Diorama Arsip Jogja

Pemandu perlu meningkatkan kemampuan komunikasi publik dan interpretasi sejarah agar penyampaian informasi lebih menarik, faktual, dan membangkitkan kesadaran sejarah pengunjung.

2. Implementasi Konsep Memori Kolektif pada Diorama Arsip Jogja dalam Membangun Memori Kolektif di DPAD DIY

a. Pengalaman Bersama Pengunjung

- 1) Pengunjung diharapkan menjadikan Diorama Arsip Jogja sebagai media pembelajaran sejarah dan budaya, bukan sekadar sarana rekreasi. Misalnya, menjaga etika berkunjung, menghormati arsip dan fasilitas diorama, serta turut menyebarkan nilai edukatif yang diperoleh.
- 2) Pengalaman berkunjung diharapkan menumbuhkan minat dan kesadaran literasi sejarah di lingkungan sosial, sehingga dalam membangun memori kolektif pengunjung dapat berkelanjutan. Misalnya dengan memperhatikan baik-baik tataa tertib sebelum kunjungan dan menginstall aplikasi AR sebelum datang ke Diorama Arsip Jogja.

3. Tantangan yang Dihadapi Diorama Arsip Jogja sebagai Media Interaktif di DPAD DIY Diorama Arsip Jogja

1) DPAD DIY

DPAD DIY diharapkan memperluas kerja sama dengan lembaga pendidikan, media, dan komunitas kreatif, serta memaksimalkan promosi digital untuk menjangkau generasi muda dan memperkuat partisipasi publik.

4. Penelitian Selanjutnya

Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengeksplor simbol yang ditampilkan, apakah simbolisme tersebut mampu untuk menjelaskan lima perodesasi yang telah dirumuskan dalam Diorama Arsip Jogja dengan perspektif historiografis.



DAFTAR PUSTAKA

- Agung, Surya. "Konsep LAM Dalam Dunia Kearsipan Di Indonesia." *Diplomatika: Jurnal Kearsipan Terapan* 2, no. 2 (2019): 87–94.
- Alaslan, Amtai. *Metode Penelitian Kualitatif*. 1st ed. Depok: Rajawali Pers, 2021.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik-Revisi Ke X*. Jakarta : Rineka Cipta, 2015.
- Asrulla, Risnita, M Syahran Jailani, and Firdaus Jeka. "Populasi Dan Sampling (Kuantitatif), Serta Pemilihan Informan Kunci (Kualitatif) Dalam Pendekatan Praktis." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7, no. 3 (2023): 26320–32.
- Azhas, Nadia Fadillah, and Regita Octaviani. "Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Diorama Untuk Mengajarkan Keberagaman Dalam Pembelajaran PKN Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2, no. 4 (2025): 9.
- Azus, Lalu Abdul, Nur Puji Lestari, and Rifdah Roihaanah. "Application of Performance Management in the Jogja Archive Diorama." *Jurnal Toursci* 2, no. 2 (2024): 142–56. <https://doi.org/10.62885/toursci.v2i2.513>.
- Becker, Jerry P, and Shigeru Shimada. *The Open-Ended Approach: A New Proposal for Teaching Mathematics*. ERIC, 1997.
- Creswell, John W. *Research Design: Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif Dan Campuran*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar: Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2019.
- Fadila, Nurul. "Pengelolaan Dan Preservasi Arsip Media Baru Sebagai Memori Kolektif Dan Nilai Sejarah DPAD DIY." *Al Maktabah* 5, no. 2 (2020). <https://doi.org/dx.doi.org/10.29300/mkt.v5i2.2525>.
- Fathurrahman, Muslih. "Pentingnya Arsip Sebagai Sumber Informasi." *JIPi (Jurnal Ilmu Perpustakaan Dan Informasi)* 3, no. 2 (2018): 215–25.
- FQH. Informan 3. "Wawancara Langsung, 7 Oktober 2025." n.d.
- Guslinda, and Rita Kurnia. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Surabaya: Jakad Media Publishing, 2018.
- Halbwachs, Maurice, and Lewis A Coser. *On Collective Memory (Heritage of Sociology Series)*. Edisi 3. Chicago: The University of Chicago Press, 2020.
- Harrington, Maria C R, Markus Tatzgern, Tom Langer, and John W Wenzel. "Augmented Reality Brings the Real World into Natural History Dioramas with Data Visualizations and Bioacoustics at the Carnegie Museum of Natural History." *Curator: The Museum Journal* 62, no. 2 (April 1, 2019): 177–93. <https://doi.org/https://doi.org/10.1111/cura.12308>.

- Husnullail, M, and M Syahrani Jailani. "Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data Dalam Riset Ilmiah." *Jurnal Genta Mulia* 15, no. 2 (2024): 70–78.
- Hutagalung, Fista Chairani Zein. "Benchmarking Kearsipan Ke Perpustakaan Dan Arsip Daerah DIY." Arsip Universitas Sumatera Utara, 2023. <https://arsip.usu.ac.id/id/berita/benchmarking-kearsipan-ke-perpustakaan-dan-arsip-daerah-diy>.
- Hutagalung, Yohan Berntwen. "Aspek Propaganda Dalam Penyajian Diorama Museum Pengkhianatan Partai Komunis Indonesia Di Kompleks Monumen Pancasila Sakti." LSPR Communication and Business Institute, 2022.
- Imansa, Namira Putri. "Kurasi Arsip Sebagai Materi Pameran Diorama Arsip Jogja." Yogyakarta: Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2023.
- Kartini, Vidya Putri, and Amirul Syafiq. "Diorama Arsip Jogja Potential as a History Learning Resource at Senior High Schools." *Interdisciplinary Journal & Hummanity (INJURITY)* 3, no. 10 (2024). <https://doi.org/10.58631/injurity.v3i10.1292>.
- Lastiyani, Monika Nur. "Selamat Datang Di Diorama Arsip Jogja." Website Diorama Arsip Jogja, 2023. <https://dioramaarsip.jogjaprov.go.id/detail-berita?id=1>.
- Leilawati, Marwah, Margareta Aulia Rachman, Anon Mirmani, and Nina Mayesti. "Nilai Guna Sekunder Arsip Komunitas Sebagai Memori Kolektif Bangsa: Studi Kasus Di Belantara Budaya Indonesia." Universitas Indonesia, 2022. <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20519428&lokasi=lokal>.
- Maharani, Akilah Diva, Mona Erythrea Nur Islami, Hary Hermawan, Mona Erythrea Nur Islami, and Hary Hermawan. "Augmented Reality Dan Pengalaman Wisata." *Jurnal Kajian Pariwisata* 6, no. 1 (2024): 64–74. <https://doi.org/10.51977/jiip.v6i1.1654>.
- MAW. Informan 4. "Wawancara Langsung, 15 Oktober 2025." n.d.
- McLean, Kathleen. *Planning For People in Museum Exhibitions*. Edisi 6. Washington DC: Association of Science Technology Centers, 1993.
- Miles, Matthew B., A. Michael Huberman, and Johnny Saldana. *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*. 3rd ed. USA: Arizona State University, 2014.
- MLI. Informan 5. "Wawancara Langsung, 15 Oktober 2025." n.d.
- Nasution, Abdul Fattah. *Metode Penelitian Kualitatif*. Edited by Meyniar Albina. Bandung: Harfa Creative, 2023.
- NTM. Informan 2. "Wawancara Langsung, 15 Oktober 2025." n.d.
- Pribadi, Benny A. *Media & Teknologi Dalam Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media, 2017.

- Putri, Erina, Dian Sinaga, and Andri Yanto. "Implementasi Layanan Diorama Nusantara Di Dinas Kearsipan Dan Perpustakaan Purwakarta." *Bibliotech : Jurnal Ilmu Perpustakaan Dan Informasi* 5, no. 1 (June 13, 2022). <https://doi.org/10.33476/bibliotech.v5i1.1234>.
- Rochmah, Safitri. "Diorama Arsip Jogja, Belajar Sejarah Menjadi Tidak Membosankan." *Good News From Indonesia*, 2023. <https://www.goodnewsfromindonesia.id/2023/02/10/diorama-arsip-jogja-belajar-sejarah-menjadi-tidak-membosankan>.
- Rosalia, Desfiana Ramdhani. "Diorama Inovasi DPAD Daerah Istimewa Yogyakarta Dalam Pemanfaatan Arsip Sejarah: Analisis Interaksionisme Simbolik." UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2025.
- Sahir, Syafrida Hafni. *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Penerbit KBM Indonesia, 2021.
- Sarosa, Samiaji. *Analisis Data Penelitian Kualitatif*. Sleman: Kanisius Media, 2021.
- Schwartz, Joan, and Terry Cook. "Archives, Records, and Power: The Making of Modern Memory." *Archival Science* 2 (March 1, 2002): 1–19. <https://doi.org/10.1023/a:1020826710510>.
- Sinaga, Rabiha Yuli Zain. "Displai 'Diorama Arsip Jogja' Dinas Perpustakaan Dan Arsip Daerah Istimewa Yogyakarta." Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2023.
- Sitorus, Andryan Kusuma. "Memori Kolektif: Bagaimana Sejarah Dibentuk Dan Diceritakan." *Klasika Kompas*, 2025. <https://klasika.kompas.id/baca/memori-kolektif-bagaimana-sejarah-dibentuk-dan-diceritakan/#:~:text=Memori kolektif adalah fenomena,membentuk identitas kolektif suatu masyarakat>.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif Dan R & D*. 2nd ed. Bandung: CV. Alfabeta, 2018.
- Suhartono. "Diorama Sebagai Representasi Ingatan Kolektif." Website Diorama Arsip Jogja, 2023. <https://dioramaarsip.jogjaprovo.go.id/detail-berita?id=4>.
- Sulistiyorini, Dwi, and Eggy Fajar Andalas. *Kajian Sastra Lisan: Teori Dan Penerapannya Dalam Penelitian*. Malang: Madani, 2017.
- Utami, Nadhifa Fitri, and Nova Yulianti. "Pemanfaatan Media Sosial Instagram Sebagai Media Informasi." In *Bandung Conference Series: Public Relations*, 2:311–17, 2022.
- Wahyu, Indra Dwi, and Sukirno Sukirno. "Memori Kolektif Konflik Di Aceh Dalam Novel Kawi Matin Di Negeri Anjing Karya Arafat Nur." *Aksara: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* 9, no. 1 (2025): 120. <https://doi.org/10.33087/aksara.v9i1.1010>.
- Wattimena, Reza A A. "Mengurai Ingatan Kolektif Bersama Maurice Halbwachs,

- Jan Assmann Dan Aleida Assmann Dalam Konteks Peristiwa 65 Di Indonesia.” *Studia Philosophica et Theologica* 16, no. 2 (2016): 164–96.
- Widiastuty, Hesty, Muliana Setia Hapsari, Iffa Kharimah, Meisya Rawenda, Kholida Ziya, and Umi Maisarah. “Inovasi Pembelajaran Bahasa Inggris Di Madrasah Ibtidaiyah: Pemanfaatan Diorama Sebagai Media Interaktif.” *LANDMARK: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 2, no. 1 (2024): 84–93.
- Y. Informan 1. “Wawancara Langsung, 7 Oktober 2025.” n.d.
- Yin, Robert K. *Case Study Research and Applications*. Vol. 6. Sage Thousand Oaks, CA, 2018.
- Yurika. “Data Statistik Pengunjung Diorama Arsip Jogja 2025,” 2025.
- . “Diorama Arsip Jogja Meraih Penghargaan Anugerah Purwakalagha Indonesia Museum Award 2024 Ategori Museum Cerdas.” Dinas Perpustakaan dan Arsip Daerah DIY, 2024. <https://jej4tnyc.jogjaproov.go.id/page/e4d9bf04-6beb-4989-ad76-675cfe69e4b6>.