

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Kabupaten Magelang merupakan salah satu kawasan administratif terletak pada Provinsi Jawa Tengah yang luasnya mencapai 1.085,73 km² dan memiliki total 21 kecamatan. Salah satu kecamatan di Kabupaten Magelang, yaitu Borobudur terkenal akan situs warisan dunia yang diakui oleh UNESCO yang dikenal dengan Candi Borobudur dan menjadikannya sebagai salah satu ikon Destinasi Super Prioritas di Indonesia. Berdasarkan data dari PT Taman Wisata Borobudur menunjukkan bahwa jumlah kunjungan wisatawan ke Candi Borobudur pada 5 tahun terakhir (2020-2024) fluktuatif, seperti pada tabel berikut:

Tabel 1
Total Kunjungan Wisatawan Candi Borobudur Tahun 2020-2024

Tahun	Domestik	Mancanegara	Total	Persentase Kenaikan	Persentase Penurunan
2024	1.055.934	230.295	1.286.229		12,8%
2023	1.281.226	193.053	1.474.279		1,5%
2022	1.443.286	53.936	1.497.222	71,7%	
2021	422.930	674	423.604		57,5%
2020	965.699	31.551	997.250		75%

Sumber: PT Taman Wisata Borobudur (2025)

Dari data tersebut dapat dilihat bahwa, kenaikan kunjungan wisatawan sebesar 71,7% terjadi pada tahun 2022 dimana merupakan kunjungan terbesar dalam 5 tahun terakhir. Kenaikan ini disebabkan oleh minat wisatawan yang mulai meningkat dalam berwisata setelah adanya Pandemi Covid-19. Selain itu, penurunan kunjungan wisatawan yang signifikan sebesar 75% terjadi pada tahun 2020 dimana merupakan dampak akibat adanya Pandemi Covid-19. Kemudian pada tahun 2024, terjadi penurunan sebanyak 12,8% dari tahun sebelumnya, di mana wisatawan domestik

mengalami penurunan, akan tetapi wisatawan mancanegara mengalami kenaikan.

Candi Buddha terbesar di dunia ini banyak menjadi sorotan di kalangan wisatawan lantaran adanya perubahan dan penambahan infrastruktur dalam rangka peningkatan kualitas pengalaman pengunjung. Seperti perubahan akses pintu masuk pengunjung yang dipindahkan di sebelah barat candi, lebih tepatnya pada Kampung Seni Borobudur yang menjadi *Main Gate* awal wisatawan dalam mengunjungi Candi Borobudur. Dengan ini dapat dijadikan sebuah diversifikasi produk sebagai *pull factor* bagi wisatawan mengunjungi Candi Buddha terbesar ini.

Pada dasarnya, diversifikasi produk wisata dapat menambah keragaman dan tidak serta merta mengubah keaslian esensi pada suatu daya tarik wisata, justru mampu menghindari kejenuhan (*saturation*) serta memperpanjang lama kunjungan wisatawan (Pitana dalam Naibaho, 2011). Seperti Kampung Seni Borobudur yang menjadi wajah baru bagi Candi Borobudur dimana menyajikan pengalaman bagi wisatawan minat khusus seperti berkunjung ke museum, aktivitas berbelanja, menonton teater, dan melihat galeri seni. Kampung Seni Borobudur memiliki daya tarik baru, yaitu Museum Borobudur dimana dengan adanya museum ini dapat menjadi diversifikasi produk wisata bagi wisatawan dalam mengunjungi Candi Borobudur.

Dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 10 Tahun 2009 Tentang Kepariwisata dijelaskan lebih lanjut terkait dengan penetapan keragaman budaya, seni, sejarah, dan hasil buatan manusia sebagai salah satu potensi pengembangan pariwisata nasional. Dengan adanya diversifikasi produk ini bertujuan untuk mengatasi kejenuhan wisatawan dalam berkunjung ke Candi Borobudur, di mana kita tahu bahwa Candi Borobudur terkenal dengan situs warisan budaya dan sejarahnya. Oleh karena itu, dengan adanya penambahan daya tarik ini diharapkan mampu menarik minat wisatawan untuk mengunjungi Candi Borobudur dengan minat yang berbeda dari

sebelumnya.

Dalam pengelolaannya, Tata Kelola Kompleks Candi Borobudur yang di dalamnya juga terdapat Museum Borobudur diatur dalam Peraturan Presiden Nomor 101 Tahun 2024. Museum ini masuk ke dalam Zona 3 sebagai salah satu kawasan peruntukan pariwisata dengan luas Zona 3 sebesar 10.100.000 m². Selain itu, dalam Pasal 15 Huruf C, Rencana Induk Pembangunan Kepariwisata Nasional (2010-2025) yang termuat di Peraturan Pemerintah Nomor 50 Tahun 2011, di dalamnya terdapat Museum Borobudur sebagai strategi dalam pemantapan dan pengembangan Daya Tarik Wisata Baru pada Kawasan Strategis Pariwisata Nasional (KSPN) Borobudur.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan penulis selama melaksanakan *On The Job Training* di Taman Wisata Borobudur dan adanya diskusi yang dilakukan bersama pengelola Museum Kampung Seni Borobudur bagian *Borobudur Commercial & Partnership Department Head*, yaitu Bapak St. Nurwoko didapati bahwa pada daya tarik ini belum memiliki pengembangan daya tarik dari sisi koleksi produk. Pengelolaan produk yang dimaksud yaitu berupa koleksi yang ada pada museum dengan tema yang dimilikinya. Untuk itu, penulis berupaya melakukan kajian guna menyelesaikan permasalahan yang ada menggunakan komponen pengembangan daya tarik bagi koleksi produk di Museum Borobudur.

Pengembangan suatu daya tarik di dalamnya memiliki 5 komponen penting yang dapat menarik dan dikunjungi oleh wisatawan (Maryani, 1991:11) dalam (Martanto dan Rahmawati, 2023). Pengembangan ini penting dilakukan sebagai bentuk tanggapan terhadap perubahan tren museum, kebutuhan akan pengalaman pengunjung, dan pemenuhan dari minat wisatawan yang berkunjung ke Museum Borobudur ini. Dewasa ini, perkembangan suatu museum dilihat dari tema yang diangkat, dimana tema ini yang nantinya akan menjadi kemasan dari museum itu sendiri. Selain itu,

perkembangan suatu museum juga dilihat dari fungsi yang dijalankannya, seperti fungsi rekreasi, edukasi, dan konservasi. Museum dewasa ini juga menghadirkan beragam program dan aktivitas guna menunjang pengalaman kunjungan wisatawan, seperti hadirnya fasilitas *virtual reality* (VR).

Pengembangan suatu daya tarik ini kemudian dilihat dari 5 komponen pengembangan, yaitu *what to see*, *what to do*, *what to buy*, *how to arrive*, dan *where to stay*. Terdapat juga penelitian terdahulu yang ditulis oleh Helpiastuti (2018) dengan judul “Pengembangan Destinasi Pariwisata Kreatif Melalui Pasar Lumpur” dengan tujuan mengembangkan daya tarik wisata di Pasar Lumpur. Penelitian terdahulu (Helpiastuti, 2018) menggunakan Konsep Kegiatan Wisata (Yoeti, 1985) dengan 3 komponen yang di dalamnya, meliputi *something to see*, *something to do*, dan *something to buy*.

Penulis menggunakan Konsep Daya Tarik (Maryani, 1991:11) dalam (Martanto dan Rahmawati, 2023) sebagai *Grand Theory* dan pembaharuan dalam memayungi fenomena yang akan dikaji. Dengan adanya penelitian ini, dimaksudkan sebagai upaya guna mengembangkan daya tarik berdasarkan koleksi produk museum yang ada di Museum Borobudur. Penulis menggunakan konsep yang lebih kompleks dan tujuan yang berbeda dengan penelitian sebelumnya. Dengan begitu diharapkan dapat membawa Museum Borobudur ke arah pengembangan yang lebih baik.

Diperlukan suatu kajian yang mendalam terkait Konsep Daya Tarik di Museum Borobudur sebagai pedoman dalam mengembangkan daya tarik museum. Penelitian ini dilakukan karena belum pernah dilakukan penelitian dengan konsep yang sama pada daya tarik ini. Untuk itu, penulis mengambil topik Proyek Akhir dengan judul **“Pengembangan Daya Tarik Museum Borobudur di Kabupaten Magelang”**.

B. Fokus Penelitian

Pada penelitian ini, penulis menentukan 2 (dua) fokus penelitian, sebagai berikut:

1. Bagaimana identifikasi daya tarik museum dilihat dari koleksi produk, perspektif pasar, dan tren yang ada di Museum Borobudur.
2. Bagaimana pengembangan daya tarik museum berdasarkan ketersediaan koleksi produk yang ada di Museum Borobudur.

C. Tujuan Penelitian

Pada penelitian ini, penulis menentukan 2 (dua) tujuan penelitian, sebagai berikut:

1. Tujuan Formal

Sebagai syarat kelulusan pada jenjang Program Diploma IV, Program Studi Destinasi Pariwisata, Politeknik Pariwisata NHI Bandung, untuk itu penulis menyusun penelitian ini dalam sebuah Proyek Akhir.

2. Tujuan Operasional

Sebagai bahan kajian dalam mengidentifikasi Konsep Daya Tarik dan upaya pengembangan Museum Borobudur, maka dari itu penulis bermaksud untuk:

- a. Pengembangan produk daya tarik berdasarkan atraksi wisata untuk dilihat dan disaksikan oleh wisatawan.
- b. Pengembangan produk daya tarik berdasarkan fasilitas rekreasi untuk dilakukan oleh wisatawan.
- c. Mengidentifikasikan produk daya tarik berdasarkan fasilitas berbelanja yang dapat dijadikan buah tangan wisatawan pulang ke tempat asal.
- d. Mengidentifikasi aksesibilitas sebagai alternatif untuk mempermudah wisatawan dalam melakukan perjalanan wisata.
- e. Mengidentifikasi penginapan sebagai alternatif akomodasi sementara saat wisatawan melakukan perjalanan wisata.

D. Manfaat Penelitian

Pada penelitian ini, penulis menentukan 2 (dua) manfaat penelitian, sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Sebagai bahan pertimbangan kelulusan perkuliahan Program Diploma IV, Program Studi Destinasi Pariwisata, Politeknik Pariwisata NHI Bandung, untuk itu penulis menyusun penelitian ini dalam sebuah Proyek Akhir.

2. Manfaat Praktis

Sebagai bahan pertimbangan berupa rekomendasi pengembangan daya tarik berdasarkan ketersediaan koleksi produk museum bagi pemangku kepentingan, utamanya pengelola Museum Borobudur yang dapat diaplikasikan di kemudian hari.