

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Jakarta sebagai ibu kota Indonesia tidak hanya dikenal sebagai pusat bisnis dan pemerintahan, tetapi juga sebagai destinasi wisata dengan kekayaan sejarah dan budaya yang beragam. Salah satu aspek penting dalam pariwisata di Jakarta adalah kehadiran museum-museum yang menyimpan dan menampilkan warisan budaya Indonesia. Jumlah museum yang terinventarisasi di Jakarta sebanyak 72 berdasarkan jenisnya.

Jumlah Museum Menurut Jenisnya dan Kota Administrasi di Provinsi DKI Jakarta																			
Jenis Museum	Jakarta Selatan			Jakarta Timur			Jakarta Pusat			Jakarta Barat			Jakarta Utara			Jumlah			
	2021	2020	2018	2021	2020	2018	2021	2020	2018	2021	2020	2018	2021	2020	2018	2021	2020	2018	2018
1. Seni Rupa	-	-	3	-	-	1	-	-	-	3	3	5	-	-	-	3	3	9	
2. Arkeologi dan Sejarah	1	-	1	-	-	2	3	3	11	2	1	2	1	1	1	5	5	17	
3. IPTEK	-	-	-	-	-	3	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	3	
4. Khusus	-	-	3	-	-	-	-	-	3	-	-	2	-	-	-	1	-	9	
5. Umum (Pusat)	-	-	5	-	-	14	-	-	6	-	-	3	-	-	-	-	-	28	
6. Kebun Binatang dan Aquaria	-	-	-	-	-	4	-	-	-	-	-	1	-	-	-	1	-	6	
Jumlah	1	-	12	-	-	24	3	3	20	4	4	13	1	1	3	9	8	72	

Gambar 1 Data Badan Pusat Statistik Jumlah Museum di Jakarta 2018-2021

Sumber: Badan Pusat Statistik, 2022.

Salah satu destinasi yang memiliki jumlah museum terbanyak di DKI Jakarta adalah kawasan Taman Mini Indonesia Indah (TMII) yang berada di Jakarta Timur. Di kawasan tersebut, terdapat 17 museum yang masuk ke dalam kategori arkeologi dan sejarah, iptek, khusus, dan umum. Berikut daftar museum yang dimaksud:

Tabel 1 Daftar Nama Museum di TMII

1. Museum Indonesia	10. Bayt Al Qur'an & Museum Istiqlal
2. Museum Penerangan	11. Museum Timor Timur
3. Museum Listrik & Energi Baru	12. Museum Hakka Indonesia
4. Museum Prangko Indonesia	13. Museum Serangga
5. Museum Komodo & Dunia Reptil	14. Museum Pemadam Kebakaran
6. Museum Transportasi	15. Museum Batik Indonesia
7. Museum Keprajuritan Indonesia	16. Museum Chengho
8. Museum Pusaka	17. PP-IPTEK (Pusat Peragaan Ilmu Pengetahuan & Teknologi)
9. Museum Asmat	

Sumber: File “Selayang Pandang TMII”, 2023.

Museum yang menjadi fokus penelitian disini adalah Museum Indonesia. Museum ini menjadi tujuan awal bagi para wisatawan saat berkunjung ke TMII karena letaknya yang berada di depan pintu kawasan. Objek wisata ini menampilkan keberagaman dan sejarah Indonesia yang terdiri dari tiga lantai dan

memiliki tema pameran yang berbeda di tiap lantainya. Meskipun memiliki potensi yang besar, Museum Indonesia sering kali menghadapi tantangan dalam menarik minat pengunjung. Salah satu faktor yang menyebabkan kurang daya tarik Museum Indonesia sebagai wisata edukasi yaitu karena museum tersebut masih mengandalkan metode konvensional dalam penyajian informasi, seperti pajangan statis, teks deskriptif, dan pemandu museum, sehingga daya tariknya belum sekuat museum-museum modern lainya. Akibatnya eksistensi museum sebagai destinasi wisata mengalami penurunan, berkurangnya minat kunjungan ke museum dipengaruhi oleh persepsi bahwa museum dianggap membosankan, kuno, dan kurang menarik bagi mereka yang lebih suka berinteraksi secara visual (Gautama, 2022). Minimnya literasi juga menjadi faktor penting yang mengurangi minat pengunjung untuk mendatangi museum. UNESCO juga melaporkan bahwa minat baca masyarakat Indonesia sangat rendah, hanya 0,001%, artinya dari 1.000 orang Indonesia, hanya 1 orang yang memiliki minat baca tinggi. Apabila hal ini terus terjadi, generasi yang akan datang akan kehilangan akses terhadap sejarah dan budaya serta terancamnya keberlanjutan museum. Seperti terdapat beberapa ulasan yang diberikan oleh pengunjung melalui Google Reviews Museum Indonesia TMII. Beberapa wisatawan memberikan review, diantaranya sebagai berikut:

Tabel 2 Ulasan Google Review

Nama Pengguna	Ulasan Mengenai Museum Indonesia TMII
Addina	<i>"Htm 25k dan ada 3 lantai. Untuk lantai pertama tentang peradaban awal, lantai ke 2 kain tenun, lantai ke 3 ada rancangan ikn. Suhu di lt 3 panas, sepertinya tidak dinyalakan pendingin ruangnya. Informasi yang didapatkan agak kurang ya, mungkin bisa ditambahkan dengan fitur tablet layar sentuh</i>

	<i>yang bisa digunakan untuk mendapatkan berbagai informasi agar lebih menarik”</i>
Sofyan Ahmad Rif’at	<i>“Tempatnya nyaman, cuma barang pameran dan informasinya yang kurang”</i>
Brigitta Tumilisar	<i>“Museum yang sudah ada dari jaman saya masih SMP hingga sekarang sudah kerja dan kembali berkunjung karena membawa siswa-siswi SMP untuk karyawisata disini. Kurang adanya pembaruan di museum ini.. sayng, padahal konsep yang ditawarkan untuk mengenal budaya Indonesia sudah baik”</i>
Arias Tanti Hapsari	<i>“Please inform the visitor that the museum is not kid friendly, a.k.a pelase do not bring kids to the museum.</i>

Sumber: Google Review

Menurut Peraturan Pemerintah No. 66 Tahun 2015 tentang Museum, definisi museum adalah sebuah lembaga yang berfungsi untuk melindungi, mengembangkan, memanfaatkan koleksi, dan mengkomunikasikannya kepada masyarakat. Museum juga merupakan salah satu tempat yang menyimpan kekayaan budaya serta sejarah penting yang harus dilestarikan dan diperkenalkan kepada masyarakat. Di Indonesia, peran museum sangatlah penting dalam memperkenalkan sejarah dan kebudayaan bangsa serta sarana pendidikan bagi generasi muda.

Jika dilihat dari definisi di atas, museum memiliki peluang sebagai objek wisata. Konsep wisata yang cocok untuk museum adalah wisata edukasi. Menurut Priyanto et al., (2018) “wisata edukasi” merupakan aktivitas pembelajaran yang memiliki sifat nonformal, sehingga tidak kaku seperti aktivitas di dalam kelas. Tidak hanya itu dalam pelaksanaannya, konsep ini lebih menuju kepada konsep *edutainment*, ialah belajar yang disertai dengan aktivitas yang menyenangkan. Sedangkan menurut Sunaryo (2013) “wisata edukasi” adalah konsep wisata yang menawarkan pengalaman belajar kepada wisatawan melalui kegiatan yang

interaktif, partisipatif, baik dalam aspek budaya, lingkungan, maupun teknologi. Selain mempelajari sejarah dan budaya, wisata edukasi juga dapat meningkatkan kesadaran wisatawan terkait pentingnya melestarikan warisan budaya.

Beberapa museum di Indonesia, kini sudah menerapkan daya tarik yang memberikan pengalaman interaktif dan imersif. Pengalaman yang akan didapatkan wisatawan saat berkunjung adalah seperti pengalaman belajar yang menarik serta menyenangkan serta wisatawan pun akan lebih mudah mengingat informasi yang diperoleh. Menurut Hooper-Grenhill (2007) wahana interaktif di dalam museum adalah alat atau instalasi yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan pengunjung melalui pengalaman multisensori, sehingga mereka dapat berpartisipasi dalam proses belajar secara lebih mendalam dan menyenangkan. Dengan menerapkan media interaktif, tidak menggantikan benda pameran sebagai koleksi museum, tetapi mendukung benda pameran dalam memberikan informasi secara lebih menarik (Zein, 2020).

Salah satu museum di Indonesia yang sudah menerapkan wahana interaktif sebagai sarana edukasi yaitu Museum Nasional, museum ini juga memiliki kategori yang sejenis dengan Museum Indonesia, yaitu arkeologi dan sejarah. Museum ini menggunakan AR (*Augmented Reality*) sebagai daya tarik edukasi di museum tersebut. Dengan aplikasi AR ini pengunjung dapat melihat rekonstruksi digital benda bersejarah, serta proyektor yang menyajikan film pendek terkait sejarah koleksi peninggalan semasa zaman kerajaan. Contoh lain museum yang sudah menerapkan wahana interaktif, yaitu British Museum di Inggris. Teknologi yang diadaptasi oleh museum tersebut berupa AR dan 3D, British Museum menggunakan AR untuk melihat animasi dari artefak Mesir Kuno untuk melihat mumi yang

terlihat dalam bentuk aslinya saat masih hidup, serta penampilan 3D untuk menampilkan bangunan sejarah. Kedua museum tersebut menggunakan wahana interaktif sebagai penunjang koleksi yang menjadi daya tarik museum, selain menyajikan informasi yang lebih interaktif, hal ini juga dapat memudahkan pengunjung dalam memahami konsep sejarah dan budaya secara visual.

Fenomena yang dipaparkan di atas inilah yang melatar belakangi peneliti dalam meneliti hal ini, dengan melakukan penelitian terkait daya tarik wahana interaktif sebagai wisata edukasi yang inovatif, serta meningkatkan keterlibatan pengunjung. Diharapkan dapat membantu pengelola dalam meningkatkan daya tarik di museum melalui pengembangan sarana edukasi, rekreasi, dan informasi berbasis teknologi sehingga pandangan museum yang menyieramkan dan membosankan akan hilang.

Oleh karena itu, penulis mengambil judul penelitian Rancangan Daya Tarik Wahana Interaktif di Museum Indonesia TMII Sebagai Wisata Edukasi.

B. Fokus Penelitian

Sejalan dengan pendapat Moleong (2010) bahwa adanya fokus penelitian ini berguna untuk membatasi kegiatan penelitian kualitatif agar lebih substansial dengan tujuan memudahkan pemilahan data penting maupun yang tidak penting. Fokus penelitian ini dilakukan untuk mementingkan tingkat kebutuhan atau kepentingan berdasarkan situasi, masalah, atau fenomena yang dihadapi. Maka dari itu, penelitian ini berfokus pada rancangan wahana interaktif dalam konteks wisata edukasi di museum Indonesia sebagai daya tarik wisata. Adapun aspek utama yang menjadi fokus penelitian ini meliputi:

1. Bagaimana elemen – elemen daya tarik di Museum Indonesia dapat digunakan untuk meningkatkan minat dan pengalaman belajar pengunjung museum.
2. Bagaimana metode penyajian yang menarik dan memungkinkan pengunjung untuk berinteraksi langsung dengan koleksi secara digital.
3. Bagaimana bentuk interaktivitas yang sesuai untuk diterapkan di Museum Indonesia.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian menurut L. Locke, S. J., Silverman (2007) yang dikutip dalam Creswell (2016) menjelaskan bahwa tujuan penelitian merupakan bentuk alasan di balik penelitian dan apa saja yang ingin diperoleh. Berdasarkan fokus penelitian yang telah diuraikan, penelitian ini bertujuan sebagai upaya dalam :

1. Mengidentifikasi elemen – elemen daya tarik yang terdapat di Museum Indonesia TMII yang berpotensi dalam meningkatkan minat dan pengalaman belajar pengunjung.
2. Menganalisis metode penyajian koleksi yang menarik dan memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara pengunjung dan koleksi melalui media digital.
3. Merumuskan bentuk interaktivitas yang sesuai dan relevan untuk diterapkan di Museum Indonesia sebagai sarana wisata edukasi yang lebih partisipatif dan menarik.

D. Manfaat Penelitian

Penulis berharap penelitian ini akan memberikan manfaat, baik secara teoritis maupun praktis, sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Menambah wawasan dalam bidang wisata edukasi, khususnya mengenai peran inovasi teknologi dan wahana interaktif dalam meningkatkan daya tarik museum.
- b. Menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang membahas tentang pengelolaan museum, pengalaman pengunjung, serta strategi meningkatkan wisata edukasi.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Pengelola Museum: Memberikan rekomendasi untuk meningkatkan daya tarik sehingga museum lebih interaktif, edukatif, dan diminati oleh berbagai pengunjung.
- b. Bagi Pengunjung: Membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan mudah dipahami, sehingga museum tidak lagi dianggap membosankan.