

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Museum merupakan suatu lembaga yang didirikan sebagai respons terhadap pelestarian benda budaya dan sejarah manusia. Oleh sebab itu, koleksi museum merupakan warisan budaya bangsa dan mengandung informasi mengenai sejarah. Pada tahun 1990, beberapa pakar mulai mengulas potensi generatif yang dimiliki oleh museum. Namun, museum telah lama terbuka terhadap beragam pengalaman dan penafsiran serta bukan merupakan sebuah entitas monolitik yang tidak terpengaruh oleh perubahan. Beberapa ahli menyampaikan bahwa perkembangan museum bergantung pada kemampuannya untuk memberikan pengalaman menakjubkan kepada pengunjung dan merespon secara dinamis terhadap perubahan keadaan serta kebutuhan pengunjung (Soares, 2020) Museum juga dinilai sebagai tempat yang mampu memberikan hiburan dan rekreasi kepada masyarakat karena pengunjung dapat menikmati keindahan peninggalan sejarah, seni, dan kebudayaan yang dipamerkan di dalamnya (Prince et al., 2023)

Museum memiliki peran penting sebagai wadah untuk mengenali, merawat, dan memperkenalkan warisan budaya yang kaya di Indonesia kepada generasi muda dan masyarakat luas. Museum menjadi salah satu media yang menghubungkan antara masyarakat dengan sejarahnya serta budaya dan sejarah masyarakat lain. Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 66 Tahun 2015 (Pemerintah Republik Indonesia, 2015) tentang Museum disebutkan bahwa pengelolaan museum oleh setiap orang dan/atau masyarakat hukum adat dapat

memanfaatkan museum untuk layanan pendidikan, kepentingan sosial, ilmu pengetahuan, dan teknologi, kebudayaan, dan/atau pariwisata. Selain menjadi sarana edukasi, museum juga memegang peranan penting sebagai suatu daya tarik wisata sejarah dan budaya (Modest et al., n.d.). Fungsi simbolis museum sebagai ekspresi dari kebangsaan dan kebudayaan dapat dinikmati sebagai suatu daya tarik wisata (Capstick, 1985).

Kebijakan pariwisata nasional juga secara jelas menetapkan keanekaragaman budaya di Indonesia sebagai salah satu fokus pengembangannya. Hal ini dinyatakan dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 10 Tahun 2009 (Pemerintah Republik Indonesia, 2009) tentang Kepariwisata yang mengakui bahwa peninggalan sejarah, seni dan budaya merupakan salah satu sumber daya penting dalam pembangunan pariwisata nasional. Undang-Undang tersebut juga menegaskan bahwa keberagaman budaya yang kaya di Indonesia memiliki peran strategis sebagai landasan untuk pengembangan pariwisata. Sejalan dengan perkembangan aktivitas wisata di Indonesia, terjadi pertumbuhan minat yang spektakuler terhadap 'warisan' dan kesadaran akan rapuhnya bukti material lingkungan budaya di Indonesia. Hal tersebut terjadi karena kecenderungan wisatawan untuk mencari sesuatu yang unik dan autentik. Salah satu bentuk dari pariwisata budaya adalah museum (Unesco, 2012) dalam (Vareiro et al., 2021) Sehingga museum menjadi salah satu daya tarik wisata yang memiliki potensi untuk dikembangkan.

Perkembangan museum harus dilaksanakan secara komprehensif. Pendekatan kreatif dalam penyajian koleksi, penggunaan teknologi interaktif, dan penyelenggaraan acara dan pameran khusus yang menarik dapat meningkatkan

daya tarik museum sebagai tujuan wisata budaya (Prince et al., 2023). Museum memiliki keunikan masing-masing, mereka menghadapi tantangan yang serupa dalam tingkat yang berbeda-beda. Salah satu tren yang terlihat dari berbagai museum adalah peningkatan minat terhadap pengalaman bersosialisasi, rekreasional, dan partisipatif yang cukup mengalihkan perhatian pengunjung dari fokus tradisional pada koleksi dan pameran. Tren lainnya yakni pergeseran konsep museum sebagai entitas yang terisolasi menjadi bagian integral dari mosaik budaya yang lebih luas. Seperti, melibatkan arsitektur, desain, program-program di luar museum dan keterlibatan komunitas lokal (Kotler, 2001). Tren-tren ini mewakili munculnya cara baru dalam menikmati pengalaman budaya, memberikan paradigma budaya baru. Museum dan institusi budaya formal lainnya cenderung menjadi bagian dari rencana perjalanan budaya.

Beberapa tahun yang lalu, kunjungan ke museum dinilai berdasarkan estetika, visual, dan pendidikan yang diberikannya. Namun, saat ini, berkembang dengan perhatian kepada konsep pengalaman. Seperti, melibatkan pengalaman sensorik yang intens, emosi, dan intelektual; merupakan pengalaman langsung yang dapat dirasakan; pengembangan acara yang melibatkan partisipasi aktif dan ramah lingkungan; situasi yang merangsang respon yang kuat, bukan hanya penonton pasif; menghadirkan kegembiraan yang mendalam dan intens; serta menyajikan momen yang unik dan mengesankan. Apapun implikasinya, baik wisatawan maupun pengunjung yang jarang berkunjung, kini mengharapkan pengalaman yang menakjubkan (Kotler, 2001). Disamping itu, pengembangan program dan aktivitas ini memberikan pengalaman baru terhadap penyampaian edukatif oleh museum. Sehingga kini banyak museum berlomba-lomba untuk mengembangkan program

dan aktivitasnya untuk memberikan pengalaman baru kepada pengunjung.

Seperti yang kita ketahui bahwa tekstil menjadi bagian penting dari kehidupan masyarakat Indonesia baik sebagai komponen sandang maupun komponen seremonial dalam ritual atau upacara tertentu. Dengan demikian, pelestarian tekstil nusantara menjadi hal yang penting. Museum Tekstil menjadi salah satu tempat untuk melestarikan tekstil nusantara. Museum ini menyimpan berbagai koleksi tekstil dan wastra Indonesia yang berasal dari berbagai daerah. Sebagaimana perkembangan tren wisata museum yang menekankan kepada pengalaman dan aktivitas, Museum Tekstil juga memiliki kesempatan untuk berinovasi pada program dan aktivitasnya. Pengembangan program dan aktivitas yang dilakukan oleh Museum Tekstil bertujuan untuk mencapai visi museum ini yakni “Menjadikan Museum Tekstil sebagai pusat pelestarian wastra Indonesia dan sebagai tujuan kunjungan wisata seni dan budaya yang bertaraf Internasional”. Visi tersebut menyampaikan tujuan Museum Tekstil, Jakarta sebagai institusi nirlaba yang menjadi pusat pelestarian alam dan budaya, pertekstilan, media aktivitas ilmiah, seni-budaya, penunjang pendidikan, media informasi dan sebagai rekreasi edukatif-kultural yang menjadi salah satu acuan dan referensi bagi proses pembangunan bangsa.

Sementara, apabila melihat kondisi eksisting Museum Tekstil, Jakarta. Pengunjung akan menemukan ruang pameran yang hanya dilengkapi dengan interpretasi seadanya. Tidak ada pameran interaktif yang dapat dinikmati oleh pengunjung. Hal ini diperkuat melalui studi pengunjung yang dilakukan oleh Museum Tekstil, Jakarta yang dilakukan pada bulan September hingga November 2023 melalui Kuesioner pada Google Form. Hasil studi ini dijadwalkan untuk

dipresentasikan dalam seminar "Museum Masa Depan : Membangun Program Publik, Fasilitas, dan Media Sosial Berbasis Kajian Pengunjung" pada 12 Desember 2023. Kuesioner tersebut menyatakan bahwa sebanyak 37,8% pengunjung menyatakan kepuasan, sedangkan 35,5% memberi kritik, terutama pada fasilitas dan pameran. Kritik tersebut mencakup masalah pencahayaan, kebutuhan akan informasi lebih mendalam dan fasilitas yang ramah bagi penyandang disabilitas (Dinas Kebudayaan Jakarta, 2023). Apabila melihat kritik tersebut, maka kritik berfokus pada interpretasi dan penyampaian informasi kepada pengunjung yang lebih lanjut akan mempengaruhi bagaimana pengalaman pengunjung ketika berkunjung ke Museum Tekstil, Jakarta.



**GAMBAR 1 Interpretasi pada Koleksi Museum Tekstil, Jakarta**

Sumber : Dokumentasi Peneliti, 2024

Apabila melihat dari unsur produk wisata yakni atraksi, amenitas, dan aksesibilitas, Museum Tekstil memiliki kendala yang cukup besar pada unsur aksesibilitas karena berada pada kawasan perdagangan yang sangat ramai. Ruas jalan menuju Museum Tekstil selalu padat, hal ini mungkin menjadi kendala pengunjung untuk berkunjung. Namun, Greenhill, (1991) menyampaikan bahwa program-program pada museum dapat dilakukan di luar museum itu sendiri, program pendidikan pada museum tidak terbatas pada batasan bangunan tertentu. Sehingga pengembangan program dan aktivitas Museum Tekstil tidak terbatas pada lokasi museum itu sendiri.

Melalui Kuesioner tersebut juga disebutkan mengenai profil pengunjung Museum tekstil, Jakarta. Analisis data dari Google Form dan interview mengungkapkan bahwa mayoritas pengunjung Museum Tekstil terdiri dari dua segmen usia utama. Segmen pertama, yaitu kelompok usia muda (12-25 tahun), segmen ini juga mendominasi jumlah kunjungan. Segmen kedua (26-40 tahun) juga mencatat kunjungan yang signifikan. Hasil Kuesioner ini menunjukkan daya tarik kuat museum bagi remaja dan dewasa muda, dengan proporsi terbesar pengunjung adalah pelajar yang banyak datang untuk tujuan edukatif. Museum Teskil diakui sebagai tempat belajar yang efektif dan menarik, tidak hanya untuk kegiatan akademis tetapi juga sebagai tujuan rekreasi. Respon Pengunjung menunjukkan bahwa secara umum, sejumlah 37,8% pengunjung merasa puas dengan pengalaman mereka di museum. Kuesioner tersebut menunjukkan bahwa Museum Tekstil, Jakarta memenuhi peran edukasi dan rekreasi di kalangan masyarakat muda. Namun, masyarakat masih mengharapkan adanya peningkatan kepuasan pengunjung melalui kualitas pengalaman yang disampaikan.

Program dan aktivitas pada museum nantinya akan berpengaruh pada kualitas pengalaman dan kepuasan pengunjung. Falk & Dierking, (2013) menyampaikan bahwa pengalaman museum memperhatikan tiga konteks yang saling berkaitan yakni konteks personal, konteks sosial budaya dan konteks fisik. Pengalaman museum dapat dimaknai sebagai pertemuan dari ketiga konteks tersebut. (Moscardo, 1996; Langer and Newman, 1987; Uzzell, 1989) dalam (Goulding, 2000) juga menyampaikan terdapat tema-tema umum dalam perilaku pengunjung yang pada dasarnya dapat dibagi menjadi faktor sosial dan faktor psikologis. Kedua faktor tersebut menentukan pengalaman pengunjung. Semua faktor ini menekankan pentingnya menyediakan materi yang merangsang pikiran pengunjung agar dapat diproses dengan cara yang bermakna. Meskipun demikian, konsep yang ingin disampaikan oleh museum perlu diseimbangkan agar pengalaman pengunjung dapat dinikmati oleh berbagai kalangan. Kemampuan untuk melibatkan pengunjung dalam pengalaman museum menjadi bagian integral untuk mempertahankan minat pengunjung (Goulding, 2000).

Dengan semakin berkembangnya konsep pengalaman di museum, pergeseran paradigma dari sekadar tempat penyimpanan koleksi menjadi pusat interaksi dan eksplorasi budaya telah menjadi semakin jelas. Museum tidak lagi hanya dipandang sebagai institusi yang menawarkan pengetahuan historis, estetika, dan pendidikan, tetapi juga sebagai destinasi yang menjanjikan pengalaman yang mendalam dan berkesan bagi pengunjung. Hal ini menjadi dasar bahwa agar tetap relevan dan menarik bagi masyarakat modern, Museum Tekstil perlu terus mengembangkan aktivitas yang menggugah minat, merangsang emosi, dan mengundang partisipasi aktif. Dengan demikian, **Pengembangan Aktivitas**

**Wisata di Museum Tekstil Jakarta untuk Meningkatkan Kualitas Pengalaman Pengunjung** tidak hanya menjadi suatu kebutuhan, tetapi juga menjadi kunci untuk memastikan bahwa museum ini tetap menjadi daya tarik yang dinamis dan relevan dalam menghadirkan pengalaman budaya yang memikat bagi pengunjung.

### **B. Fokus Penelitian**

Penelitian ini fokus pada beberapa aspek agar cakupannya tidak terlalu luas dan dapat menjawab permasalahan yang disampaikan dalam latar belakang. Sehingga penelitian ini berfokus pada :

1. Kondisi eksisting produk wisata Museum Tekstil, Jakarta yang dilihat berdasarkan Daya Tarik Museum, Amenitas, dan Aksesibilitasnya.
2. Kondisi eksisting program dan aktivitas Museum Tekstil, Jakarta berdasarkan Konteks Personal, Konteks Sosial, dan Konteks Fisiknya.

### **C. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan rekomendasi pengembangan program dan aktivitas yang dapat dilakukan oleh Museum Tesktil, Jakarta untuk menjawab perkembangan tren wisata budaya atau wisata museum yang dinamis dan dapat menghadirkan pengalaman yang baru untuk pengunjung. Pengembangan program dan aktivitas ini nantinya integral dengan pengembangan produk wisata Museum Tesktil, Jakarta.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan pada tujuan penelitian ini, maka diharapkan penelitian ini mampu memberikan manfaat secara langsung maupun tidak langsung. Apabila dilihat dalam konteks teoritis dan praktis, maka manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

##### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan perspektif baru kepada masyarakat tentang bagaimana menikmati wisata budaya pada suatu Museum. Pengembangannya juga diharapkan mampu memberikan dampak positif terhadap kerjasama berbagai kelompok atau komunitas yang mendalami kecintaannya terhadap tekstil dan wastra Indonesia juga berperan dalam peningkatan ekonomi.

##### 2. Manfaat Praktis

Penelitian ini dapat menambah pengetahuan dalam penelitian mengenai pengembangan program dan aktivitas pada suatu museum. Penelitian ini juga diharapkan mampu memberikan manfaat praktis berupa alternatif aktivitas baru yang dapat dilakukan oleh pengunjung saat berkunjung ke Museum Tekstil, Jakarta. Museum Tekstil, Jakarta dapat meningkatkan perannya dalam mendokumentasikan dan melestarikan perkembangan tekstil dan wastra Indonesia hingga saat ini, serta menjadikan museum ini sebagai sebagai tujuan kunjungan wisata seni dan budaya yang bertaraf Internasional sebagaimana yang disebutkan dalam Visi Museum Tekstil, Jakarta.