

***FLEXING* ALA LANSIA: STUDI KASUS AKTIVITAS  
WISATA PENGUNJUNG LANSIA DI MUSEUM BENTENG VREDEBURG  
YOGYAKARTA**



**SKRIPSI**

**Diajukan kepada Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora  
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta untuk Memenuhi  
Sebagian Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Strata Satu Bidang Sosiologi**

**Disusun oleh:**

**Anugerah Sufiana Ulfa**

**NIM. 22107020057**

**PROGRAM STUDI SOSIOLOGI  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA  
UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA**

**2026**

## HALAMAN PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA  
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 585300 Fax. (0274) 519571 Yogyakarta 55281

### PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-1895/Un.02/DSH/PP.00.9/05/2026

Tugas Akhir dengan judul : *FLEXING* ALA LANSIA: STUDI KASUS AKTIVITAS WISATA PENGUNJUNG LANSIA DI MUSEUM BENTENG VREDEBURG YOGYAKARTA

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : ANUGERAH SUFIANA ULFA  
Nomor Induk Mahasiswa : 22107020057  
Telah diujikan pada : Senin, 04 Mei 2026  
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

### TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang  
Agus Saputro, M.Si.  
SIGNED

Valid ID: 6a14c667498f1



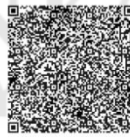
Penguji I  
B.J. Sujibto, S.Sos., M.A.  
SIGNED

Valid ID: 6a0afe4e5232d



Penguji II  
Dr. Phil. Ahmad Norma Permata, S.Ag., M.A.  
SIGNED

Valid ID: 6a1516c72354c



Yogyakarta, 04 Mei 2026  
UIN Sunan Kalijaga  
Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora  
Prof. Dr. Erika Setyanti Kusumaputri, S.Psi., M.Si.  
SIGNED

Valid ID: 6a153b298a398

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Anugerah Sufiana Ulfa

NIM : 22107020057

Program Studi : Sosiologi

Fakultas : Ilmu Sosial dan Humaniora

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam skripsi yang saya ajukan ini benar asli hasil karya ilmiah yang saya tulis sendiri bukan plagiasi dari karya atau penelitian orang lain.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya agar dapat diketahui oleh anggota dewan penguji.

Yogyakarta, 10 April 2026

Yang Menyatakan,



Anugerah Sufiana Ulfa

NIM: 22107020057

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi

Kepada:

Yth. Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora

UIN Sunan Kalijaga

Di Yogyakarta

*Assalamualaikum Wr. Wb.*

Setelah memeriksa, mengarahkan dan mengadakan perbaikan seperlunya, maka selaku pembimbing saya menyatakan bahwa skripsi saudara:

Nama : Anugerah Sufiana Ulfa

NIM : 22107020057

Prodi : Sosiologi

Judul : *Flexing* ala Lansia: Studi Kasus Aktivitas Wisata Pengunjung Lansia di Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta

Telah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar sarjana strata satu dalam Sosiologi. Dengan ini saya mengharapkan saudara tersebut segera dipanggil untuk mempertanggungjawabkan skripsinya dalam sidang munaqasyah. Atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

*Wassalamualaikum Wr. Wb.*

Yogyakarta, 10 April 2026

Pembimbing,



Agus Saputro, M.Si.

NIP. 19900113 201801 1 003

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## ABSTRAK

Museum menjadi salah satu destinasi wisata yang relevan bagi lansia karena mengintegrasikan aspek budaya, nostalgia, dan rekreasi santai. Di era digital, kunjungan museum juga dimanfaatkan oleh lansia untuk mendokumentasikan aktivitas wisata melalui foto dan video. Kajian *flexing* lansia dalam konteks museum masih terbatas, sehingga fenomena ini menarik dikaji khususnya untuk mengetahui motivasi lansia dalam melakukan kunjungan museum, mendeskripsikan pemaknaan kunjungan museum sebagai ruang *flexing* ala lansia, mengidentifikasi aktivitas yang merepresentasikan *flexing* lansia, serta menganalisis respon pengelola museum terhadap pengunjung lansia di Museum Benteng Vredeburg.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi dengan melibatkan tujuh pengunjung lansia dan dua pengelola museum. Teknik analisis data mengacu pada model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Penelitian ini diperkuat melalui teori dramaturgi Erving Goffman yang menekankan konsep *front stage*, *back stage*, *personal front*, serta manajemen kesan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Motivasi lansia melakukan kunjungan museum terdiri dari motivasi eksternal (dorongan sosial), motivasi internal (pengetahuan sejarah, nostalgia, dan rekreasi), serta motivasi media sosial (keinginan untuk dikenal orang lain). (2) Kunjungan museum dimaknai sebagai ruang ekspresi keaktifan, menampilkan diri, serta ruang rekreatif yang menghadirkan nostalgia bagi lansia. (3) Aktivitas yang merepresentasikan *flexing* lansia di Museum Benteng mencakup aktivitas aktif seperti dokumentasi kunjungan museum melalui foto dan video, pemilihan spot yang menarik, serta unggahan hasil dokumentasi melalui media sosial. (4) Pengelola museum memberikan respon yang inklusif dengan memperhatikan kebutuhan lansia dalam aktivitas wisata, sekaligus menjadi “iklan gratis” bagi lingkungan sosialnya. Temuan ini menunjukkan bahwa museum dan media sosial menjadi *front stage* bagi lansia untuk menampilkan diri melalui *personal front* berupa penampilan dan gaya. Sementara itu, *back stage* menunjukkan kondisi yang tidak selalu terlihat di ruang publik seperti tantangan fisik atau hambatan adaptasi digital. Proses adaptasi ini merupakan bentuk manajemen kesan lansia untuk membangun citra sebagai lansia yang aktif dan adaptif.

**Kata Kunci:** *Flexing, Wisata, Lansia, Museum*

## **MOTTO**

“Jika sempit hidup ini, tidur selalu tak tenang, pagi selalu menyiksa, semua akan baik saja. Sebab Tuhan telah berjanji, setelah sempit ada kemudahan”

(Raim Laode)



## HALAMAN PERSEMBAHAN

Di atas lembar yang menjadi saksi perjalanan, penulis persembahkan karya sederhana ini kepada:

1. Almamater Program Studi Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Alm. Bapak Marjuni, sosok yang paling penulis rindukan. Beliau memang tidak sempat menyaksikan secara langsung proses penyelesaian skripsi ini, namun beliau tetap menjadi motivasi bagi penulis untuk terus berjuang menyelesaikan kuliah. Terima kasih telah menjadi bagian penting yang mengantarkan penulis hingga titik ini.
3. Ibu Rochiyani, sosok luar biasa yang selalu hadir dalam doa, semangat, dan perjuangan. Kehadiran beliau selalu menjadi kekuatan dalam setiap langkah penulis hingga dapat menyelesaikan skripsi ini. Sekali lagi, terima kasih banyak atas dukungan yang tidak pernah putus untuk penulis.
4. Kakak Anugrah Novita Saputri, terima kasih telah menjadi kakak sekaligus teman yang selalu membersamai dan mendukung penulis selama ini.
5. Untuk diri sendiri Anugrah Sufiana Ulfa, terima kasih sudah berusaha kuat dan tetap memilih untuk bertahan, berjalan serta menyelesaikan apa yang telah dimulai.

## KATA PENGANTAR

*Assalamualaikum Wr. Wb.*

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas rahmat, karunia dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Flexing ala Lansia: Studi Kasus Aktivitas Wisata Pengunjung Lansia di Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta”**. Sholawat serta salam penulis curahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang senantiasa menjadi suri tauladan terbaik.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Strata Satu (S1) di Program Studi Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Proses penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, doa dan dukungan dari berbagai pihak. Dengan rasa hormat, penulis ingin menyampaikan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Noorhaidi, S. Ag., M.A., M. Phil., Ph.D. selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Ibu Prof. Dr. Erika Setyanti Kusumaputri, S. Psi., M. Si. selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora.
3. Ibu Dr. Napsiah, S.Sos., M.Si. selaku Ketua Program Studi Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora.
4. Bapak Agus Saputro, S. Sos, M.Si. selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama proses penyusunan skripsi ini. Terima kasih atas segala tenaga, waktu dan ilmu akademis yang telah bapak berikan kepada penulis.

5. Bapak B.J. Sujibto, S.Sos., M.A. dan Bapak Dr. Phil. Ahmad Norma Permata, S.Ag., M.A. selaku dosen penguji yang telah memberikan masukan dan saran dalam penulisan skripsi.
6. Segenap Dosen Program Studi Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora yang senantiasa memberikan ilmu pengetahuan selama kuliah.
7. Kedua orang tua, Bapak Marjuni dan Ibu Rochiyani yang senantiasa memberikan doa, dukungan serta motivasi selama proses pendidikan.
8. Kakak Anugrah Novita Saputri yang selalu memberikan semangat kepada penulis dalam menempuh pendidikan.
9. Teman-teman dekat penulis semasa kuliah, Rahma, Nabilla, Conita yang telah memberikan semangat dan dukungan hingga penyelesaian skripsi.
10. Pihak pengelola Museum Benteng Vredenburg yang telah memberikan izin dan kesempatan kepada penulis untuk memperoleh informasi yang diperlukan selama proses penelitian.
11. Seluruh informan penelitian, para pengunjung lansia yang telah bersedia meluangkan waktu untuk memberikan informasi yang diperlukan dalam penelitian ini.
12. Diri sendiri, terima kasih telah mampu bertahan dan berjuang sejauh ini untuk menyelesaikan apa yang telah dimulai.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan guna perbaikan skripsi ini. Akhir kata, semoga karya sederhana ini dapat

memberikan manfaat bagi siapapun dan menjadi kontribusi kecil bagi ilmu pengetahuan khususnya di bidang sosiologi.

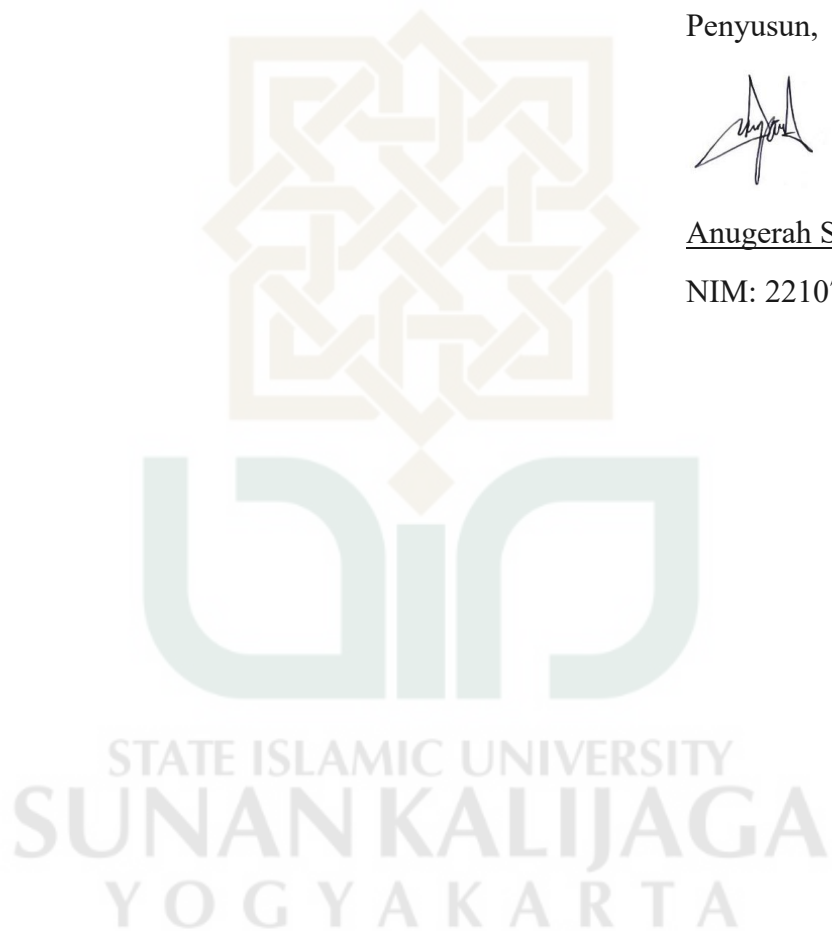
*Wassalamualaikum Wr. Wb.*

Penyusun,



Anugerah Sufiana Ulfa

NIM: 22107020057



## DAFTAR ISI

<b><i>FLEXING</i> ALA LANSIA: STUDI KASUS AKTIVITAS WISATA PENGUNJUNG LANSIA DI MUSEUM BENTENG VREDEBURG YOGYAKARTA .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>NOTA DINAS PEMBIMBING .....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>v</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>vi</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	8
C. Tujuan Penelitian.....	8
D. Manfaat Penelitian .....	8
1. Manfaat Teoritis .....	8
2. Manfaat Praktis .....	9
E. Kajian Pustaka.....	9
F. Landasan Teori .....	18
1. Definisi Konseptual.....	18
2. Teori .....	27
3. Kerangka Berpikir.....	33
G. Metode Penelitian.....	34
1. Jenis Penelitian.....	34
2. Lokasi Penelitian.....	35
3. Subjek dan Objek Penelitian .....	35

4. Sumber Data.....	37
5. Teknik Pengumpulan Data .....	38
6. Validitas Data (Triangulasi) .....	42
7. Analisis Data .....	43
H. Sistematika Pembahasan .....	45
<b>BAB II GAMBARAN UMUM LOKASI DAN SUBJEK PENELITIAN .....</b>	<b>47</b>
A. Gambaran Umum Museum Benteng Vredeburg .....	47
B. Sarana Prasarana Pendukung Pengunjung Lansia di Museum Benteng Vredeburg .....	52
C. Pengunjung Kelompok Lansia di Museum Benteng Vredeburg .....	55
D. Profil Informan.....	59
<b>BAB III HASIL PENELITIAN AKTIVITAS WISATA <i>FLEXING</i> ALA LANSIA DI MUSEUM BENTENG VREDEBURG YOGYAKARTA.....</b>	<b>67</b>
A. Motivasi Lansia dalam Melakukan Kunjungan di Museum Benteng Vredeburg .....	68
B. Pemaknaan Kunjungan Museum sebagai Ruang <i>Flexing</i> Ala Lansia di Museum Benteng Vredeburg.....	78
C. Aktivitas yang Merepresentasikan <i>Flexing</i> Lansia di Museum Benteng Vredeburg .....	85
D. Respon Museum Benteng Vredeburg dalam Aktivitas <i>Flexing</i> Pengunjung Lansia .....	98
<b>BAB IV AKTIVITAS <i>FLEXING</i> WISATA LANSIA DI MUSEUM BENTENG VREDEBURG DALAM PERSPEKTIF DRAMATURGI.....</b>	<b>107</b>
A. <i>Front Stage</i> dalam Aktivitas <i>Flexing</i> Wisata Lansia di Museum Benteng Vredeburg .....	108
B. <i>Back Stage</i> dalam Aktivitas <i>Flexing</i> Wisata ala Lansia di Museum Benteng Vredeburg .....	111
C. Manajemen Kesan dalam <i>Flexing</i> Wisata ala Lansia di Museum Benteng Vredeburg .....	113
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>116</b>
A. Kesimpulan .....	116
B. Saran.....	118
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>119</b>

<b>LAMPIRAN</b> .....	<b>124</b>
A. Surat Izin Penelitian .....	124
B. Pedoman Wawancara .....	125
C. Contoh Transkrip Wawancara .....	127
D. Contoh Catatan Harian Lapangan .....	129
E. Gambar Wawancara .....	131
<b>CURRICULUM VITAE</b> .....	<b>132</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Pengguna Media Sosial Berdasarkan Usia.....	2
Gambar 1. 2 Persentase Lansia yang Bepergian .....	3
Gambar 1. 3 Demografi Usia Pengunjung Museum Benteng Vredeburg .....	6
Gambar 1. 4 Kerangka Berpikir .....	33
Gambar 2. 1 Museum Benteng Vredeburg.....	47
Gambar 2. 2 Koleksi dan Fasilitas di Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta .	50
Gambar 2. 3 Fasilitas Kelompok Lansia di Museum Benteng Vredeburg.....	53
Gambar 2. 4 Ruang terbuka dan spot foto di Museum Benteng Vredeburg .....	54
Gambar 2. 5 Kelompok Lansia sedang Melakukan foto di Museum Benteng Vredeburg .....	59
Gambar 2. 6 Informan Ibu R.....	60
Gambar 2. 7 Informan Ibu Y .....	61
Gambar 2. 8 Informan Ibu S dan Pak N.....	62
Gambar 2. 9 Informan Ibu RR .....	63
Gambar 2. 10 Informan Ibu TM dan Pak H.....	64
Gambar 2. 11 Informan Bapak Andi Arif.....	65
Gambar 2. 12 Informan Ibu Muri Kurniawati.....	66
Gambar 3. 1 Kebersamaan Kelompok Lansia di Museum Benteng Vredeburg ...	70
Gambar 3. 2 Unggahan Kunjungan Wisata Informan RR.....	76
Gambar 3. 3 Unggahan Kunjungan Museum Ibu RR dan Komunitas di Museum Benteng Vredeburg.....	88
Gambar 3. 4 Unggahan Kunjungan Museum Ibu R di Media Sosial.....	90
Gambar 3. 5 Ibu TM dan Komunitas di Museum Benteng Vredeburg .....	91
Gambar 3. 6 Hasil Observasi Penampilan Musikoloji di Museum Benteng Vredeburg.....	92
Gambar 3. 7 Ibu S di Taman Museum Benteng Vredeburg .....	96

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Daftar Informan Penelitian.....	41
--	----



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Kenaikan jumlah penduduk lansia saat ini menjadi fenomena sosial yang semakin menarik perhatian publik. Data BPS tahun 2025, mencatat bahwa jumlah penduduk lansia mencapai 11,93% dengan DI Yogyakarta sebagai provinsi yang memiliki proporsi lansia tertinggi sebesar 17,78%.<sup>1</sup> Seiring dengan peningkatan tersebut, jangkauan teknologi informasi dan komunikasi juga semakin meluas hingga kelompok lansia.<sup>2</sup> Dalam satu dekade terakhir, penggunaan media sosial di kalangan lansia mengalami peningkatan, meskipun kelompok usia ini (*baby boomers*) masih tercatat sebagai pengguna media paling rendah.<sup>3</sup> Bagi lansia media sosial dimanfaatkan untuk komunikasi, akses informasi, hingga kebutuhan sosial di tengah masyarakat yang terdigitalisasi. Pemanfaatan ini membuka ruang bagi lansia untuk menampilkan aktivitasnya secara publik, termasuk munculnya fenomena *flexing* dalam keterlibatan kegiatan wisata.<sup>4</sup>

---

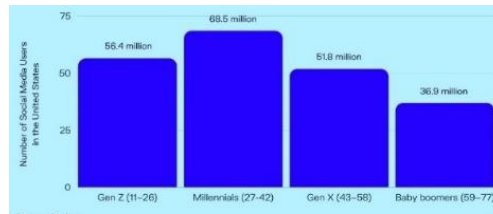
<sup>1</sup> Badan Pusat Statistik Indonesia, *Statistik Penduduk Lanjut Usia 2025*, 2025.

<sup>2</sup> Arjuna and Boby Nurmagandi, "Penggunaan Media Sosial Pada Lansia," *Jurnal Dinamika Kesehatan* 14, no. 2 (2023): 149–56, <https://doi.org/10.33859/dksm.v14i2.887>.

<sup>3</sup> Khoros, "The Social Media Demographics Guide," 2023, [https://khoros-com.translate.google/resources/social-media-demographics-guide?\\_x\\_tr\\_sl=en&\\_x\\_tr\\_tl=id&\\_x\\_tr\\_hl=id&\\_x\\_tr\\_pto=tc](https://khoros-com.translate.google/resources/social-media-demographics-guide?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=id&_x_tr_hl=id&_x_tr_pto=tc).

<sup>4</sup> Fathan Awalur Rayyan, "The Influence of Social Media for Millennials in the Digital Age," *Jurnal Ilmu Sosial Dan Politik* 2, no. 2 (2022): 205–10.

**Gambar 1. 1 Pengguna Media Sosial Berdasarkan Usia**



**Sumber: (eMarketer, 2023)**

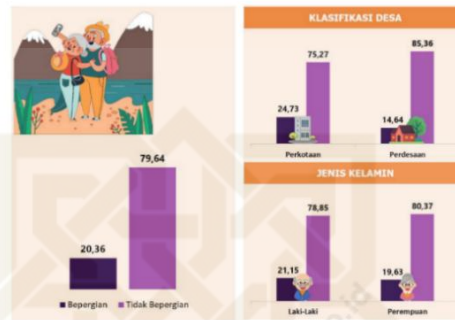
Istilah *flexing* kini berkembang menjadi fenomena budaya yang semakin marak di kehidupan masyarakat. Secara spesifik, istilah ini menggambarkan perilaku yang menampilkan pencapaian, gaya hidup hingga aktivitas perjalanan wisata kepada khalayak. Menariknya, perilaku *flexing* tidak hanya terbatas pada generasi muda. Akan tetapi juga mulai menjangkau pada kelompok usia lanjut.<sup>5</sup> Kehadiran kelompok lansia membuka peluang berkembangnya *senior tourism* sebagai segmen pariwisata strategis. Namun hal ini perlu diimbangi dengan perhatian khusus, mengingat *World Health Organization* (WHO) menegaskan bahwa lansia termasuk dalam kelompok rentan. Data statistik penduduk lansia 2025, menunjukkan hanya sekitar 20,36% lansia yang melakukan kegiatan bepergian.<sup>6</sup> Keterbatasan fisik seiring bertambahnya usia menjadi salah satu kendala hingga tidak memiliki akses penuh terhadap semua wisata. Padahal di

<sup>5</sup> Laura Angelina, “Budaya *Flexing* Di Media Sosial: Kajian Sosiologis Dan Implikasi Kependidikan Lintas Generasi,” Kompasiana, 2025, <https://www.kompasiana.com/lauraangelina0946/685e82a4c925c4333706b663/budaya-flexing-di-media-sosial-kajian-sosiologis-dan-implikasi-kependidikan-lintas-generasi>.

<sup>6</sup> Badan Pusat Statistik Indonesia, *Statistik Penduduk Lansia 2025*, hal 150.

sisi lain perjalanan wisata memiliki berbagai manfaat untuk kesehatan fisik dan mental lansia.<sup>7</sup>

**Gambar 1. 2 Persentase Lansia yang Bepergian**



**Sumber: (BPS, Survei Sosial Ekonomi Nasional, 2025)**

Pariwisata idealnya tidak hanya dinikmati oleh kelompok usia produktif, tetapi juga menjadi kegiatan yang dapat diakses oleh semua kelompok usia secara setara.<sup>8</sup> Peneliti Pusat Studi Pariwisata UGM, Dr. Dyah Widiyastuti menyatakan bahwa keinginan berwisata kelompok lansia berbeda dengan wisatawan pada umumnya.<sup>9</sup> Bagi lansia, berwisata cenderung untuk berkumpul, baik dengan keluarga maupun komunitas, serta mengabadikan momen melalui foto. Selain itu, kelompok lansia cenderung mencari rekreasi yang aman,

<sup>7</sup> Guanghai Qiao et al., “Understanding the Value of Tourism to Seniors’ Health and Positive Aging,” *Environ Research Public Health* 19, no. 3 (2022): hal 13, <https://translate.google.com/website?sl=en&tl=id&hl=id&client=srp&u=https://doi.org/10.3390/ijerph19031476>.

<sup>8</sup> Cyntya Sri Zuwanita and Hendrie Adji Kusworo, “Pengembangan Pengelolaan Destinasi Wisata Ramah Lansia Berbasis Persepsi Pengelola Dan Wisatawan Di Balai Ekonomi Desa Wringin Putih, Kecamatan Borobudur, Kabupaten Magelang” (Universitas Gadjah Mada, 2020), <http://etd.repository.ugm.ac.id/>.

<sup>9</sup> Dyah Widiyastuti, “Mewujudkan Destinasi Wisata Ramah Lansia,” UGM, 2019, <https://ugm.ac.id/id/berita/17717-mewujudkan-destinasi-wisata-ramah-lansia/>.

bermakna, bertempo lambat, dan berhubungan dengan memori masa lampau (nostalgia).

Berbagai penelitian terdahulu telah mengkaji isu lansia dan wisata dari berbagai sudut pandang. Secara umum, kecenderungan penelitian mengenai isu ini dapat dipetakan menjadi beberapa kategori. Pertama, penelitian Tiara Helmi, Megumi S. C. Labaro dkk, serta Heriyanto dan Ishari mengenai motivasi, *eksistensi* dan perilaku wisatawan lansia dengan penekanan aspek nostalgia dalam berwisata.<sup>10</sup> Kedua, penelitian Herman Novry, Besri & Mohamad Ali Hisyam yang menyoroti aksesibilitas, tidak hanya berkaitan kesejahteraan fisik, melainkan juga mendukung pemenuhan hak lansia untuk berwisata.<sup>11</sup> Ketiga, penelitian Guanghui Qiao dkk mengenai keterkaitan wisata terhadap kesehatan lansia yang menunjukkan bahwa aktivitas wisata secara signifikan dapat meningkatkan kesehatan jangka panjang.<sup>12</sup> Di sisi lain, penelitian yang secara khusus membahas aktivitas wisata pada pengunjung lansia di museum Yogyakarta dengan pendekatan studi kasus masih relatif terbatas.

Identitas Daerah Istimewa Yogyakarta sebagai pusat kebudayaan menjadikan daerah ini tidak hanya menarik bagi wisatawan muda, tetapi juga memiliki potensi besar sebagai destinasi wisata lansia (*senior tourism*). Sejalan dengan temuan penelitian terbaru Sekolah Vokasi UGM, bahwa Yogyakarta memiliki potensi besar dalam pengembangan pariwisata lansia terutama karena

---

<sup>10</sup> Megumi S. C. Labaro and Veronica A. Kumurur dan Suriyadi Supardjo, "Perancangan Pusat Rekreasi Lansia Di Kota Manado," 2020, 1–18.

<sup>11</sup> Besri and Mohamad Ali Hisyam, "Aksesibilitas Ramah Lansia Pada Destinasi Wisata Religi Makam Air Mata Ibu Di Kabupaten Bangkalan Dalam Perspektif Maqashid Syariah," *Journal of Islamic Business Law* 8, no. 4 (2024): 1–9.

<sup>12</sup> Qiao et al., "Understanding the Value of Tourism to Seniors' Health and Positive Aging."

kekayaan *atraksi* budaya dan sejarah yang relevan dengan karakteristik wisatawan lansia.<sup>13</sup> Wisata lansia ini juga sejalan dengan *Sustainable Development Goals* (SDGs), terutama SDG 3 (Kesehatan dan Kesejahteraan), SDG 10 (Pengurangan Kesenjangan) dan SDG 11 (Kota dan Komunitas Berkelanjutan).<sup>14</sup> Dalam konteks ini, aktivitas wisata dapat dikembangkan melalui integrasi aspek budaya dan rekreasi santai seperti *tour museum*.

Berdasarkan Data Statistik Kebudayaan terdapat 35 museum yang tersebar di Yogyakarta.<sup>15</sup> Di antara berbagai museum tersebut, Museum Benteng Vredeburg merupakan salah satu contoh museum yang berupaya menghadirkan layanan kunjungan tanpa membatasi rentang usia pengunjung. Hal ini terlihat dari keterlibatan kelompok lansia dalam aktivitas kunjungan museum, meskipun secara kuantitas kelompok ini masih menjadi kelompok dengan tingkat kunjungan paling rendah dibandingkan kelompok lainnya. Sebagai bentuk komitmen terhadap inklusivitas, Museum Benteng Vredeburg memiliki program khusus yang ditujukan pada kelompok rentan yaitu "*Jebol Keran: Jemput Bola Kelompok Rentan*". Sepanjang tahun 2025, program ini telah menjangkau sekitar 15 kelompok lansia, di antaranya adalah Lansia Wreda Mukti

---

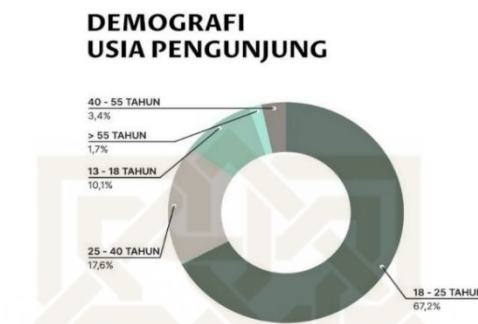
<sup>13</sup> Arina Pramusita, "Yogyakarta Dorong Pengembangan Wisata Ramah Lansia, Wujudkan Pariwisata Inklusif Dan Berkelanjutan," DPSMB, 2025, <https://dbsmb.sv.ugm.ac.id/yogyakarta-dorong-pengembangan-wisata-ramah-lansia-wujudkan-pariwisata-inklusif-dan-berkelanjutan/>.

<sup>14</sup> Pramusita.

<sup>15</sup> Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, "Jumlah Museum per Provinsi," 2025, accessed March 5, 2025, <https://referensi.data.kemdikbud.go.id>.

Rejowinangun, Lansia Istiqomah Tegallayang Pandak Bantul, serta Lansia di Dusun Bulus, Tempel, Pakem.<sup>16</sup>

**Gambar 1. 3 Demografi Usia Pengunjung Museum Benteng Vredeburg**



**Sumber: (Hasil Survei Pengunjung, Mei-Agustus 2025)**

Namun demikian, penelitian sebelumnya telah menemukan bahwa Museum Benteng Vredeburg masih membutuhkan penguatan peningkatan layanan untuk mendukung kenyamanan wisatawan lansia. Permasalahan yang dihadapi museum berkaitan dengan bagaimana cara mengembangkan potensi yang dimiliki untuk meningkatkan jumlah kunjungan wisatawan lansia. Selain itu program wisata lansia ini belum terintegrasi sepenuhnya, sehingga penting bagi destinasi wisata untuk membuka akses layanan khususnya untuk kelompok lansia yang masih sering luput dari perhatian wisata budaya.<sup>17</sup> Penelitian ini hadir untuk mengisi posisi kajian pariwisata lansia dengan menggali aktivitas dan pemaknaan wisata pengunjung lansia di museum.

<sup>16</sup> Dieny Permata Ainy, “Lansia Wreda Mukti Merasa Terlayani Dalam Program Jebol Keran,” Vredeburg.Id, 2025, <https://vredeburg.id/id/post/lansia-wreda-mukti-merasa-terlayani-dalam-program-jebol-keran>.

<sup>17</sup> Pramusita, “Yogyakarta Dorong Pengembangan Wisata Ramah Lansia, Wujudkan Pariwisata Inklusif Dan Berkelanjutan.”

Secara khusus, penelitian ini berfokus pada aktivitas wisata lansia di museum khususnya mengenai motivasi, bentuk keterlibatan, pemaknaan, hingga respon dari pihak museum dalam aktivitas *flexing* lansia. Sejumlah penelitian sebelumnya telah membahas topik wisata bagi lansia, namun masih terdapat kesenjangan penelitian yang secara khusus berfokus pada aspek penampilan diri pada lansia. Kajian yang mengeksplorasi *flexing* lebih banyak dibahas dalam konteks kelompok usia muda, sementara belum banyak kajian yang mengeksplorasi bagaimana *flexing* lansia dalam konteks kunjungan museum. Maka, penelitian ini berupaya memberikan sebuah kontribusi baru dengan menggunakan pendekatan studi kasus untuk memahami aktivitas *flexing* dalam kegiatan wisata lansia di museum.

Kemenarikan penelitian ini semakin kuat, mengingat akses wisata bagi kelompok lansia memiliki keterbatasan, sehingga tidak sepenuhnya inklusif bagi kelompok lansia. Dalam konteks ini, museum menjadi ruang yang menarik untuk diteliti lebih lanjut karena sesuai dengan karakteristik wisata yang sesuai dengan kebutuhan lansia. Dari sudut pandang penulis, fenomena ini penting untuk dikaji karena menggambarkan adanya keterbatasan fisik, kebutuhan sosial, serta aktivitas wisata budaya di fase usia lanjut. Dengan demikian, penelitian ini menjadi relevan dilakukan sebagai upaya yang mendorong peningkatan keterlibatan lansia dalam aktivitas wisata, sehingga lansia memiliki ruang rekreasi serta interaksi sosial di fase usia lanjut.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, dapat ditarik rumusan masalah penelitian sebagai berikut:

Bagaimana bentuk *flexing* ala lansia di Museum Benteng Vredenburg Yogyakarta?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui motivasi lansia dalam melakukan kunjungan di Museum Benteng Vredenburg.
2. Mendeskripsikan pemaknaan kunjungan museum sebagai ruang *flexing* ala lansia di Museum Benteng Vredenburg.
3. Mengidentifikasi aktivitas yang merepresentasikan *flexing* lansia di Museum Benteng Vredenburg.
4. Menganalisis respon dari Museum Benteng Vredenburg terhadap aktivitas *flexing* pengunjung lansia.

## **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian ini dapat dilihat dari dua sisi, yaitu:

### **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi dunia pendidikan, khususnya dalam bidang sosiologi pariwisata. Penelitian ini juga

diharapkan dapat dijadikan rujukan bagi penelitian serupa di masa depan, terutama dalam kajian wisata lansia.

## **2. Manfaat Praktis**

### **a. Lansia**

Penelitian ini diharapkan dapat mendorong peningkatan keterlibatan lansia dalam aktivitas wisata, sehingga memiliki ruang rekreasi serta interaksi sosial di usia lanjut.

### **b. Pengelola Museum**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mendukung pengelola museum dalam pengembangan program wisata bagi kelompok rentan, seperti lansia.

### **c. Bagi Pemerintah Daerah (Dinas Pariwisata DIY)**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi dalam pengembangan wisata lansia sebagai bagian dari pariwisata *inklusif* di Kota Yogyakarta.

### **d. Bagi Peneliti Selanjutnya**

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan rujukan bagi peneliti selanjutnya yang tertarik untuk mengembangkan kajian mengenai wisata lansia.

## **E. Kajian Pustaka**

Penelitian mengenai wisata lansia telah termuat di berbagai literatur ilmiah yang dibahas oleh para peneliti sebelumnya. Penelitian ini menggunakan jurnal

maupun skripsi yang mempunyai tema serupa dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebagai bahan pustaka. Bahan pustaka digunakan untuk menunjukkan posisi penelitian dan membandingkan hasil-hasil penelitian sebelumnya dengan penelitian yang telah dilakukan.

**Pertama**, penelitian oleh Herman Novry Paninggiran, Almas Nabilli, Faisal Yusuf (2025) dengan judul “*Analisis Amenitas dan Aksesibilitas dalam Pengembangan Pariwisata di Dairyland on The Valley (Cimory Bawen)*”. Penelitian ini memiliki tujuan menganalisis kondisi amenities dan aksesibilitas di Cimory Bawen dalam mewujudkan kawasan wisata inklusif. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif. Subjek penelitian terdiri dari pengelola wisata, staf, pengunjung wisatawan difabel dan lansia. Landasan teori dalam penelitian ini adalah pengembangan pariwisata, amenities dan aksesibilitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa fasilitas di Cimory Bawen belum sepenuhnya mendukung prinsip inklusi.<sup>18</sup> Jika dibandingkan dengan penelitian sebelumnya, penelitian ini memiliki kesamaan pada wisatawan lansia. Namun pada penelitian sebelumnya berfokus pada aspek aksesibilitas bagi wisatawan lansia, sedangkan penelitian ini berfokus pada keterlibatan lansia dalam aktivitas wisatawan di museum.

**Kedua**, penelitian oleh Nafisah Nailal Husna dan Syamsul Bakhri (2025) dengan judul “*Dinamika Habitus Digital dan Kontestasi Modal Simbolik: Analisis Budaya Flexing pada Generasi Z dalam Lanskap Sosial Indonesia*”.

---

<sup>18</sup> Herman Novry Paninggiran, Almas Nabilli, and Faisal Yusuf, “Analisis Amenitas Dan Aksesibilitas Dalam Pengembangan Pariwisata Di Dairyland on The Valley (Cimory Bawen),” *Journal of Responsible Tourism* 5, no. 1 (2025): 681–90.

Penelitian ini bertujuan menganalisis budaya *flexing* di media sosial sebagai praktik sosial dengan kerangka teoritis Pierre Bourdieu (habitus, arena dan modal simbolik). Penelitian ini menggunakan metode studi literature jurnal nasional dan internasional periode 2020-2025. Hasil penelitian menemukan bahwa media sosial menjadi arena persaingan status sosial, di mana Gen Z menormalisasi perilaku pamer sebagai sesuatu yang wajar. Modal ekonomi dikonversi menjadi modal budaya melalui estetika konten, dan bertransformasi menjadi modal simbolik berupa prestise, reputasi dan legitimasi sosial.<sup>19</sup> Jika dibandingkan pada penelitian sebelumnya, penelitian ini memiliki kesamaan pada tema *flexing*. Namun, penelitian sebelumnya belum mengkaji bagaimana praktik serupa pada kelompok usia lanjut. Oleh sebab itu, penelitian ini ingin mengisi celah tersebut.

**Ketiga**, penelitian oleh Tiara Helmi (2024) dengan judul “*Pemilihan Atraksi Wisata Alam untuk Pengunjung Lansia di Kawasan Objek Wisata Ngalau Indah Kota Payakumbuh*”. Penelitian ini memiliki tujuan untuk pemilihan atraksi wisata alam bagi pengunjung lansia di Kawasan Objek Ngalau Indah, Kota Payakumbuh. Metode kualitatif deskriptif digunakan dalam penelitian ini. Subjek penelitian terdiri dari pengunjung lansia di Wisata Ngalau Indah. Hasil penelitian menunjukkan terdapat 5 atraksi wisata alam yang dilakukan lansia muda, yaitu menelusuri goa, melihat pemandangan, berfoto dan

---

<sup>19</sup> Nafisah Nailal Husna and Syamsul Bakhri, “Dinamika Habitus Digital Dan Konfestasi Modal Simbolik: Analisis Budaya *Flexing* Pada Generasi Z Dalam Lanskap Sosial Indonesia,” *SABANA (Sosiologi, Antropologi, Dan Budaya Nusantara)* 4, no. 3 (2025): 485–96, <https://doi.org/10.55123/sabana.v4i3.7332>.

*hiking*, sementara pemilihan atraksi wisata untuk lansia tua cenderung melakukan kegiatan di sekitar Ruang Terbuka Hijau dan terapi saraf.<sup>20</sup> Jika dibandingkan dengan penelitian sebelumnya, penelitian ini memiliki kesamaan pada wisatawan lansia. Namun pada penelitian sebelumnya dilakukan pada wisatawan alam, sedangkan penelitian ini dilakukan pada wisatawan museum. Selain itu, jenis penelitian yang digunakan juga memiliki perbedaan.

**Keempat**, penelitian oleh Besri dan Mohamad Ali Hisyam (2024) dengan judul “*Aksesibilitas Ramah Lansia pada Destinasi Wisata Religi Makam Air Mata Ibu di Kabupaten Bangkalan dalam Perspektif Maqashid Syariah*”. Penelitian ini menggunakan perspektif *maqashid syariah* untuk menganalisis aksesibilitas ramah lansia yang mendukung hak-hak lansia untuk menjalankan ibadah dengan nyaman. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Subjek dalam penelitian ini terdiri dari pengelola wisata, pengunjung lansia, serta pihak keluarga dan pengunjung. Penelitian ini mengindikasikan bahwa aksesibilitas ramah lansia pada destinasi wisata religi Makam Air Mata Ibu masih kurang optimal.<sup>21</sup> Jika dibandingkan dengan penelitian sebelumnya, penelitian ini memiliki kesamaan pada wisatawan lansia. Akan tetapi, dalam penelitian sebelumnya berfokus pada wisatawan religi yaitu di makam, sedangkan penelitian ini berfokus di wisatawan budaya yaitu di museum.

---

<sup>20</sup> Tiara Helmi, “Pemilihan Atraksi Wisata Alam Untuk Pengunjung Lansia Di Kawasan Objek Wisata Ngalau Indah Kota Payakumbuh” (Universitas Bung Hatta, 2024).

<sup>21</sup> Besri and Hisyam, “Aksesibilitas Ramah Lansia Pada Destinasi Wisata Religi Makam Air Mata Ibu Di Kabupaten Bangkalan Dalam Perspektif Maqashid Syariah.”

**Kelima**, penelitian Kittichai Kasemsarn, Antika Sawadsri, David Harrison dan Farnas Nickpour (2024) dengan judul “*Museums for Older Adults and Mobility-Impaired People: Applying Inclusive Design Principle and Digital Storytelling Guidelines-A Review*”. Penelitian ini dirancang untuk mengeksplorasi penceritaan digital di museum yang melayani lansia dan penyandang disabilitas. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan literatur yang mencakup database *Scopus*, *ScienceDirect* dan *Google Scholar*. Penelitian ini mengkaji teori desain inklusif museum. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pedoman, teknologi dan sumber daya penceritaan digital yang secara khusus menjawab kebutuhan lansia dan individu dengan gangguan mobilitas di museum masih terbatas. Pentingnya desain inklusif dan pendekatan penceritaan digital terhadap presentasi museum, serta inklusi kelompok sasaran yang kurang terwakili.<sup>22</sup> Jika dibandingkan dengan penelitian sebelumnya, penelitian ini memiliki kesamaan pada wisatawan lansia. Namun penelitian sebelumnya menggunakan metode studi literatur, sedangkan penelitian ini menggunakan metode *field-work*.

**Keenam**, penelitian oleh Naufaludin Ismail (2024) dengan judul “*Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk Lansia di Indonesia: Sebuah Studi Literatur*”. Penelitian ini memiliki tujuan mengkaji peran TIK dalam mendukung inklusivitas kelompok lansia. Kajian ini menekankan pentingnya pemanfaatan TIK pada lansia sebagai dukungan nyata terhadap

---

<sup>22</sup> Kittichai Kasemsarn et al., “Museums for Older Adults and Mobility-Impaired People: Applying Inclusive Design Principles and Digital Storytelling Guidelines — A Review,” *Heritage* 7 (2024): 1893–1916.

lansia yang selama ini sering mengalami diskriminasi dalam perspektif industri teknologi. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan studi literatur. Hasilnya menemukan bahwa upaya pemanfaatan TIK pada lansia sesungguhnya telah berkembang di tingkat global maupun lokal, namun masih dihadapkan pada keterbatasan dukungan dari negara serta pengembangan teknologi yang lebih ramah.<sup>23</sup> Penelitian ini sama-sama mengkaji teknologi informasi dan komunikasi dalam mendukung inklusivitas lansia seiring pertumbuhan penduduk lansia. Namun penelitian terdahulu lebih berfokus pada studi literatur pemanfaatan teknologi, sementara penelitian ini lebih menyoroti aktivitas lansia di era modern melalui penelitian lapangan.

**Ketujuh,** penelitian oleh Heriyanto S dan Ashari Ismail (2024) dengan judul “*Media Instagram dan Perilaku Flexing (Kajian tentang Perilaku Flexing dalam Menunjukkan Eksistensi Diri sebagai Gen Z di Universitas Negeri Makassar)*”. Tujuan penelitian ini untuk menganalisis bentuk dan dampak dari fenomena sosial yang menjadikan media sosial sebagai media pamer yang dapat menunjang gaya hidup dan eksistensi. Metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi digunakan dalam penelitian ini, serta menggunakan teori dramaturgi dan interaksi simbolik. Hasil penelitian menemukan bahwa bentuk-bentuk perilaku *flexing* yang sering dilakukan Gen Z adalah memamerkan skill, pencapaian, gaya hidup dan fashion hingga menjadi sebuah kebiasaan lebih narsistik. Namun hal positif juga ditemukan dalam penelitian ini, seperti adanya

---

<sup>23</sup> Naufaludin Ismail, “Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Untuk Lansia Di Indonesia : Sebuah Studi Literatur,” *Jurnal JTik (Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi)* 8, no. 2 (2024).

pujian dan penghasilan tambahan dari memamerkan kemampuannya di bidang seni.<sup>24</sup> Jika dibandingkan dengan penelitian sebelumnya, penelitian ini memiliki kesamaan pada fokus penelitian yaitu tentang perilaku *flexing*, khususnya terkait eksistensi diri. Selain itu teori yang digunakan juga serupa yaitu menggunakan teori dramaturgi. Akan tetapi, terdapat perbedaan pada pendekatan dan subjek yang dipilih.

**Kedelapan**, penelitian oleh Aulia Rachma Diah (2023) dengan judul “*Mengalami dan Memaknai Museum: Studi Fenomenologi Generasi Muda Berkunjung ke Museum Daerah Istimewa Yogyakarta*”. Penelitian ini memiliki tujuan memetakan motif dan menganalisis makna museum bagi generasi muda. Penelitian ini dilakukan menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Subjek penelitian terdiri dari masyarakat umum, mahasiswa dan pelajar. Penelitian ini berlandaskan konsep motivasi secara sosiologis dan landasan teoritis fenomenologi Alfred Schutz. Hasil penelitian menunjukkan adanya motif sebab (menggali informasi, membuktikan stigma yang beredar di masyarakat) dan motif tujuan (mencari spot foto untuk kebutuhan konten, objek penelitian dan untuk meningkatkan potensi diri). Jika dibandingkan dengan penelitian sebelumnya, penelitian ini memiliki kesamaan pada aspek motivasi

---

<sup>24</sup> S Heriyanto and Ashari Ismail, “Media Instagram Dan Perilaku *Flexing* (Kajian Tentang Perilaku *Flexing* Dalam Menunjukkan Eksistensi Diri Sebagai Generasi Z Di Universitas Negeri Makassar ),” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 8, no. 3 (2024): 47467–75.

dan pemaknaan pengunjung museum. Namun, perbedaanya terletak pada subjek dan pendekatan penelitian yang digunakan.<sup>25</sup>

**Kesembilan**, penelitian oleh Salas Maulida, Soetji Lestari, Sotyania Wardhiana (2021) dengan judul "*Lansia dan Media Sosial (Studi Aktivitas Lansia dalam Penggunaan Media Sosial WhatsApp di Kelurahan Kober Banyumas)*". Penelitian ini bertujuan menggambarkan aktivitas lansia dalam menggunakan media sosial *WhatsApp*. Penelitian menggunakan metode kuantitatif dengan teknik random sampling. Teori yang menjadi dasar penelitian ini adalah interaksionisme simbolik dari George Herbert Mead. Hasil penelitian menunjukkan aktivitas lansia dalam menggunakan media sosial cukup beragam. Motif penggunaan media *WhatsApp* lansia terdiri dari motif komunikasi, gaya hidup, informasi hingga eksistensi diri.<sup>26</sup> Jika dibandingkan dengan penelitian sebelumnya, penelitian ini memiliki kesamaan pada penggunaan media sosial pada lansia. Namun penelitian ini lebih berfokus pada penggunaan media sosial lansia dalam kegiatan wisata.

**Kesepuluh**, penelitian Sien Leong Liew, Sii Rahayu Hussin dan Nawal Hanim Abdullah (2021) dengan judul "*Attributes o Senior-Friendly Tourism Destinations for Current and Future Senior Tourist: An Importance-Performance Analysis Approach*". Penelitian ini bertujuan mengidentifikasi

---

<sup>25</sup> Aulia Rachma Diah, "Mengalami Dan Memaknai Museum: Studi Fenomenologis Generasi Muda Berkunjung Ke Museum Di Daerah Istimewa Yogyakarta" (UIN Sunan Kalijaga, 2023).

<sup>26</sup> Salas Maulida, Soetji Lestari, and Sotyania Wardhiana, "Lansia Dan Media Sosial (Studi Aktivitas Lansia Dalam Penggunaan Media Sosial Whatsapp Di Kelurahan Kober Banyumas )," *Jurnal Interaksi Sosiologi* 1, no. 1 (2021): 23–41.

ekspektasi dan kepuasan wisatawan terhadap atribut destinasi dari perspektif wisatawan senior di Malaysia. Subjek dalam penelitian ini melibatkan calon wisatawan senior dan wisatawan senior. Konsep yang digunakan dalam penelitian ini mencakup “4A” yaitu atraksi, aksesibilitas, amenitas, dan layanan tambahan. Temuan dari penelitian adalah atribut terpenting untuk destinasi ramah senior mencakup keamanan dan kebersihan. Jika dibandingkan dengan penelitian sebelumnya, penelitian ini memiliki kesamaan pada wisatawan senior atau lansia.<sup>27</sup> Akan tetapi, dalam penelitian sebelumnya berfokus pada atribut destinasi ramah senior, sedangkan penelitian ini berfokus pada wisatawan lansia itu sendiri.

Secara keseluruhan, penelitian terdahulu telah membahas wisata lansia dalam berbagai konteks. Namun, kajian yang secara khusus berfokus pada aktivitas lansia di museum terkait eksistensi lansia masih terbatas. Penelitian ini menempati posisi penting untuk mengisi kekosongan kajian melalui pendekatan studi kasus dengan mengeksplorasi secara langsung dari pandangan lansia. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memperluas kajian wisata lansia, tetapi juga menawarkan kontribusi dalam melihat museum sebagai ruang sosial yang relevan dengan karakteristik pengunjung lansia di era digital.

---

<sup>27</sup> Sien Leong Liew, Siti Rahayu Hussin, and Nawal Hanim Abdullah, “Attributes of Senior-Friendly Tourism Destinations for Current and Future Senior Tourists : An Importance- Performance Analysis Approach,” *Sage Journals*, 2021, 1–19, <https://doi.org/10.1177/2158244021998658>.

## F. Landasan Teori

### 1. Definisi Konseptual

#### a. *Flexing*

##### 1) Pengertian *Flexing*

*Flexing* adalah istilah yang merujuk pada aktivitas seseorang yang suka menampilkan diri dan kelimpahan yang dimiliki kepada orang lain. Secara sederhana istilah *flexing* mengacu pada tindakan pamer, sementara *flexing culture* adalah budaya pamer yang bertujuan mendapatkan pengakuan publik kemampuan seseorang.<sup>28</sup> Sejak awal istilah *flexing* merupakan simbol status dan bentuk ekspresi sosial yang berakar pada kebutuhan akan pengakuan orang lain.<sup>29</sup> Banyak orang mengekspresikan kebahagiaan, kekaguman, dan kegembiraan dalam aktivitas sosialnya yang ingin dibagikan kepada orang lain. Tujuannya untuk menunjukkan kehadiran di lingkungan sosial.<sup>30</sup>

Fenomena *flexing* berkembang pesat hingga menjadi kebiasaan baru di masyarakat dalam menampilkan gaya hidup. *Flexing* tidak hanya berkaitan dengan kekayaan, tetapi juga mencakup prestasi, pengalaman, hingga destinasi wisata.<sup>31</sup> Budaya *flexing* menunjukkan fenomena masa

---

<sup>28</sup> Alton Endarwanto et al., "Lifestyle : *Flexing* Behavior in Social Media," *International Journal of Economics* 2, no. 1 (2023): 27–31, <https://doi.org/10.55299/ijec.v2i1.410>.

<sup>29</sup> Aska Aprilano Pattinaja and Farel Yosua Sualang, "Menghadapi Fenomena *Flexing* Culture: Kajian Interpretatif Berdasarkan Amsal 11:28," *Solo Gratia: Jurnal Teologi Biblika Dan Praktika* 6, no. 2 (2026): hal 641, <https://doi.org/10.47596/sg.v6i2.308>.

<sup>30</sup> Endarwanto et al., "Lifestyle : *Flexing* Behavior in Social Media," hal 28.

<sup>31</sup> Arif Nurdiansyah, "*Flexing* Di Media Sosial Instagram Dalam Perspektif Teori Dramaturgi Erving Goffman," *Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya*, 2023, hal 20-21.

kini yang banyak dilakukan oleh berbagai kelompok usia, mulai dari anak muda hingga orang tua.<sup>32</sup> Dengan demikian, dalam penelitian ini *flexing* dimaknai sebagai perilaku menampilkan aktivitas wisata untuk mendapatkan pengakuan sosial serta membangun diri agar lebih dikenal oleh orang lain.

## 2) Faktor Pendorong

Penelitian terdahulu telah mengidentifikasi beberapa faktor yang mendorong seseorang melakukan *flexing*, antara lain faktor internal yang menunjukkan eksistensi diri dan membangun citra diri, serta faktor eksternal dari lingkungan sosial yang memicu perilaku FOMO (*Fear of Missing Out*). Dalam hal ini, seseorang merasa tergerak untuk mengikuti tren.<sup>33</sup>

Selain itu, faktor perkembangan teknologi digital juga turut mendorong perilaku *flexing* di Indonesia. Kemudahan akses internet bagi seluruh kalangan masyarakat, menyebabkan jumlah pengguna internet mengalami peningkatan yang pesat. Data *We Are Social Meltwater* menyatakan bahwa jumlah pengguna internet di Indonesia pada 2025 mencapai 212 juta orang.<sup>34</sup> Presentase penggunaan media sosial yang paling populer adalah Tiktok, WhatsApp, Youtube, dan Facebook.<sup>35</sup>

---

<sup>32</sup> Pattinaja and Sualang, "Menghadapi Fenomena *Flexing* Culture: Kajian Interpretatif Berdasarkan Amsal 11:28."

<sup>33</sup> Syarifah Fatimah and Oggy Maulidya Perdana Putri, "*Flexing*: Fenomena Perilaku Konsumen Dalam Perspektif Islam," *Jurnal Ilmiah Ekonomi Islam* 9, no. 01 (2023): hal 3-4.

<sup>34</sup> Simon Kemp, "Digital 2025: Indonesia," DataReportal: Global Digital Insights, 2025.

<sup>35</sup> Zulfikar Hardiansyah, "10 Media Sosial Terpopuler Di Indonesia 2025, TikTik Dan WhatsApp Mendominasi," Kompas, 2025, <https://tekno.kompas.com/read/2025/12/04/12350007/10-media-sosial-terpopuler-di-indonesia-2025-tiktok-dan-whatsapp-mendominasi>.

Media sosial menjadi ruang digital utama terjadinya perilaku *flexing* di kalangan masyarakat.

### 3) Indikator *Flexing* dalam Kelompok Lansia

Indikator *flexing* dalam penelitian ini disusun berdasarkan konsep manajemen kesan dalam teori dramaturgi serta penelitian terdahulu mengenai perilaku *flexing* di media sosial. Dalam penelitian ini, teori dramaturgi digunakan sebagai landasan untuk memahami bagaimana lansia menampilkan diri melalui aktivitas wisata sebagai bentuk ekspresi diri dan eksistensi sosial.

Dalam konteks wisata museum, bentuk *flexing* lansia dalam penelitian ini dilihat melalui beberapa indikator berikut:

#### 1. Dokumentasi Aktivitas Kunjungan

Lansia mendokumentasikan kunjungan museum melalui foto atau video untuk dibagikan kepada orang lain.

#### 2. Pembentukan Citra Diri

Lansia menampilkan diri sebagai individu yang aktif dan dapat melakukan aktivitas wisata pada usia lanjut.

#### 3. Presentasi Aktivitas Wisata kepada Lingkungan Sosial

Lansia membagikan aktivitas kunjungan wisata kepada lingkungan sosial.

Tidak semua aktivitas dokumentasi atau berbagi aktivitas wisata dapat dikategorikan sebagai *flexing*. Aktivitas tersebut dipahami sebagai *flexing* jika dilakukan melalui dokumentasi dan narasi yang menonjolkan

identitas sebagai lansia yang aktif, serta diarahkan untuk memperoleh pengakuan sosial dari lingkungan sekitar, seperti keluarga, teman, atau komunitas. Oleh karena itu, dalam penelitian ini *flexing* dipahami sebagai bentuk penampilan diri dan eksistensi sosial melalui aktivitas wisata.

## **b. Lansia**

### 1) Pengertian Lansia

Lansia telah dijelaskan dalam UU No 13 Tahun 1998 sebagai seseorang yang telah mencapai usia lebih dari 60 tahun yang mengalami perubahan biologi, fisik dan sosial.<sup>36</sup> Hal ini sejalan dengan *World Health Organization* yang menyatakan lansia sebagai seseorang yang telah berusia 60 tahun ke atas.<sup>37</sup> Melalui Perpres No. 88 Tahun 2021 tentang Strategi Nasional Kelanjutusiaan, diharapkan dapat diwujudkan lansia yang mandiri, sejahtera dan bermartabat.<sup>38</sup>

Seiring bertambahnya usia, individu memasuki fase proses penuaan atau *ageing process*. Proses penuaan adalah siklus kehidupan yang ditandai dengan tahapan menurunnya fungsi tubuh, sehingga secara umum dapat berpengaruh pada aktivitas sosial lansia. Dengan mengambil dari berbagai definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa lansia adalah seseorang yang telah berusia lebih dari 60 tahun, di mana

---

<sup>36</sup> BPK RI, "Undang-Undang Republik Indonesia No 13 Tahun 1998 Tentang Kesejahteraan Lansia," 1998, <https://peraturan.bpk.go.id/Details/45509/uu-no-13-tahun-1998>.

<sup>37</sup> World Helath Organization, "Ageing and Health," WHO, 2024, <https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/ageing-and-health>.

<sup>38</sup> BPK RI, "Perarturan Presiden RI N0 88 Tahun 2021 Tentang Strategi Nasional Kelanjutusiaan," 2021.

telah mengalami penurunan kemampuan dalam melakukan aktivitas seperti *mobilitas*.

## 2) Batasan Usia Lansia

Kementerian Sosial Kesehatan RI telah mengklasifikasikan batasan usia lansia yang didasari pada kondisi fisik, mental dan kondisi sosial serta tingkat kemandirian dan ketergantungan lansia. Klasifikasi tersebut terdiri dari:<sup>39</sup>

- a) Lansia muda (60-69 tahun)
- b) Lansia madya (70-79 tahun)
- c) Lansia tua (> 80 tahun)

Berdasarkan kelompok usia menunjukkan bahwa semakin bertambah usia lansia maka semakin kecil kemungkinan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi. Kelompok lansia tua menjadi kelompok yang paling sedikit dalam menggunakan perangkat telepon genggam. Hal ini menjadi pertimbangan bagi peneliti untuk menggunakan batasan pada lansia muda dan lansia madya dalam menelisik wisata lansia di museum.

## 3) Karakteristik Aktivitas Wisatawan Lansia

Wisatawan lansia lebih banyak melakukan aktivitas wisata yang lebih ringan dan santai seperti duduk-duduk, melihat-lihat, makan, berbincang serta aktivitas pasif lainnya. Sementara itu untuk aktivitas aktif wisatawan lansia melakukan kegiatan dengan jalan-jalan, berfoto

---

<sup>39</sup> Badan Pusat Statistik Indonesia, *Statistik Penduduk Lansia 2025*, hal 22.

atau mengasuh anak dan cucu.<sup>40</sup> Wisatawan kelompok lansia biasanya memiliki waktu wisata yang lebih fleksibel, namun kondisi kesehatan terutama kondisi fisik telah menjadi bahan pertimbangan. Maka keberadaan fasilitas, tempat istirahat, serta perhatian dari pemandu wisata menjadi sangat penting. Pemahaman tentang aktivitas dan keterbatasan lansia ini menjadi dasar dalam menganalisis bagaimana lansia mengalami ruang museum.

### c. Wisata

#### 1) Pengertian Wisata

Dalam KBBI, wisata diartikan sebagai kegiatan bepergian bersama-sama untuk memperluas pengetahuan, bersenang-senang, ataupun piknik.<sup>41</sup> UU RI NO 10 Tahun 2009 juga menjelaskan wisata sebagai perjalanan yang dilakukan seseorang atau sekelompok orang dengan mengunjungi suatu tempat untuk rekreasi, pengembangan diri atau mempelajari daya tarik wisata dalam waktu sementara.<sup>42</sup> Secara singkat, wisata dapat dipahami sebagai kegiatan perjalanan baik individu maupun kelompok ke tempat tertentu untuk mendapatkan pengalaman baru di luar aktivitas keseharian dalam waktu yang sementara.

---

<sup>40</sup> Sabrina Rahmadhanty and Tiara Faza Aulia, "Analisis Fasilitas Wisata Ramah Lansia Di Taman Hutan Raya Ir. Djuanda (Tahura)," *Jurnal Darma Agung* 32, no. 3 (2024): hal 416.

<sup>41</sup> Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, "Kamus Besar Bahasa Indonesia," KBBI Online, n.d., <https://kbbi.web.id/wisata>.

<sup>42</sup> *Undang-Undang Republik Indonesia No 10 Tahun 2009 Tentang Kepariwisataaan* (Jakarta, 2009), Hal, 2.

## 2) Wisata Berdasarkan Karakteristik Usia

Beberapa faktor yang menjadikan seseorang melakukan perjalanan wisata, di antaranya adanya pengaruh karakteristik *socio-demografi*. Aspek demografi yang menjadi perhatian di sini adalah faktor usia seseorang. Berdasarkan demografi usia tersebut, wisata telah dibagi menjadi 2 kategori yaitu *youth tourism* yaitu perjalanan wisata yang banyak dilakukan oleh generasi muda dan *senior tourism* yaitu kegiatan pariwisata yang diikuti oleh kelompok usia lanjut yang biasanya memiliki ritme perjalanan yang lebih lambat.<sup>43</sup>

Tingkat usia memiliki pengaruh dalam keputusan berwisata yang menyangkut kondisi fisik, kebutuhan kenyamanan dan kemampuan mobilitas seseorang. Beberapa hal tersebut menjadi sebuah pertimbangan utama bagi wisatawan lansia, terutama dalam memilih destinasi wisata. Pilihan destinasi wisata dan fasilitas sangat diperhatikan oleh lansia agar tidak menyulitkan saat beraktivitas. Berbeda dengan wisatawan muda, lansia cenderung mencari kegiatan wisata yang menyenangkan, bermakna dan tidak melelahkan.

## 3) Kategori Wisata Lansia

Destinasi wisata yang bernuansa alam, sejarah, budaya, serta tema-tema keagamaan adalah destinasi perjalanan yang relevan bagi lansia. Wisatawan lansia memiliki minat budaya yang apresiatif. Situs-situs

---

<sup>43</sup> Putu Eka Wirawan and I Made Trisna Semara, *Pengantar Pariwisata* (Bali: IPB International, 2021), Hal, 43.

arkeologi dan museum merupakan salah satu faktor yang menarik bagi wisatawan lansia. Di ruang museum, aktivitas kunjungan lansia dapat dibentuk oleh berbagai bentuk, mulai dari sambutan di lokasi, kualitas fasilitas, atraksi, hingga kesempatan berinteraksi dengan pengunjung lain. Motivasi perjalanan wisata umumnya telah dibagi menjadi 5 bagian, yaitu: kebutuhan fisiologis, kebutuhan rasa aman, kebutuhan sosial (relasi), kebutuhan penghargaan, hingga kebutuhan aktualisasi diri.<sup>44</sup>

#### d. Museum

##### 1) Pengertian

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No 66 Tahun 2015 telah mendefinisikan museum sebagai lembaga yang berfungsi melindungi, mengembangkan, memanfaatkan koleksi dan mengkomunikasikan kepada masyarakat.<sup>45</sup> ICOM (*International Council of Museums*) telah menetapkan definisi baru bahwa museum adalah lembaga permanen yang melayani masyarakat melalui kegiatan penelitian, pelestarian dan penyajian warisan benda dan tak benda. Museum bersifat terbuka bagi masyarakat umum, mudah diakses serta inklusif. Selain itu, museum mendorong keberagaman dan keberlanjutan, menjalankan operasionalnya secara etis dan profesional dengan partisipasi masyarakat. Museum juga menyediakan kegiatan yang edukatif, hiburan,

---

<sup>44</sup> Liliana Dewi, M. Liga Surdjana, and Ramang H. Demolingo, *Manajemen Pengunjung Di Destinasi Wisata* (Jakarta: Universitas Nasional, 2023), Hal, 6-7.

<sup>45</sup> Peraturan Pemerintah, *Peraturan Pemerintah Nomor 66 Tahun 2015 Tentang Museum*, Direktorat Jenderal Peraturan Perundang-Undangan Republik Indonesia, 2015.

refleksi dan berbagi pengetahuan.<sup>46</sup> Dari definisi baru ini, dapat disimpulkan bahwa museum mencakup makna “inklusivitas”, “aksesibilitas”, “keberlanjutan”, dan “etika”.

## 2) Fungsi dan Peran Museum

Museum menjadi lembaga penting dalam pendidikan modern dan pariwisata edukasi. Museum tidak hanya sebagai ruang penyimpanan benda-benda kuno, namun juga sebagai ruang yang menarik dan bermakna bagi masyarakat. Museum memiliki beberapa fungsi utama yang relevan:<sup>47</sup>

- a) Fungsi edukatif: memberikan pelajaran sejarah, budaya, dan nilai-nilai sosial melalui koleksi yang disajikan.
- b) Fungsi rekreatif: menyediakan ruang wisata yang menyenangkan dan bermakna bagi masyarakat.
- c) Fungsi kultural: menjaga, merawat serta mengkomunikasikan warisan budaya kepada semua generasi.
- d) Fungsi sosial: menjadi ruang berinteraksi dan membangun hubungan sosial antar pengunjung.

Dalam perspektif sosiologi, pariwisata menjadi cabang kajian yang membahas berbagai aspek sosial dalam kegiatan wisata, seperti motivasi wisatawan, peran, institusi, serta dampaknya terhadap wisatawan

---

<sup>46</sup> ICOM, “What Is a Museum? Icom Finally Decides on a New Definition,” *The Art Newspaper*, 2022, <https://www.theartnewspaper.com/2022/08/24/what-is-a-museum-icom-finally-decides-on-a-new-definition>.

<sup>47</sup> Mubarak Dahlan, “Fungsi Dan Peran Museum Sebagai Sumber Belajar Dan Media Pelestarian Sejarah,” *Jurnal Kajian Sosial Dan Budaya* 8, no. 1 (2024): 25–29.

maupun masyarakat.<sup>48</sup> Sosiologi pariwisata muncul dari fenomena kegiatan perjalanan yang melibatkan kelompok sosial ke berbagai tujuan wisata. Pendekatan sosiologis terhadap pariwisata berfokus pada hubungan antara berbagai unsur pariwisata, seperti potensi wisata, kelompok sosial, daya tarik wisata, hingga mobilitas sosial dalam perkembangan sektor pariwisata. Oleh karena itu, perkembangan pariwisata dipahami sebagai bagian dari dinamika sosial dalam kajian sosiologi karena berkaitan dengan hubungan dan interaksi sosial dalam aktivitas kepariwisataan.

## 2. Teori

Erving Goffman, seorang sosiolog Kanada yang lahir pada 1922 dan wafat pada 1982 sering dianggap sebagai teoritis interaksionisme simbolik.<sup>49</sup> Karya terpenting Goffman tentang diri (*self*) dalam interaksionisme simbolik terdapat pada buku "*Presentation of Self in Every Day Life*" (1959) yang menyediakan dasar teori mengenai bagaimana individu tampil di dalam dunia sosial.<sup>50</sup> Pemikiran Goffman sangat dipengaruhi oleh pemikiran Mead, terutama dalam hal ketegangan antara dua aspek diri, "I" yang mencerminkan pada apa adanya dan "Me" yang mencerminkan pada diri orang lain, serta diri

---

<sup>48</sup> Nisa Rahmaniyah Utami et al., *Sosiologi Pariwisata* (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2023), hal 40.

<sup>49</sup> George Ritzer and Douglas J. Goodman, *Teori Sosiologi Modern*, Edisi Ke-6 (Jakarta: Prenada Media, 2004), hal 296.

<sup>50</sup> Erving Goffman, *The Presentation of Everyday Life* (University of Edinburg, 1959), [https://monoskop.org/images/1/19/Goffman\\_Erving\\_The\\_Presentation\\_of\\_Self\\_in\\_Everyday\\_Life.pdf](https://monoskop.org/images/1/19/Goffman_Erving_The_Presentation_of_Self_in_Everyday_Life.pdf).

yang dibatasi oleh kehidupan sosial.<sup>51</sup> Ketegangan ini disebabkan dari perbedaan antara keinginan individu dan harapan sosial yang ada. Dalam hal ini, Goffman membangun teori dramaturgi atau pandangan tentang kehidupan sosial sebagai rangkaian pertunjukan drama, seperti yang ditampilkan di atas pentas.<sup>52</sup>

Teori dramaturgi menjelaskan bagaimana individu sebagai aktor sosial yang berupaya menyesuaikan diri agar dapat diterima dalam lingkungan sosial. Secara sederhana, manusia ingin membentuk dan mengelola penampilan dirinya agar sesuai dengan harapan audiens. Goffman menekankan dimensi ekspresif aktivitas manusia melalui bagaimana cara seseorang mengekspresikan diri dalam interaksi sosial. Dalam situasi sosial, seluruh kegiatan dari partisipan tertentu disebut sebagai suatu penampilan (*performance*) sedangkan orang-orang lain yang terlibat dalam situasi itu disebut sebagai pengamat atau partisipan lainnya.<sup>53</sup> Individu dapat menyajikan suatu pertunjukan (*show*) bagi orang lain, tetapi kesan (*impression*) terhadap pertunjukkan dapat berbeda-beda.

---

<sup>51</sup> Ritzer and Goodman, *Teori Sosiologi Modern*, hal 296.

<sup>52</sup> Ritzer and Goodman, hal 297.

<sup>53</sup> Margareth M. Poloma, *Sosiologi Kontemporer* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2010), hal 232.

Konsep-konsep utama dalam pemikiran Goffman meliputi beberapa hal, yaitu:

a. *Front Stage*

*Front stage* atau panggung depan adalah bagian penampilan yang secara teratur berfungsi secara pasti dan umum untuk mendefinisikan sesuatu bagi orang yang menyaksikan pertunjukan tersebut.

Komponen penting dalam *front stage*, meliputi:

- 1) *Setting* adalah latar fisik tempat interaksi sosial terjadi, termasuk tata ruang, fasilitas, serta lingkungan yang mendukung. *Setting* merujuk pada pemandangan fisik yang harus ada jika aktor memainkan perannya.
- 2) *Personal front* mencakup berbagai perlengkapan yang bersifat menyatakan perasaan yang memperkenalkan penonton dengan aktor. Hal ini membantu audien mengenali siapa aktor tersebut dan apa perannya di ruang sosial. Goffman membagi *personal front* menjadi penampilan dan gaya:
  - a) Penampilan mencakup berbagai jenis barang yang menunjukkan status sosial aktor. Penampilan ini dapat dilihat dari pakaian, aksesoris serta atribut lainnya. Penampilan ini membantu seseorang dalam membentuk kesan awal tentang aktor.
  - b) Gaya merujuk pada peranan yang diharapkan aktor untuk dimainkan dalam situasi tertentu, termasuk gaya fisik dan sikap.

Gaya menunjukkan bagaimana seorang aktor ingin dipersepsikan oleh orang lain.<sup>54</sup>

b. *Back Stage*

Di sisi lain, Goffman juga membahas mengenai panggung belakang atau *back stage*. Identifikasi panggung belakang menunjukkan fakta atau berbagai jenis tindakan yang disembunyikan aktor di depan panggung. Di panggung belakang individu tampil “seutuhnya” dalam diri identitas aslinya. Meskipun *back stage* dan *front stage* sering kali berdekatan, namun akses ke panggung belakang tidak mudah. Salah satu langkah protektif yang paling penting adalah kebijaksanaan agar pelaku menjaga pertunjukkan masing-masing.

c. Manajemen Kesan

Dalam sosiologi, manajemen kesan juga dikenal sebagai presentasi diri yang mengacu pada proses sadar atau tidak sadar yang dilakukan orang untuk mencoba mengendalikan kesan yang dibentuk orang lain.<sup>55</sup> Goffman membahas bahwa ketika manusia berinteraksi dengan sesama, manusia ingin mengelola pesan yang diharapkan dengan melakukan citra diri. Tujuannya adalah agar seseorang menampilkan diri sesuai dengan cara yang diinginkan individu atau kelompok. Bentuk manajemen ini umumnya berlaku untuk kesan pertama. Goffman memiliki pemikiran

---

<sup>54</sup> Margareth M. Poloma, hal 233.

<sup>55</sup> Charlotte Nickerson, “Impression Management: Erving Goffman Theory,” *Simply Psychology*, 2024, <https://www.simplypsychology.org/impression-management.html>.

tambahan mengenai seni mengelola kesan, yang umumnya mengacu pada kehati-hatian terhadap serentetan tindakan yang tidak diharapkan.<sup>56</sup>

Goffman mempopulerkan konsep manajemen persepsi dalam bukunya *“The Presentation of Self in Everyday Life”*. Goffman menjelaskan bahwa manajemen kesan tidak hanya memengaruhi bagaimana seorang diperlakukan oleh orang lain tetapi juga merupakan bagian penting dari interaksi sosial. Bagi Goffman, diri merupakan proses sosial dan setiap orang yang berinteraksi perlu memproyeksikan identitas publik yang memandu perilaku orang lain.<sup>57</sup> Konsep manajemen kesan dapat muncul baik secara sengaja maupun tidak sengaja di media sosial, tanpa batasan kehidupan sehari-hari diekspresikan. Hal ini mencakup beberapa motivasi seperti *personal branding*, *narsisme* dan presentasi diri secara umum.<sup>58</sup> Di era digital ini, memungkinkan partisipasi tanpa batas di media sosial dengan ditandai cepatnya praktik budaya.

Dalam perkembangannya, teori Erving Goffman berkembang sebagai respon terhadap perubahan sosial yang mendorong individu harus cermat dalam memainkan peran sosialnya. Teori tersebut menjadi salah satu teori utama dalam sosiologi modern yang memiliki relevansi dalam menganalisis fakta-fakta sosial hingga saat ini. Meskipun

---

<sup>56</sup> Ritzer and Goodman, *Teori Sosiologi Modern*, hal 301.

<sup>57</sup> Nickerson, “Impression Management: Erving Goffman Theory.”

<sup>58</sup> B J Sujibto et al., “Celebrating Achievements as Digital Rituals among Indonesian Youth on Social Media,” *Masyarakat: Jurnal Sosiologi: Jurnal Sosiologi* 30, no. 1 (2025): hal 7, <https://doi.org/10.7454/MJS.v30i1.13582>.

demikian, teori tersebut memiliki keterbatasan karena lebih fokus pada interaksi tatap muka sehingga dapat dikategorikan sebagai teori mikro.

Dalam penelitian ini tidak hanya menggunakan *front stage* dan *back stage*, akan tetapi menekankan pada konsep-konsep lain yang lebih detail seperti *setting*, *personal front*, penampilan dan gaya, serta manajemen kesan. Beberapa konsep tersebut digunakan sebagai pisau analisis untuk menelaah *flexing* lansia di wisata museum. Penerapan konsep-konsep dalam teori ini menjadi landasan teori dalam analisis penelitian ini karena memberikan kerangka konseptual yang kuat untuk menjelaskan berbagai aspek aktivitas lansia. Mulai dari motivasi lansia mengunjungi museum, cara lansia mengalami atau menampilkan diri, memaknai, hingga respon dari pihak museum dalam *flexing* wisata ala lansia. Selain itu, teori ini juga telah digunakan pada penelitian sejenis sehingga dapat memperkuat analisis dalam penelitian ini. Dengan demikian, penerapan teori Goffman memiliki relevansi dengan konteks di mana lansia dapat berperan sebagai aktor sosial yang dapat melakukan interaksi, mengelola kesan hingga menyesuaikan diri dengan perkembangan digital.

### 3. Kerangka Berpikir



**Gambar 1. 4 Kerangka Berpikir**

Pada gambar di atas menunjukkan bahwa penelitian ini meneliti mengenai bentuk *flexing* ala lansia di museum. Kondisi tersebut didorong oleh adanya penggunaan media sosial di kalangan lansia. Penelitian ini diarahkan untuk menjawab pertanyaan penelitian mengenai bagaimana bentuk *flexing* ala lansia di Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta. Untuk menganalisis permasalahan ini, penelitian ini menggunakan teori dramaturgi Erving Goffman dengan konsep *front stage* (*setting, personal front, penampilan dan gaya*), *back stage*, dan manajemen kesan yang relevan dalam membantu menelaah *flexing* ala lansia di Museum Benteng Vredeburg. Secara metodologi, penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Melalui pendekatan ini, penelitian dapat memperoleh data temuan terkait motivasi lansia dalam melakukan kunjungan museum,

pemaknaan kunjungan museum sebagai ruang *flexing* ala lansia, aktivitas yang merepresentasikan *flexing* lansia di museum, serta respon dari pihak museum dalam aktivitas *flexing* lansia. Dengan demikian, penelitian ini berupaya menjelaskan bagaimana lansia menampilkan keterlibatan wisata di museum.

## G. Metode Penelitian

### 1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Metode kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan filsafat *postpositivisme* atau *interpretative* untuk memahami kondisi objek alamiah. Penelitian kualitatif menekankan pada penjelasan makna yang dibentuk oleh individu maupun kelompok mengenai persoalan individu ataupun isu sosial.<sup>59</sup> Peneliti menggunakan metode kualitatif dalam penelitian ini karena paling sesuai dengan fokus utama penelitian yang ingin mengkaji fenomena sosial terkait aktivitas wisata lansia di Museum Benteng Vredeburg. Fenomena ini tidak dapat dijelaskan secara kuantitatif, namun diperlukan informasi mendalam dari informan, baik dari ungkapan maupun tindakannya.

Secara lebih khusus, penelitian ini menggunakan pendekatan studi kasus untuk memahami fenomena *flexing* wisata pengunjung lansia di Museum Benteng Vredeburg. Pendekatan studi kasus digunakan untuk

---

<sup>59</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif (Untuk Penelitian Yang Bersifat: Eksploratif, Enterpretif, Interaktif Dan Konstruktif)*, Alfabeta (Bandung, 2022), hal 9-10.

mengkaji fenomena kunjungan lansia di museum yang mencakup motivasi, pemaknaan, aktivitas, respon dari pihak museum pada pengunjung lansia. Pendekatan ini relevan digunakan karena berdasarkan fokus penelitian yang lebih spesifik terkait aktivitas *flexing* lansia di salah satu museum di Yogyakarta. Oleh karena itu, melalui pendekatan studi kasus memiliki ruang yang lebih luas bagi peneliti untuk memahami dan menangkap berbagai situasi sosial yang diangkat.

## **2. Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada pertimbangan bahwa museum ini memiliki karakteristik yang relevan dengan fokus kajian terkait fenomena *flexing* lansia dalam aktivitas wisata museum. Selain itu, berdasarkan data demografi usia pengunjung diketahui bahwa museum ini menjadi salah satu destinasi yang menarik bagi kelompok lansia dalam kegiatan wisata. Oleh karena itu, Museum Benteng Vredeburg menjadi lokasi yang relevan untuk mengkaji aktivitas wisata lansia.

## **3. Subjek dan Objek Penelitian**

### **a. Subjek Penelitian**

Dalam penelitian kualitatif, subjek penelitian merujuk pada individu atau kelompok yang berada dalam situasi tertentu.<sup>60</sup> Pada penelitian ini,

---

<sup>60</sup> A. Yusuf Muri, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*, Kencana (Jakarta, 2014), hal 149.

pemilihan subjek dilakukan dengan teknik *purposive*, yaitu penentuan subjek berdasarkan kriteria tertentu yang relevan dengan fokus penelitian. Dalam menetapkan subjek penelitian, langkah awal yang dilakukan oleh peneliti adalah menentukan kriteria subjek yang meliputi: mengetahui objek yang diteliti, dapat menjelaskan atau menerangkan, bersedia menjadi informan, serta keberadaan subjek di lokasi Museum Benteng Vredeburg.

Dalam penelitian ini, subjek penelitian terdiri dari tujuh pengunjung lansia yang meliputi empat lansia muda dan tiga lansia madya, serta dua orang pengelola museum. Adapun kriteria pemilihan subjek lansia dalam penelitian ini, meliputi:

- 1) Informan adalah individu yang termasuk lansia dalam kategori lansia muda (60-69 tahun) dan lansia madya (70-79 tahun).
- 2) Informan merupakan pengunjung Museum Benteng Vredeburg, baik yang melakukan kunjungan secara individu maupun kelompok.
- 3) Informan menggunakan media sosial.
- 4) Bersedia menjadi informan penelitian serta dapat memberikan informasi terkait aktivitasnya di museum.

Pemilihan kriteria subjek tersebut dilakukan agar informan yang terlibat benar-benar mewakili kelompok lansia yang memiliki keterlibatan sosial dalam kunjungan museum, sehingga data yang diperoleh dapat menggambarkan aktivitas wisata bagi lansia secara mendalam.

#### b. Objek Penelitian

Dalam penelitian kualitatif, objek penelitian adalah keseluruhan kondisi atau peristiwa yang terjadi di dalam konteks tertentu.<sup>61</sup> Dalam penelitian ini, objek yang dikaji berfokus pada *flexing* ala pengunjung lansia di Museum Benteng Vredenburg Yogyakarta. Secara spesifik, objek penelitian ini mencakup beberapa aspek, seperti motivasi, aktivitas, pemaknaan dan respon dari pihak museum pada pengunjung lansia.

Objek ini menjadi menarik karena menghadirkan interaksi yang unik antara keterbatasan fisik, kebutuhan sosial, serta pemaknaan wisata budaya di fase usia lanjut. Dengan meneliti kegiatan wisata lansia di museum tidak hanya memberikan wawasan terkait bagaimana lansia berinteraksi dengan ruang budaya, namun juga menawarkan kontribusi penting dalam pengembangan wisata lansia dalam konteks museum.

#### 4. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian merujuk pada subjek tempat data diperoleh atau diambil.<sup>62</sup> Dalam penelitian ini, sumber data yang digunakan terdiri dari dua sumber data yaitu:

---

<sup>61</sup> Muri, hal 148.

<sup>62</sup> Rifa'i Abubakar, *Pengantar Metodologi Penelitian* (Yogyakarta: SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga, 2021), hal 57.

a. Data primer

Data primer merupakan data yang didapatkan langsung oleh peneliti dari sumber asli di lapangan.<sup>63</sup> Dalam penelitian ini, data primer diperoleh melalui observasi langsung terhadap aktivitas lansia di Museum Benteng Vredeburg, wawancara dari sisi wisatawan lansia dan pengelola Museum Benteng Vredeburg, serta dokumentasi sebagai pelengkap dari metode observasi dan wawancara.

b. Data Sekunder

Data sekunder adalah data tambahan yang didapatkan dari sumber yang telah ada sebelumnya dan tidak diperoleh langsung dari informan pertama.<sup>64</sup> Data sekunder dalam penelitian ini, meliputi dokumen dari Museum Benteng Vredeburg, publikasi jurnal, skripsi, serta publikasi pendukung lainnya yang dapat menambah informasi terkait fenomena *flexing* ala lansia di museum.

## 5. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah strategis dalam penelitian untuk mendapatkan data.<sup>65</sup> Dalam penelitian ini, pengumpulan data dilakukan dengan tiga teknik pengumpulan data utama yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi. Ketiga teknik tersebut digunakan untuk

---

<sup>63</sup> John W. Creswell, *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif Dan Mixed Method, Pustaka Pelajar* (Yogyakarta, 2012), hal 230.

<sup>64</sup> Creswell, hal 230.

<sup>65</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif (Untuk Penelitian Yang Bersifat: Eksploratif, Enterpretif, Interaktif Dan Konstruktif)*, hal 104.

mendapatkan data yang mendalam mengenai kegiatan wisata lansia di museum.

a. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang tidak hanya sebatas pada komunikasi dengan informan, melainkan mencakup pengamatan terhadap objek-objek yang diteliti.<sup>66</sup> Dalam penelitian ini, observasi digunakan untuk memperoleh data empiris dari lapangan terkait aktivitas lansia di museum. Peneliti menggunakan observasi partisipatif dengan hadir di lokasi untuk mencermati kondisi sekitar sekaligus mencatat terkait aktivitas yang terjadi. Observasi telah dilaksanakan pada bulan November-Desember 2025 di Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta.

Proses observasi dalam penelitian ini difokuskan pada tiga situasi, yaitu:

- 1) Tempat (museum): keadaan lokasi yang sering digunakan lansia, fasilitas yang tersedia bagi lansia, serta ruang pameran museum.
- 2) Aktor (lansia): karakteristik aktor dari penampilan, penggunaan perangkat teknologi, cara berfoto, intensitas dengan objek museum.
- 3) Aktivitas: kegiatan yang berkaitan dengan kunjungan lansia di museum, seperti keliling museum, aktivitas berfoto, interaksi

---

<sup>66</sup> Sugiyono, hal 106.

pengunjung lansia dengan koleksi museum, sesama pengunjung ataupun petugas museum.

Observasi terhadap ketiga situasi tersebut sangat penting untuk memperkuat pemahaman tentang fenomena kunjungan museum bagi lansia. Melalui observasi, peneliti melihat secara langsung bagaimana intensitas lansia dengan koleksi museum, interaksi selama kunjungan, hingga dokumentasi aktivitas wisata. Oleh karena itu, hasil observasi ini dapat memperkuat data wawancara.

b. Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data untuk mengetahui hal-hal yang lebih mendalam dari partisipan dalam menginterpretasikan fenomena yang terjadi.<sup>67</sup> Dalam penelitian ini, wawancara dilakukan secara *face to face interview* dengan menggunakan format semi-terstruktur. Peneliti melakukan wawancara menggunakan pedoman wawancara, namun memungkinkan munculnya pertanyaan baru. Peneliti juga memanfaatkan alat bantu seperti perekam suara pada ponsel serta catatan guna memastikan kelengkapan data wawancara.

Dalam penelitian ini, proses wawancara dilakukan pada bulan November-Februari dengan melibatkan sembilan informan. Informan tersebut terdiri dari tujuh pengunjung lansia yaitu empat lansia muda dan

---

<sup>67</sup> Sugiyono, hal 114.

tiga lansia madya, serta dua orang pengelola museum di bidang layanan khusus kelompok rentan. Wawancara dengan lansia bertujuan untuk mengungkap aktivitas selama melakukan kunjungan museum. Sementara itu, wawancara dengan pengelola museum dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai respon museum pada pengunjung lansia. Dengan demikian, wawancara terhadap kedua pihak tersebut dilakukan agar peneliti mendapatkan pandangan yang mandalam dari kedua pihak.

**Tabel 1. Daftar Informan Penelitian**

<b>Nama</b>	<b>Usia</b>	<b>Kategori</b>
R	60 tahun	Lansia muda
Y	60 tahun	Lansia muda
S	61 tahun	Lansia muda
N	61 tahun	Lansia muda
RR	70 tahun	Lansia madya
TM	76 tahun	Lansia madya
H	76 tahun	Lansia madya
Andi Arif	37 tahun	Pengelola museum
Muri Kurniawati	51 tahun	Pengelola museum

**Sumber: (Data Primer Peneliti, 2026)**

c. Dokumentasi

Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data yang digunakan sebagai penguat dari data hasil observasi dan wawancara. Dalam penelitian ini, peneliti mengumpulkan dokumen foto profil museum, foto aktivitas informan di museum serta catatan lapangan selama proses

penelitian. Selain itu, dokumen tertulis dari literatur yang ada juga digunakan sebagai tambahan informasi dalam fenomena kunjungan museum bagi lansia. Dokumentasi dalam penelitian ini diambil saat proses observasi dan wawancara berlangsung.

## 6. Validitas Data (Triangulasi)

Dalam penelitian kualitatif, validitas data (triangulasi) merujuk pada keabsahan data yang meliputi pengecekan dari berbagai sumber, teknik dan waktu.<sup>68</sup> Dalam penelitian ini, peneliti melakukan triangulasi data dengan dua jenis triangulasi:

### a. Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber berarti mendapatkan data dari sumber yang berbeda dengan teknik yang sama.<sup>69</sup> Dalam penelitian ini, proses triangulasi dilakukan dengan cara menggunakan sumber data dari kedua pihak yaitu pengunjung dari kelompok lansia dan pengelola museum di bidang layanan khusus kelompok rentan. Triangulasi sumber penting dilakukan untuk menguji validitas data dalam penelitian.

### b. Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik dilakukan dengan cara mengecek data pada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda.<sup>70</sup> Triangulasi teknik dalam penelitian ini meliputi beberapa teknik pengumpulan data, yaitu

---

<sup>68</sup> Sugiyono, hal 181.

<sup>69</sup> Abubakar, *Pengantar Metodologi Penelitian*, hal 131.

<sup>70</sup> Abubakar, hal 131.

observasi secara langsung di museum, wawancara dengan informan, serta dokumentasi selama proses penelitian untuk memperkuat informasi terkait museum dan lansia. Melalui kedua triangulasi tersebut data tidak berdiri sendiri. Jika dibandingkan dengan satu pendekatan, penggunaan teknik triangulasi saling menguatkan, melengkapi, dan memperkaya analisis.

## 7. Analisis Data

Analisis data merupakan proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara maupun dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesis, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan membuat kesimpulan yang mudah dipahami.<sup>71</sup> Merujuk pada Miles dan Huberman, analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan beberapa tahapan, sebagai berikut:<sup>72</sup>

### a. Pengumpulan Data

Dalam penelitian kualitatif, tahapan awal dilakukan dengan penjelajahan secara umum terhadap situasi sosial yang diteliti. Pada tahap ini, pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Setelah data terkumpul, hasil

---

<sup>71</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif (Untuk Penelitian Yang Bersifat: Eksploratif, Enterpretif, Interaktif Dan Konstruktif)*, hal 130.

<sup>72</sup> Sugiyono, hal 132-141.

wawancara kemudian ditranskripsikan untuk memudahkan proses analisis data.

b. Reduksi Data

Reduksi data adalah tahap penyederhanaan terhadap data lapangan yang telah diperoleh dengan cara memilih, memfokuskan pada hal-hal penting, dan mengkategorisasikan data berdasarkan tema penelitian. Pada tahap ini, peneliti kemudian memilah data yang relevan dengan tujuan penelitian dan menyisihkan informasi yang tidak diperlukan. Melalui proses tersebut, data menjadi lebih terorganisir sehingga memudahkan peneliti dalam melakukan analisis selanjutnya.

c. Penyajian Data

Setelah proses reduksi data dilakukan, tahap selanjutnya adalah penyajian data. Dalam penelitian kualitatif, penyajian data dapat disajikan dalam berbagai bentuk seperti teks naratif, bagan, hubungan antar kategori, *flowcart*, dan lain-lain. Dalam penelitian ini, data disajikan secara naratif untuk menggambarkan bagaimana lansia menampilkan aktivitasnya wisatanya di Museum Benteng Vredeburg. Penyajian secara naratif dilakukan agar data

lebih mudah dipahami dan memudahkan proses penarikan kesimpulan.

d. Menarik Kesimpulan atau Verifikasi

Penarikan kesimpulan adalah tahap akhir dalam proses analisis data yang bertujuan menyimpulkan temuan penelitian sesuai dengan tujuan penelitian. Pada tahap ini, proses verifikasi juga dilakukan untuk menguji kekuatan dan kesesuaian data yang diperoleh. Berdasarkan proses tersebut, peneliti kemudian menyusun kesimpulan yang relevan dengan landasan teori dan hasil penelitian.

## **H. Sistematika Pembahasan**

Sistematika pembahasan pada penelitian ini terdiri dari lima bab yang dijelaskan sebagai berikut:

### **BAB I: Pendahuluan**

Pada bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kajian pustaka, landasan teori, metode penelitian dan sistematika pembahasan.

### **BAB II: Gambaran Umum Lokasi dan Subjek Penelitian**

Pada bab ini berisi gambaran umum situasi dan kondisi lokasi penelitian, yaitu Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta serta kondisi pengunjung dari kelompok lansia. Bab ini bertujuan untuk menggambarkan kondisi dunia sosial sebagaimana yang telah terjadi di lapangan.

### **BAB III: Hasil Temuan Penelitian**

Pada bab ini berisi hasil temuan yang relevan dengan topik penelitian. Empat aspek utama yang dibahas antara lain: Pertama, motivasi lansia dalam melakukan kunjungan di Museum Benteng Vredeburg. Kedua, pemaknaan kunjungan museum sebagai ruang *flexing* ala lansia di Museum Benteng Vredeburg. Ketiga, aktivitas yang merepresentasikan *flexing* lansia di Museum Benteng Vredeburg. Keempat, respon dari Museum Benteng Vredeburg dalam *flexing* pengunjung lansia.

### **BAB IV: Analisis Data Hasil Penelitian**

Pada bab ini berisi analisis data terhadap hasil penelitian yang ada pada bab sebelumnya dengan didukung teori dramaturgi Erving Goffman, terutama konsep terkait *front stage* (*setting, personal front, penampilan dan gaya*), *back stage*, dan manajemen kesan.

### **BAB V: Penutup**

Pada bab terakhir berisi kesimpulan yang menjawab permasalahan yang dikemukakan, serta saran untuk tindak lanjut sumbangan penelitian bagi perkembangan teori maupun praktik bidang yang diteliti. Kemudian dilengkapi dengan daftar pustaka dan lampiran.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai *Flexing* ala Lansia: Studi Kasus Aktivitas Wisata Pengunjung Lansia di Museum Benteng Vredeburg menunjukkan bahwa kunjungan museum pada lansia menjadi ruang sosial untuk membangun eksistensi diri di usia lanjut. Dalam konteks ini, kunjungan museum menjadi sarana bagi lansia untuk menunjukkan bahwa usia lanjut tidak menjadi penghalang untuk tetap aktif dan mengikuti perkembangan sosial di tengah masyarakat modern.

1. Motivasi lansia dalam melakukan kunjungan museum didorong oleh motivasi eksternal (dorongan sosial), motivasi internal (pengetahuan sejarah, nostalgia, dan rekreasi), serta motivasi media sosial (keinginan untuk dikenal orang lain).
2. Kunjungan museum dimaknai lansia sebagai ruang ekspresi untuk menampilkan diri sebagai individu yang tetap aktif di usia lanjut. Selain itu, kunjungan museum bagi lansia juga berfungsi sebagai ruang rekreatif bagi lansia yang menghadirkan unsur nostalgia dan hiburan.
3. Aktivitas yang merepresentasikan *flexing* lansia di Museum Benteng mencakup dokumentasi kunjungan museum melalui foto dan video, pemilihan spot yang menarik, serta unggahan hasil dokumentasi melalui media sosial. Aktivitas tersebut menunjukkan adanya upaya lansia

dalam membangun citra diri yang aktif dan dapat mengikuti perkembangan digital di usia lanjut.

4. Pengelola museum memberikan respon yang inklusif terhadap pengunjung lansia dengan memperhatikan kebutuhan kelompok lansia dalam aktivitas wisata. Selain itu, pengelola museum memandang keberadaan pengunjung lansia dapat menjadi “iklan gratis” bagi lingkungan sosialnya.

Secara teoritis, penelitian ini menunjukkan bahwa museum dan media sosial menjadi *front stage* bagi lansia untuk menampilkan diri sebagai kelompok yang aktif di usia lanjut. Sementara itu, *back stage* menunjukkan kondisi yang tidak selalu terlihat di ruang publik seperti tantangan fisik atau hambatan adaptasi digital. Proses adaptasi tersebut merupakan bentuk manajemen kesan lansia untuk membangun atau mempertahankan citra lansia yang aktif dan adaptif. Dengan demikian, fenomena *flexing* pada lansia dipahami sebagai bentuk presentasi diri dan kebutuhan eksistensi sosial dalam aktivitas wisata museum.

## **B. Saran**

Berdasarkan pada hasil penelitian, penulis memberikan saran kepada pihak-pihak terkait untuk meningkatkan perhatian pada kelompok lansia dalam kegiatan wisata, sebagai berikut:

1. Bagi kelompok lansia disarankan untuk memanfaatkan kegiatan wisata di Museum Benteng Vredeborg sebagai salah satu sarana menjaga keaktifan sosial di fase usia lanjut.
2. Bagi Pemerintah Daerah khususnya Dinas Pariwisata DIY, dapat mendukung program yang mendorong partisipasi lansia dalam aktivitas wisata budaya, termasuk kunjungan museum. Langkah ini diharapkan dapat membuka peluang yang lebih luas bagi kelompok lansia untuk menikmati aktivitas wisata di usia lanjut.
3. Bagi peneliti yang ingin melanjutkan penelitian sejenis terkait wisata lansia di museum, diharapkan dapat menggali narasi informan secara lebih mendalam. Selain itu, penelitian selanjutnya dapat memperluas kajian pada lokasi wisata lain maupun menggunakan pendekatan yang berbeda agar pembahasan mengenai aktivitas wisata lansia dapat dikaji secara lebih mendalam.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abubakar, Rifa'i. *Pengantar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga, 2021.
- Ainy, Dieny Permata. "Lansia Wreda Mukti Merasa Terlayani Dalam Program Jebol Keran." *Vredeburg.Id*, 2025. <https://vredeburg.id/id/post/lansia-wreda-mukti-merasa-terlayani-dalam-program-jebol-keran>.
- Arjuna, and Bobby Nurmagandi. "Penggunaan Media Sosial Pada Lansia." *Jurnal Dinamika Kesehatan* 14, no. 2 (2023): 149–56. <https://doi.org/10.33859/dksm.v14i2.887>.
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. "Kamus Besar Bahasa Indonesia." *KBBI Online*, n.d. <https://kbbi.web.id/wisata>.
- Badan Pusat Statistik Indonesia. "Statistik Penduduk Lanjut Usia 2024" 21 (2024). <https://www.bps.go.id/id/publication/2024/12/31/a00d4477490caaf0716b711d/statistik-penduduk-lanjut-usia-2024.html>.
- . *Statistik Penduduk Lanjut Usia 2025*, 2025.
- Besri, and Mohamad Ali Hisyam. "Aksesibilitas Ramah Lansia Pada Destinasi Wisata Religi Makam Air Mata Ibu Di Kabupaten Bangkalan Dalam Perspektif Maqashid Syariah." *Journal of Islamic Business Law* 8, no. 4 (2024): 1–9.
- BPK RI. "Peraturan Presiden RI N0 88 Tahun 2021 Tentang Strategi Nasional Kelanjutusiaan," 2021.
- . "Undang-Undang Republik Indonesia No 13 Tahun 1998 Tentang Kesejahteraan Lanjut Usia," 1998. <https://peraturan.bpk.go.id/Details/45509/uu-no-13-tahun-1998>.
- Creswell, John W. *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif Dan Mixed Method. Pustaka Pelajar*. Yogyakarta, 2012.
- Dahlan, Mubarak. "Fungsi Dan Peran Museum Sebagai Sumber Belajar Dan Media Pelestarian Sejarah." *Jurnal Kajian Sosial Dan Budaya* 8, no. 1 (2024): 25–29.

- Dewi, Liliana, M. Liga Surdjana, and Ramang H. Demolingo. *Manajemen Pengunjung Di Destinasi Wisata*. Jakarta: Universitas Nasional, 2023.
- Diah, Aulia Rachma. “Mengalami Dan Memaknai Museum: Studi Fenomenologis Generasi Muda Berkunjung Ke Museum Di Daerah Istimewa Yogyakarta.” UIN Sunan Kalijaga, 2023.
- Dinas Kebudayaan (Kundha Kebudayaan). “Sejarah Benteng Vredeburg.” Dinas Kebudayaan Kota Yogyakarta, 2021. <https://kebudayaan.jogjakota.go.id/page/index/benteng-vredeburg>.
- Dyah Widiyastuti. “Mewujudkan Destinasi Wisata Ramah Lansia.” UGM, 2019. <https://ugm.ac.id/id/berita/17717-mewujudkan-destinasi-wisata-ramah-lansia/>.
- Endarwanto, Alton, Hadi Susanto, Nadiroh, Hafid Abbas, and Agung Purwanto. “Lifestyle : *Flexing* Behavior in Social Media.” *International Journal of Economics* 2, no. 1 (2023): 27–31. <https://doi.org/10.55299/ijec.v2i1.410>.
- Fatimah, Syarifah, and Oggy Maulidya Perdana Putri. “*Flexing*: Fenomena Perilaku Konsumen Dalam Perspektif Islam.” *Jurnal Ilmiah Ekonomi Islam* 9, no. 01 (2023): 1204–12.
- Goffman, Erving. *The Presentation of Everyday Life*. University of Edinburg, 1959. [https://monoskop.org/images/1/19/Goffman\\_Erving\\_The\\_Presentation\\_of\\_Self\\_in\\_Everyday\\_Life.pdf](https://monoskop.org/images/1/19/Goffman_Erving_The_Presentation_of_Self_in_Everyday_Life.pdf).
- Helmi, Tiara. “Pemilihan Atraksi Wisata Alam Untuk Pengunjung Lanjut Usia Di Kawasan Objek Wisata Ngalau Indah Kota Payakumbuh.” Universitas Bung Hatta, 2024.
- Heriyanto, S, and Ashari Ismail. “Media Instagram Dan Perilaku *Flexing* (Kajian Tentang Perilaku *Flexing* Dalam Menunjukkan Eksistensi Diri Sebagai Generasi Z Di Universitas Negeri Makassar ).” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 8, no. 3 (2024): 47467–75.
- Husna, Nafisah Nailal, and Syamsul Bakhri. “Dinamika Habitus Digital Dan Konfestasi Modal Simbolik: Analisis Budaya *Flexing* Pada Generasi Z Dalam Lanskap Sosial Indonesia.” *SABANA (Sosiologi, Antropologi, Dan Budaya Nusantara)* 4, no. 3 (2025): 485–96. <https://doi.org/10.55123/sabana.v4i3.7332>.
- ICOM. “What Is a Museum? Icom Finally Decides on a New Definition.” *The Art*

Newspaper, 2022. <https://www.theartnewspaper.com/2022/08/24/what-is-a-museum-icom-finally-decides-on-a-new-definition>.

Ismail, Naufaludin. “Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Untuk Lansia Di Indonesia : Sebuah Studi Literatur.” *Jurnal JTİK (Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi)* 8, no. 2 (2024).

Kasemsarn, Kittichai, Antika Sawadsri, David Harrison, and Farnaz Nickpour. “Museums for Older Adults and Mobility-Impaired People: Applying Inclusive Design Principles and Digital Storytelling Guidelines — A Review.” *Heritage* 7 (2024): 1893–1916.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. “Jumlah Museum per Provinsi.” 2025. Accessed March 5, 2025. <https://referensi.data.kemdikbud.go.id>.

Kemp, Simon. “Digital 2025: Indonesia.” DataReportal: Global Digital Insights, 2025.

Khoros. “The Social Media Demographics Guide,” 2023. [https://khoros-com.translate.google/resources/social-media-demographics-guide?\\_x\\_tr\\_sl=en&\\_x\\_tr\\_tl=id&\\_x\\_tr\\_hl=id&\\_x\\_tr\\_pto=tc](https://khoros-com.translate.google/resources/social-media-demographics-guide?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=id&_x_tr_hl=id&_x_tr_pto=tc).

Labaro, Megumi S. C., and Veronica A. Kumurur dan Surijadi Supardjo. “Perancangan Pusat Rekreasi Lansia Di Kota Manado,” 2020, 1–18.

Laura Angelina. “Budaya *Flexing* Di Media Sosial: Kajian Sosiologis Dan Implikasi Kependidikan Lintas Generasi.” Kompasiana, 2025. <https://www.kompasiana.com/lauraangelina0946/685e82a4c925c4333706b663/budaya-flexing-di-media-sosial-kajian-sosiologis-dan-implikasi-kependidikan-lintas-generasi>.

Liew, Sien Leong, Siti Rahayu Hussin, and Nawal Hanim Abdullah. “Attributes of Senior-Friendly Tourism Destinations for Current and Future Senior Tourists : An Importance- Performance Analysis Approach.” *Sage Journals*, 2021, 1–19. <https://doi.org/10.1177/2158244021998658>.

Margareth M. Poloma. *Sosiologi Kontemporer*. Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2010.

Maulida, Salas, Soetji Lestari, and Sotyania Wardhiana. “Lansia Dan Media Sosial (Studi Aktivitas Lansia Dalam Penggunaan Media Sosial Whatsapp Di Kelurahan Kober Banyumas ).” *Jurnal Interaksi Sosiologi* 1, no. 1 (2021): 23–41.

- Muri, A. Yusuf. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan. Kencana*. Jakarta, 2014.
- Nickerson, Charlotte. "Impression Management: Erving Goffman Theory." *Simply Sychology*, 2024. <https://www.simplypsychology.org/impression-management.html>.
- Nurdiansyah, Arif. "Flexing Di Media Sosial Instagram Dalam Perspektif Teori Dramaturgi Erving Goffman." *Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya*, 2023, 60.
- Paninggiran, Herman Novry, Almas Nabilli, and Faisal Yusuf. "Analisis Amenitas Dan Aksesibilitas Dalam Pengembangan Pariwisata Di Dairyland on The Valley (Cimory Bawen)." *Journal of Responsible Tourism* 5, no. 1 (2025): 681–90.
- Pattinaja, Aska Aprilano, and Farel Yosua Sualang. "Menghadapi Fenomena Flexing Culture: Kajian Interpretatif Berdasarkan Amsal 11:28." *Solo Gratia: Jurnal Teologi Biblika Dan Praktika* 6, no. 2 (2026): 640–64. <https://doi.org/10.47596/sg.v6i2.308>.
- Pemerintah, Peraturan. *Peraturan Pemerintah Nomor 66 Tahun 2015 Tentang Museum. Direktorat Jenderal Peraturan Perundang-Undangan Republik Indonesia*, 2015.
- Pramusita, Arina. "Yogyakarta Dorong Pengembangan Wisata Ramah Lansia, Wujudkan Pariwisata Inklusif Dan Berkelanjutan." DPSMB, 2025. <https://dbsmb.sv.ugm.ac.id/yogyakarta-dorong-pengembangan-wisata-ramah-lansia-wujudkan-pariwisata-inklusif-dan-berkelanjutan/>.
- Putra, Elred Fernando Bintara Yatna, and Mimi Savitri. "Evaluasi Pengelolaan Media Sosial Instagram Pasca Perubahan Lanskap Sosial: Studi Kasus Museum." *Repository.Ugm*, 2025.
- Qiao, Guanghui, Liu Ding, Keheng Xiang, Bruce Prideaux, and Jinyi Xu. "Understanding the Value of Tourism to Seniors' Health and Positive Aging." *Environ Research Public Health* 19, no. 3 (2022). <https://translate.google.com/website?sl=en&tl=id&hl=id&client=srp&u=https://doi.org/10.3390/ijerph19031476>.
- Rahmadhanty, Sabrina, and Tiara Faza Aulia. "Analisis Fasilitas Wisata Ramah Lansia Di Taman Hutan Raya Ir. Djuanda (Tahura)." *Jurnal Darma Agung* 32, no. 3 (2024): 414–21.

- Rayyan, Fathan Awalur. "The Influence of Social Media for Millennials in the Digital Age." *Jurnal Ilmu Sosial Dan Politik* 2, no. 2 (2022): 205–10.
- Ritzer, George, and Douglas J. Goodman. *Teori Sosiologi Modern*. Edisi Ke-6. Jakarta: Prenada Media, 2004.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kualitatif (Untuk Penelitian Yang Bersifat: Eksploratif, Enterpretif, Interaktif Dan Konstruktif)*. Alfabeta. Bandung, 2022.
- Sujibto, B J, Malikatun Natiqoh, Kafhaya Nuzulanisa, and Saran Wati Widodo. "Celebrating Achievements as Digital Rituals among Indonesian Youth on Social Media." *Masyarakat : Jurnal Sosiologi: Jurnal Sosiologi* 30, no. 1 (2025). <https://doi.org/10.7454/MJS.v30i1.13582>.
- Sulistya, V. Agus, M. Rosyid Ridlo, Winarni, Muri, and Jauhari. *Profil Museum Benteng Vredebung Yogyakarta*. Yogyakarta: vredebung, 2019.
- Undang-Undang Republik Indonesia No 10 Tahun 2009 Tentang Kepariwisataaan*. Jakarta, 2009.
- Utami, Nisa Rahmaniyah, Farraj, Ilma Indriasri, and I made Murdana. *Sosiologi Pariwisata*. Medan: Yayasan Kita Menulis, 2023.
- Vredebung. "E-Leaflet Museum Benteng Vredebung." Yogyakarta: vredebung.id, 2024.
- Wirawan, Putu Eka, and I Made Trisna Semara. *Pengantar Pariwisata*. Bali: IPB International, 2021.
- World Helath Organization. "Ageing and Health." WHO, 2024. <https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/ageing-and-health>.
- Zulfikar Hardiansyah. "10 Media Sosial Terpopuler Di Indonesia 2025, TikTok Dan WhatsApp Mendominasi." Kompas, 2025. <https://tekno.kompas.com/read/2025/12/04/12350007/10-media-sosial-terpopuler-di-indonesia-2025-tiktok-dan-whatsapp-mendominasi>.
- Zuwanita, Cyntya Sri, and Hendrie Adji Kusworo. "Pengembangan Pengelolaan Destinasi Wisata Ramah Lansia Berbasis Persepsi Pengelola Dan Wisatawan Di Balai Ekonomi Desa Wringin Putih, Kecamatan Borobudur, Kabupaten Magelang." Universitas Gadjah Mada, 2020. <http://etd.repository.ugm.ac.id/>.