

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Penelitian

Potensi dari sebuah daya tarik wisata harus terus dikembangkan demi meningkatkan kualitas wisata dan meningkatkan kepuasan wisatawan juga. UNWTO menyatakan bahwa ada lebih dari 900 juta turis yang melakukan perjalanan internasional pada 2022 yang mana jumlahnya meningkat 2 kali lipat dibandingkan dengan tahun 2021. Seiring dengan pulihnya industri pariwisata dan perjalanan, Kemenparekraf (Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif) menargetkan kunjungan wisatawan mancanegara sebanyak 3,5 - 7,4 juta kunjungan untuk tahun 2023 melalui prediksi UNWTO yang mengatakan bahwa sektor pariwisata telah tumbuh 70% dibandingkan dengan tahun 2019.

Pariwisata merupakan sektor industri global yang kini perkembangannya cukup pesat tidak hanya di Indonesia, tapi juga di seluruh dunia. UNWTO (*United Nations World Tourism Organization*) mendata bahwa wisatawan internasional yang berwisata meningkat lebih dari 2 kali lebih banyak pada bulan Januari seperti yang mereka lakukan pada awal tahun lalu. Terlebih lagi dengan perkembangan zaman yang membuat semua kegiatan manusia dirasa menjadi lebih mudah.

Pada era globalisasi yang sangat berpengaruh dalam kehidupan manusia, industri kreatif tentu menjadi peluang besar dalam meningkatkan industri pariwisata dengan pemanfaatan teknologi digital secara maksimal.

Dengan adanya Google dan aplikasi *online* lainnya, membuat calon wisatawan dapat mengakses dan memesan seluruh komponen liburan yang diharapkannya. Hal serupa tentunya dilakukan oleh para pebisnis atau pengusaha untuk melakukan promosi dengan melakukan *e-marketing* melalui media sosial yang saat ini banyak sekali dipakai seperti Instagram dan/ atau *website*.

Untuk meningkatkan kunjungan wisatawan tentu diperlukan berbagai upaya. Tidak hanya dengan membawa wisatawan, daya tarik dari sebuah wisata juga harus ditingkatkan dengan pemanfaatan industri kreatif. Kreativitas dapat didefinisikan menjadi penataan dari ide-ide atau inovasi baru yang beradaptasi dengan kebutuhan atau mengambil peluang baru (Amabile, 1997). Salah satu kreativitas dengan pemanfaatan digitalisasi yaitu interpretasi non-personal dengan menggunakan berbagai media.

Interpretasi merupakan kegiatan yang bersifat mengedukasi dan memiliki tujuan sebagai pengungkap arti dan keterkaitan melalui perantara benda, pengalaman, dan media gambar daripada sekedar membicarakan informasi faktual (Tilden, 1977). Adapun menurut Moscardo dan Ballantyne (2008) interpretasi adalah elemen inti dari pengalaman pengunjung di berbagai atraksi wisata dan bisa menjadi alat penting untuk mengelola pengunjung. Namun untuk mencapai tujuan tersebut, interpretasi harus bersifat efektif. Seperti aspek-aspek desain dan pengelolaan di daya tarik wisata lainnya, efektivitas interpretasi bergantung pada kualitas dari desain dan implementasinya. Dua kunci utama sebuah interpretasi adalah penciptaan pengalaman pengunjung dan bagi kepentingan keberlanjutan

sebuah daya tarik wisata. Moscardo dan Ballantyne (2008) menjelaskan bahwa ada 7 prinsip dari desain interpretasi yang efektif di sebuah daya tarik wisata, yaitu:

1. *Good orientation and attention to visitor comfort*
2. *Personal relevance and/ or importance*
3. *Variety or change in an experience*
4. *Personal control or choice*
5. *Opportunities to interact with objects and people*
6. *Multi-sensory experiences*
7. *New and multiple perspectives*

Metode interpretasi bisa dilakukan melalui 2 cara, yaitu interpretasi yang dilakukan secara personal dan secara non-personal. Interpretasi yang dilakukan secara personal memerlukan seorang interpreter pada proses penyampaian maknanya sedangkan non-personal memanfaatkan media sebagai alat dalam penyampaian pesan. Media merupakan objek yang digunakan untuk mengirimkan atau menyebarkan ide, pemikiran atau pendapat untuk mencapai penerima yang dituju (Arsyad, 2002:4). Melalui media tersebut pemahaman dari penerima atau wisatawan ketika berwisata bisa meningkat dan menciptakan pengalaman yang lebih bermakna.

Pemanfaatan media interpretasi bisa dilakukan di berbagai daya tarik wisata seperti hutan, taman, laut, kebun binatang, museum, dan lain sebagainya. Salah satu daya tarik wisata yang banyak memanfaatkan interpretasi non-personal sebagai penyalur informasi adalah galeri yang

menjadi wadah penggelaran karya seni dan sebagai tempat menampung kegiatan komunikasi secara visual (Hunt, 1975). Pada dasarnya, museum di abad ke-21 harus menjadi komunikasi dua arah antara museum dan publik. Kebanyakan museum seni biasanya memiliki filosofi yang universal untuk membiarkan karya seni berbicara sendiri sehingga hanya memberikan label yang minim di galeri. Namun saat ini banyak yang mengambil jalan sebaliknya karena museum percaya bahwa semakin banyak pengunjung yang memahami, maka semakin banyak juga hasil karya seni (makna dan pesan) yang didapatkan oleh pengunjung (Lord & Lord, 2009).

Qalby et al., (2019) menyatakan bahwa Selasar Sunaryo Art Space merupakan salah satu daya tarik wisata yang cocok untuk mengedukasi karena fasilitasnya yang menunjang untuk setiap kegiatan seni rupa, memberi kesempatan kepada pengunjung untuk berpartisipasi dalam kegiatan budaya, seni rupa, seni visual dan berbagai program pendidikan yang berkaitan dengan kesenian. Selain itu, Selasar Sunaryo Art Space juga memiliki peran sebagai tempat yang mengedukasi melalui fasilitas *exhibition guide* yang memberi pengetahuan mengenai makna dan filosofi karya seni yang dipamerkan serta bagaimana untuk menghargai dan mengapresiasi sebuah karya seni dengan baik dan benar. Selasar Sunaryo Art Space atau yang sering disebut SSAS merupakan perwujudan cita-cita Sunaryo untuk dapat berkontribusi bagi peningkatan seni rupa yang ada di Indonesia. Melalui arahan dan dukungan dari Yayasan Selasar Sunaryo, SSAS memiliki penekanan utama pada program dan kegiatan seni rupa

kontemporer dan kegiatan pendidikan publik melalui pameran koleksi karya para seniman muda dan senior di Indonesia dan luar negeri.

Selasar Sunaryo Art Space juga memanfaatkan interpretasi non-personal seperti teks, audio, *website*, e-katalog, dan *signs* sebagai daya tarik utama dimana pengunjung dapat berwisata dan *explore* makna dari seniman secara mandiri. Galeri seni ini memiliki 4 ruangan yang dapat digunakan sebagai ruang pameran diantaranya adalah Ruang A, Ruang B, Ruang Sayap, dan Bale Tonggoh. Setiap ruangan seringkali menampilkan tema pameran yang berbeda-beda dan dapat berubah sesuai jadwal atau periode yang sudah ditentukan. Pada bulan Juni 2023, terdapat 4 tema yang sedang berlangsung secara serentak diantaranya yaitu;

- 1) “*The Breathing Sea*”, pameran tunggal Concetta De Pasquale di Bale Tonggoh
- 2) “Mengalam”, pameran karya Sunaryo di Ruang A
- 3) “*U R My Inspiration: Love Letters to the \*\*\* World*” di Ruang B
- 4) “*Because When You Stop and Look Around, This Life is Pretty Amazing*”, pameran koleksi Arin Dwihartanto Sunaryo dan Syagini Ratna Wulan di Ruang Sayap

Pada pameran yang telah ataupun sedang berlangsung, ada beberapa karya seni yang menggunakan media audio maupun visual untuk memperdalam makna dari karya seni tersebut. Salah satu pameran yang sedang berlangsung di Ruang Sayap yaitu “*Because When You Stop and Look Around, This Life is Pretty Amazing*” koleksi Arin Dwihartanto Sunaryo dan Syagini Ratna Wulan yang banyak menggunakan media audio.

**GAMBAR 1****G, O, D (2015) KARYA BAGUS PANDEGA**

Sumber: E-Katalog SSAS (2022)

**GAMBAR 2****SPECULATIVE ENTERTAINMENT NO.2 (NARRATED BY  
AGUNG HUJATNIKAJENONG - AUTHOR & CURATOR) (2017)  
KARYA UJI "HANAN" HANDOKO**

Sumber: E-Katalog SSAS (2022)

Setelah pembatasan karena Covid-19, jumlah pengunjung Selasar Sunaryo Art Space mengalami peningkatan hingga 5-6 kali lipat. Hal ini disebabkan karena perkembangan sosial media sehingga lebih mudah menjangkau *market* yang lebih luas.

**TABEL 1**  
**DATA PENGUNJUNG SSAS**

Bulan	Tahun				
	2018	2019	2020	2021	2022
<b>Januari</b>	455	1,008	799	1,016	3,747
<b>Februari</b>	915	1,765	913	2,957	2,126
<b>Maret</b>	1,033	2,167	485	3,746	3,341
<b>April</b>	1,028	555	-	2,823	1,942
<b>Mei</b>	846	435	-	1,888	3,953
<b>Juni</b>	566	898	120	2,465	4,999
<b>Juli</b>	703	241	397	-	5,020
<b>Agustus</b>	3,666	686	720	328	2,735
<b>September</b>	1,090	1,277	390	2,086	3,313
<b>Oktober</b>	1,859	892	614	3,258	-
<b>November</b>	898	615	630	2,643	-
<b>Desember</b>	1,202	416	520	3,047	-
<b>TOTAL</b>	14,261	10,955	5,588	26,257	31,176
<b>RATA-RATA</b>	1,188	913	466	2,188	2,598

Sumber: Selasar Sunaryo Art Space (2022)

Dengan melihat banyaknya minat pengunjung yang tertarik pada Selasar Sunaryo Art Space dan juga untuk mewujudkan misinya, peran interpreter dan media interpretasi yang digunakan tentunya menjadi sangat penting khususnya bagi pengunjung yang masih awam atau baru pertama kali berkunjung. Interpretasi non-personal ini juga penting yang bertujuan untuk para pengunjung memahami atau bahkan merasakan maksud dan makna yang ingin disampaikan oleh seniman melalui setiap karya seni yang ditampilkan. Berdasarkan wawancara terdahulu dengan staf SSAS, sedikit disayangkan karena masih banyak pengunjung yang berkunjung hanya

untuk berfoto sehingga pesan dan tujuan yang ingin dicapai oleh Selasar Sunaryo Art Space tidak dapat tersampaikan secara maksimal. Pengunjung yang datang juga cenderung berwisata secara mandiri atau tanpa dampingan *guide/interpreter/exhibition guide*. Maka, peran interpretasi non-personal sangat dibutuhkan di sini.

Melalui penelitian ini, diharapkan akan diketahui bagaimana interpretasi non-personal yang ada di Selasar Sunaryo Art Space khususnya pada tema yang sedang berlangsung di Ruang Sayap. Penelitian ini juga bertujuan guna meningkatkan aspek-aspek yang diperlukan untuk masa mendatang serta akan bermanfaat bagi peneliti untuk pengembangan ilmu interpretasi dan pihak Selasar Sunaryo Art Space hingga dapat menjadi daya tarik wisata berbasis interpretasi yang lebih baik lagi.

Interpretasi yang bersifat edukatif dan untuk mengungkapkan makna melalui teknik non-personal yang digunakan menjadi elemen penting pada pengalaman pengunjung di sebuah daya tarik wisata. Penambahan berbagai media yang dapat membantu pemahaman pengunjung akan sangat bermanfaat saat pengunjung berkunjung tanpa dampingan guide sehingga makna dan pesan yang ingin disampaikan seniman masih dapat tersampaikan. Hal tersebutlah yang menjadi dasar pemikiran untuk dilakukannya kegiatan penelitian di Selasar Sunaryo Art Space dengan judul “Efektivitas Interpretasi Non-Personal di Selasar Sunaryo Art Space”.



## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pada latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka masalah yang dapat dirumuskan pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah aspek *good orientation and attention to visitor's comfort* pada interpretasi non-personal di Selasar Sunaryo Art Space?
2. Bagaimanakah aspek *personal relevance and/or importance* pada interpretasi non-personal di Selasar Sunaryo Art Space?
3. Bagaimanakah aspek *variety or change in an experience* pada interpretasi non-personal di Selasar Sunaryo Art Space?
4. Bagaimanakah aspek *personal control or choice* pada interpretasi non-personal di Selasar Sunaryo Art Space?
5. Bagaimanakah aspek *opportunities to interact with objects and people* pada interpretasi non-personal Selasar Sunaryo Art Space?
6. Bagaimanakah aspek *multi-sensory experiences* pada interpretasi non-personal di Selasar Sunaryo Art Space?
7. Bagaimanakah aspek *new and multiple perspectives* pada interpretasi non-personal di Selasar Sunaryo Art Space?

### **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari kegiatan penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### 1. Tujuan Formal

Tujuan formal dari penelitian ini merupakan salah satu prasyarat penyelesaian Program Studi tingkat Diploma IV Usaha Perjalanan Wisata di Politeknik Pariwisata NHI Bandung.

#### 2. Tujuan Operasional

Tujuan operasional dari penelitian ini merupakan untuk mengetahui bagaimana interpretasi non-personal di Selasar Sunaryo Art Space guna meningkatkan aspek-aspek yang diperlukan pada masa mendatang.

### **D. Keterbatasan Penelitian**

Pada penelitian ini terdapat beberapa keterbatasan yang menyebabkan kurang maksimalnya kegiatan penelitian yang dilaksanakan. Keterbatasan penelitian ini adalah adanya keterbatasan waktu sesuai dengan jadwal yang telah diberikan sehingga kurang maksimalnya hasil penelitian yang dilakukan karena jumlah responden yang minim juga.

## **E. Manfaat Penelitian**

Dengan dilaksanakannya kegiatan penelitian ini juga, diharapkan akan bermanfaat secara teoritis dan praktis sebagai berikut:

### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk pengembangan ilmu pengetahuan mengenai interpretasi non-personal khususnya di museum atau galeri seni dan menjadi pertimbangan pemikiran bagi studi penelitian lainnya di masa yang akan datang.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi Peneliti

Penelitian yang sudah dilaksanakan ini diharapkan dapat menjadi manfaat bagi peneliti untuk mempelajari dan mengembangkan teori interpretasi yang telah dipelajari sehingga dapat bermanfaat juga di masa yang akan datang.

#### b. Bagi Selasar Sunaryo Art Space

Penelitian yang dilakukan ini diharapkan dapat menjadi manfaat bagi Selasar Sunaryo Art Space sebagai masukan dan saran agar dapat menjadi museum yang menerapkan interpretasi terbaik dalam bidang seni.