

PENGEMBANGAN DAYA TARIK MUSEUM BOROBUDUR DI KABUPATEN MAGELANG

PROYEK AKHIR

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat
Dalam menempuh studi pada
Program Diploma IV



Oleh:

RAFI' HIBATULLAH
Nomor Induk : 2021304022

**JURUSAN KEPARIWISATAAN
PROGRAM STUDI
DESTINASI PARIWISATA**

**POLITEKNIK PARIWISATA NHI
BANDUNG**

2025

LEMBAR PENGESAHAN

JUDUL PROYEK AKHIR

PENGEMBANGAN DAYA TARIK MUSEUM BOROBUDUR DI KABUPATEN MAGELANG

NAMA : RAFI' HIBATULLAH
NIM : 2021304022
JURUSAN : KEPARIWISATAAN
PROGRAM STUDI : DESTINASI PARIWISATA

Pembimbing Utama,



Dr. Haryadi Darmawan, A.Par., M.M.,
CPM (Asia).

NIP. 19711225 199803 1 001

Pembimbing Pendamping,



Endah Trihayuningtyas, S.Sos., MM.Par.

NIP. 19640626 199103 2 001

Bandung, Juni 2025

Mengetahui,

Kabag. Administrasi Akademik Kemahasiswaan dan Kerjasama,



Ni Gusti Made Kerti Utami, BA., MM.Par., CHE.

NIP. 19710316 199603 2 001

LEMBAR PENGESAHAN

JUDUL PROYEK AKHIR

PENGEMBANGAN DAYA TARIK MUSEUM BOROBUDUR DI KABUPATEN MAGELANG

NAMA : RAFI' HIBATULLAH
NIM : 2021304022
JURUSAN : KEPARIWISATAAN
PROGRAM STUDI : DESTINASI PARIWISATA

Pembimbing Utama,



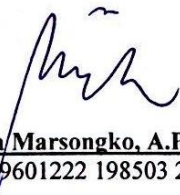
Dr. Haryadi Darmawan, A.Par., M.M., CPM (Asia).
NIP. 19711225 199803 1 001

Pembimbing Pendamping,



Endah Trihayuningtyas, S.Sos., MM.Par.
NIP. 19640626 199103 2 001

Penguji I,



E. Paramita Marsongko, A.Par., M.Sc.
NIP. 19601222 198503 2 001

Penguji II,



R. Wisnu Rahtomo, S.Sos., M.M.
NIP. 19660813 199103 1 001

Bandung, Agustus 2025

Mengetahui,
Kabag. Administrasi Akademik Kemahasiswaan dan Kerjasama,



Ni Gusti Made Kerti Utami, BA., MM.Par., CHE.
NIP. 19710316 199603 2 001



Menyetujui,
Direktur Politeknik Pariwisata NHI Bandung



Dr. Anwari Masatip., MM.Par.
NIP. 19750415 200212 1 001

MOTTO

“Act locally, think globally”

(René Dubos)

“A journey of a thousand miles begins with a first step”

(Lao Tzu)

“Being yourself in a world whom trying to make you something else is the greatest accomplishment”

(Ralph Waldo Emerson)

PERSEMBAHAN

Dengan bangga, penulis mempersembahkan Proyek Akhir ini kepada:

1. Orang tua penulis, Bapak Alif Nurhartoyo dan Ibu Dian Wahyuni yang telah menjadi semangat dalam menjalani dan menyelesaikan perkuliahan ini dibarengi dengan doa dan kasih sayang tulus yang telah beliau berikan. Melalui dukungan penuh, baik secara material maupun non-material, penulis mengucapkan terima kasih setulus-tulusnya.
2. Ibu sambung penulis, Isha Melati yang telah berkontribusi dalam mendukung keluarga kecil ini untuk dapat terus melanjutkan kesehariannya. Penulis ucapkan terima kasih atas setiap usaha, dukungan, dan waktu yang beliau berikan untuk keluarga kecil ini.
3. Kakak penulis, Annissa Suci Nurdiana yang selalu menjadi pionir dalam setiap langkah menjalani kehidupan ini dimana penulis banyak belajar dari pengalaman yang telah beliau lalui. Penulis ucapkan terima kasih atas doa dan dukungan yang juga diberikan oleh kakak penulis selama penulis menjalani perkuliahan ini.
4. Adik penulis, Farhan Khairullah dan Azka Maulana yang turut menjadi penggerak untuk penulis dapat menyelesaikan perkuliahan ini. Melalui dorongan tersebut, penulis selalu menanamkan untuk dapat menjadi kakak yang bisa diandalkan bagi adik-adiknya pada masa mendatang nanti.
5. Sahabat penulis, Ahmad Hamdani yang selalu mendukung, membantu, dan menemani penulis dalam menjalani perkuliahan ini. Dengan semangat dan dukungan yang dia berikan, penulis dapat menjalani dan menyelesaikan perkuliahan ini. Penulis ucapkan terima kasih atas setiap kebaikan, *effort*, dan ketulusan yang dia berikan selama ini.
6. Circle “*Si Paling Rieweuhh*”, Monallika Anessa Dhita, Astri Nurdyanti Sinaga, Irene Sapphire Maharani, Dheviany Azzahra, dan Muhammad Ihsan Ryandono yang selalu mendukung satu sama lain dan berjuang bersama melewati masa-masa perkuliahan yang berliku ini. Bersama mereka, penulis bisa menemukan makna indah dari sebuah pertemanan.

7. Dosen pembimbing, pengajar, dan seluruh staf Program Studi Destinasi Pariwisata yang telah banyak memberikan ilmu dan pengajaran selama penulis mengenyam pendidikan di bangku perkuliahan ini. Penulis ucapkan terima kasih tiada terkira atas jasa yang beliau-beliau berikan kepada anak didiknya.
8. Teman seperjuangan Program Studi Destinasi Pariwisata Angkatan 2021 yang telah kebersamai penulis dalam mengenyam pendidikan di bangku perkuliahan ini. Penulis ucapkan terima kasih atas setiap kebersamaan, proses, dan momen-momen hangat yang telah dilalui selama ini.
9. Pihak pemangku kepentingan PT Taman Wisata Borobudur dan Museum Borobudur yang telah memberikan kontribusi besar bagi proses akademis penulis seperti pada saat melakukan OJT dan juga penelitian guna menyusun Proyek Akhir ini. Penulis ucapkan terima kasih setulus-tulusnya karena telah menerima penulis dengan hangat dan tangan terbuka.

PERNYATAAN MAHASISWA

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya :

Nama : Rafi' Hibatullah
Tempat/Tanggal Lahir : Purworejo, 7 November 2002
NIM : 2021304022
Program Studi : Destinasi Pariwisata
Jurusan : Kepariwisataan

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Proyek Akhir yang berjudul:
"Pengembangan Daya Tarik Museum Borobudur di Kabupaten Magelang" ini adalah merupakan hasil karya dan hasil penelitian saya sendiri, bukan merupakan hasil penjiplakan, pengutipan, penyusunan oleh orang atau pihak lain atau cara-cara lain yang tidak sesuai dengan ketentuan akademik yang berlaku di Politeknik Pariwisata NHI Bandung dan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan kecuali arahan dari Tim Pembimbing.
2. Dalam Proyek Akhir ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang atau pihak lain kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan sumber, nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
3. Surat Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, apabila dalam naskah Proyek Akhir ini ditemukan adanya pelanggaran atas apa yang saya nyatakan di atas, atau pelanggaran atas etika keilmuan, dan/atau ada klaim terhadap keaslian naskah ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini dan sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Politeknik Pariwisata NHI Bandung ini serta peraturan-peraturan terkait lainnya.
4. Demikian Surat Pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bandung, 4 Agustus 2025

Yang membuat pernyataan,



RAFI' HIBATULLAH
NIM : 2021304022

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan sebagai bahan kajian dalam mengkaji fenomena sosial yang ada di Museum Borobudur, Kabupaten Magelang terhadap fokus penelitian yang dilakukan terkait dengan Identifikasi dan Pengembangan Daya Tarik Museum Borobudur dilihat dari koleksi produk yang dimilikinya. Penelitian ini dilakukan karena Museum Borobudur belum memiliki pengembangan daya tarik yang dilihat dari sisi koleksi produk. Tujuan dari penelitian ini, yaitu menemukan pengembangan daya tarik berdasarkan koleksi produk yang dimiliki menggunakan Konsep Daya Tarik (Maryani, 1991:11) dilihat dari komponen *what to see, what to do, what to buy, how to arrive, dan where to stay*. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan analisis deskriptif dimana pengumpulan datanya menggunakan teknik observasi, wawancara, dan studi dokumen. Partisipan dari penelitian ini, yaitu melibatkan 3 wisatawan yang sedang berkunjung ke museum dan 3 pengelola dari Museum Borobudur. Data yang diperoleh diuji keabsahannya menggunakan triangulasi teknik dengan analisis data menggunakan Model Analisis Interaktif/*Interactive Analysis Model* oleh Miles dan Huberman (1984). Hasil dari penelitian ini, yaitu berupa identifikasi daya tarik Museum Borobudur dimana koleksi yang dimilikinya merupakan daya tarik utama pada museum ini. Museum ini memiliki koleksi berupa informasi sejarah, lukisan, foto, artefak/arca, seni arsitektur, dan fasilitas *virtual reality* (VR). Terdapat juga fasilitas pendukung lainnya, seperti pendopo sebagai sarana wisata edukasi, amfiteater sebagai sarana pertunjukan dan hiburan, serta kios kerajinan dan kuliner sebagai sarana wisata belanja. Akses menuju museum ini dapat ditempuh menggunakan jalur darat dengan akomodasi kendaraan pribadi maupun kendaraan umum seperti Bus Trans Jateng yang turun di Terminal Borobudur. Selain itu juga dapat ditempuh menggunakan jalur udara dengan akomodasi kendaraan pesawat yang turun di Bandara Yogyakarta International Airport (YIA). Wisatawan juga dapat menemukan berbagai fasilitas akomodasi penginapan, mulai dari jenis *homestay, guest house, hotel, maupun villa*. Terdapat juga pengembangan Museum Borobudur yang dilihat dari tema yang diangkat yaitu berupa sejarah, edukasi, dan kultur dari Candi Borobudur. Terdapat juga fungsi dari Museum Borobudur, yaitu sebagai tempat konservasi, sarana edukasi, dan tempat rekreasi bagi wisatawan yang mengunjunginya. Museum ini juga dikembangkan melalui konsep museum baru dimana Museum Borobudur merupakan wajah baru Bagi Candi Borobudur dengan pameran yang berfokus pada pengunjung. Dalam pengembangannya, museum ini melibatkan banyak pihak dengan melakukan berbagai kolaborasi, seperti masyarakat lokal yang berkontribusi dalam seni pahat dinding museum dan pembuatan miniatur/replika arca. Selain itu juga sebagai sumber inspirasi bagi para seniman yang menggeluti bidang seni lukis dengan menghasilkan karya lukis dengan tema Candi Borobudur. Dengan melihat pengembangan dari Museum Borobudur saat ini, terdapat rekomendasi melalui 3 (tiga) pendekatan, yaitu: penambahan fitur, fasilitas, aktivitas, dan koleksi museum; kolaborasi masyarakat lokal; dan paket wisata. Diharapkan dengan adanya rekomendasi ini dapat menjadi bahan pertimbangan pengelola dalam mengembangkan daya tarik museum dan meningkatkan pengalaman wisatawan saat berkunjung di Museum Borobudur.

Kata Kunci: Pengembangan Daya Tarik, Daya Tarik Museum, Konsep Daya Tarik.

ABSTRACT

This research was conducted as a study material in examining the social phenomena in the Borobudur Museum, Magelang Regency, regarding the focus of the research conducted related to the Identification and Development of the Attraction of the Borobudur Museum seen from the collection of products it has. This research was conducted because the Borobudur Museum does not yet have an attraction development seen from the product collection side. The purpose of this study is to find the development of attractions based on the collection of products owned using the Attraction Concept (Maryani, 1991:11) seen from the components of what to see, what to do, what to buy, how to arrive, and where to stay. This study uses a qualitative method with descriptive analysis where data collection uses observation techniques, interviews, and document studies. Participants in this study involved 3 tourists who were visiting the museum and 3 managers of the Borobudur Museum. The data obtained were tested for validity using technical triangulation with data analysis using the Interactive Analysis Model by Miles and Huberman (1984). The results of this study are in the form of identifying the attractions of the Borobudur Museum where the collections it has are the main attractions in this museum. This museum has a collection of historical information, paintings, photographs, artifacts/statues, architectural art, and virtual reality (VR) facilities. There are also other supporting facilities, such as a pendopo as a means of educational tourism, an amphitheater as a means of performance and entertainment, and craft and culinary kiosks as a means of shopping tourism. Access to this museum can be reached by land with private vehicle accommodation or public transportation such as the Trans Jateng Bus which drops off at the Borobudur Terminal. In addition, it can also be reached by air with aircraft accommodation that drops off at Yogyakarta International Airport (YIA). Tourists can also find various accommodation facilities, ranging from homestays, guest houses, hotels, and villas. There is also the development of the Borobudur Museum which is seen from the themes raised, namely the history, education, and culture of Borobudur Temple. There is also the function of the Borobudur Museum, namely as a place of conservation, educational facilities, and recreation for tourists who visit it. This museum is also developed through the concept of a new museum where the Borobudur Museum is a new face for Borobudur Temple with exhibitions that focus on visitors. In its development, this museum involves many parties by carrying out various collaborations, such as local communities who contribute to the art of museum wall sculptures and the creation of miniatures/replicas of statues. In addition, it is also a source of inspiration for artists who are engaged in the field of painting by producing paintings with the theme of Borobudur Temple. By looking at the current development of the Borobudur Museum, there are recommendations through 3 (three) approaches, namely: adding features, facilities, activities, and museum collections; local community collaboration; and tour packages. It is hoped that these recommendations can be used as considerations for managers in developing the museum's attractions and improving the tourist experience when visiting the Borobudur Museum.

Keywords: Attraction Development, Museum Attraction, Attraction Concept.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala berkat dan rahmat-Nya, penulis dapat menyusun Proposal Proyek Akhir dengan judul Pengembangan Daya Tarik Museum di Kampung Seni Borobudur Kabupaten Magelang. Penelitian akhir ini merupakan salah satu syarat mengikuti Sidang Akhir dalam penyusunan Proyek Akhir pada Program Studi Destinasi Pariwisata di Politeknik Pariwisata NHI Bandung. Dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih setulus-tulusnya kepada:

1. Direktur Politeknik Pariwisata NHI Bandung, Bapak Dr. Anwari Masatip, MM.Par.
2. Kepala Bagian Administrasi Akademik, Kemahasiswaan, dan Kerjasama Politeknik Pariwisata NHI Bandung, Ibu Ni Gusti Made Kerti Utami, B.A., M.M.Par., CHE.
3. Ketua Jurusan Kepariwisataan Politeknik Pariwisata NHI Bandung, Ibu Endah Trihayuningtyas, S.Sos., MM.Par.
4. Ketua Program Studi Destinasi Pariwisata Politeknik Pariwisata NHI Bandung, Ibu Wisi Wulandari, S.ST.Par., MM.Par., CHE.
5. Pembimbing Utama Proyek Akhir, Bapak Dr. Haryadi Darmawan A.Par., M.M., CPM (Asia).
6. Pembimbing Pendamping Proyek Akhir, Ibu Endah Trihayuningtyas, S.Sos., MM.Par.
7. Orang tua penulis, Bapak Alif Nurhartoyo dan Ibu Dian Wahyuni yang telah memberikan segala dukungan yang dibutuhkan penulis selama mengenyam pendidikan di Politeknik Pariwisata NHI Bandung.
8. PT Taman Wisata Borobudur yang telah memberikan kesempatan untuk penulis dapat melakukan penelitian di Museum dan Kampung Seni Borobudur.
9. Keluarga besar Program Studi Destinasi Pariwisata serta teman-teman seperjuangan DEP 2021 yang telah kebersamai dalam menjalani perkuliahan.

Penulis juga menyampaikan terima kasih kepada pihak-pihak lain yang terkait dalam membantu memberikan saran dan masukan. Akhir kata, penulis berharap semoga Proyek Akhir ini dapat bermanfaat khususnya bagi penulis dan pembaca pada umumnya.

Bandung, Juni 2025

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	2
LEMBAR PENGESAHAN	3
MOTTO.....	4
PERSEMBAHAN	5
PERNYATAAN MAHASISWA	7
ABSTRAK.....	8
ABSTRACT.....	9
KATA PENGANTAR.....	10
DAFTAR ISI	12
DAFTAR GAMBAR.....	14
DAFTAR TABEL	17
DAFTAR LAMPIRAN.....	18
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penelitian	1
B. Fokus Penelitian.....	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
A. Museum	7
B. Konsep Museum Baru.....	11
C. Benchmark Museum	13
D. Penelitian Terdahulu	17
E. Kerangka Pemikiran.....	20
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	21
A. Rancangan Penelitian	21
B. Partisipan dan Tempat Penelitian	22
C. Pengumpulan Data	22
D. Analisis Data.....	26
E. Pengujian Keabsahan Data.....	28
F. Jadwal Penelitian	29

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	30
A. Hasil Penelitian	30
1. Gambaran Umum Museum Borobudur.....	30
2. Identifikasi Daya Tarik Museum Borobudur	49
3. Pengembangan Daya Tarik Museum Borobudur	67
B. Pembahasan	78
1. Daya Tarik Museum Borobudur Dilihat dari Koleksi Produk, Perspektif Pasar, dan Tren	78
2. Pengembangan Daya Tarik Museum Borobudur Dilihat dari Koleksi Produk.....	84
BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI	101
A. Simpulan.....	101
B. Rekomendasi.....	102
1. Penambahan Fitur, Aktivitas, dan Koleksi Museum	102
2. Penambahan Fasilitas bagi Wisatawan dengan Minat Khusus (<i>Special Interest</i>)	107
3. Kolaborasi Masyarakat Lokal	111
4. Paket Wisata	114
DAFTAR PUSTAKA.....	118
LAMPIRAN	120

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Museum Ullen Sentalu	14
Gambar 2 National Museum of Ethnology (Wereldmuseum Leiden) Belanda	15
Gambar 3 Kerangka Pemikiran	20
Gambar 4 <i>Interactive Analysis Model</i>	27
Gambar 5 Triangulasi Teknik Pengumpulan Data	28
Gambar 6 Museum Borobudur	31
Gambar 7 Museum sebagai Sarana Konservasi dan Pembelajaran	32
Gambar 8 Informasi Sejarah	33
Gambar 9 Replika Arca Buddha dan Arca Singa	34
Gambar 10 Fasilitas <i>Virtual Reality</i> (VR)	35
Gambar 11 Harga Tiket dan Operasional Kunjungan	35
Gambar 12 Desain Museum	36
Gambar 13 Galeri Introduksi dan Galeri Artefak	37
Gambar 14 Pendopo	38
Gambar 15 Edukasi Pandan dan Edukasi Gerabah	39
Gambar 16 Fasilitas Amfiteater	40
Gambar 17 Souvenir dan Fesyen	41
Gambar 18 Kios Makanan	42
Gambar 19 Toilet	43
Gambar 20 Jalur Disabilitas	43
Gambar 21 Papan Petunjuk Jalan	44
Gambar 22 Kios Belanja	45
Gambar 23 Kios Kuliner	46
Gambar 24 Terminal Borobudur	47
Gambar 25 Jalan Menuju Museum	48
Gambar 26 Lampu Taman dan Titik Kumpul	48
Gambar 27 Informasi Candi dan Museum Borobudur	49
Gambar 28 Informasi Kerajaan Mataram Kuno, Dinasti Syailendra, dan Sejarah Borobudur	50
Gambar 29 Informasi Kosmologi Buddha	52
Gambar 30 Informasi Seni Arsitektur	52
Gambar 31 Informasi Artefak Borobudur	53
Gambar 32 Informasi Arca Buddha	54
Gambar 33 Informasi Mudra Buddha	54
Gambar 34 Informasi Stupa Borobudur	55

Gambar 35 Informasi Arca Singa, Jaladwara, Stupika, Artefak Jejak Pemukiman, dan Panel Relief .	56
Gambar 36 Informasi Arsitektur Borobudur	57
Gambar 37 Informasi Restorasi Borobudur	59
Gambar 38 Informasi Kompleks Candi Borobudur dan Sumber Inspirasi	60
Gambar 39 Informasi Candi Borobudur sebagai Situs Warisan Dunia	61
Gambar 40 Lukisan Kanvas	62
Gambar 41 Lukisan Tembaga	63
Gambar 42 Koleksi Foto	64
Gambar 43 Koleksi Artefak dan Arca	65
Gambar 44 Koleksi Seni Arsitektur	66
Gambar 45 Koleksi <i>Virtual Reality</i>	66
Gambar 46 Informasi Sejarah	67
Gambar 47 Lukisan	68
Gambar 48 Foto	69
Gambar 49 Seni Arsitektur	69
Gambar 50 Artefak dan Arca	70
Gambar 51 Mencoba Fasilitas <i>Virtual Reality</i>	71
Gambar 52 Mencoba Wisata Edukasi	72
Gambar 53 Melakukan Wisata Belanja	73
Gambar 54 Belanja Kuliner, Souvenir, dan Kerajinan Lokal	74
Gambar 55 Bus Trans Jateng	75
Gambar 56 Penyewaan <i>Stroller</i> dan Kursi Roda	76
Gambar 57 Tempat Parkir	76
Gambar 58 Tiket Museum dan Metaverse Borobudur	77
Gambar 59 <i>Guest House</i> dan <i>Homestay</i>	78
Gambar 60 Sketsa Museum Borobudur	89
Gambar 61 Ilustrasi Barcode Bahasa	103
Gambar 62 Ilustrasi Tur Berpemandu	104
Gambar 63 Ilustrasi Galeri Tokoh Berpengaruh	105
Gambar 64 Ilustrasi Dinding Harapan	106
Gambar 65 Ilustrasi Laboratorium Arkeologi Mini	107
Gambar 66 Ilustrasi Mini <i>Cinema</i>	108
Gambar 67 Ilustrasi Puzzle Candi	109
Gambar 68 Ilustrasi Pojok Baca	110
Gambar 69 Ilustrasi E-Library	111
Gambar 70 Ilustrasi Edukasi Melukis	112
Gambar 71 Ilustrasi Edukasi Jamu	113

Gambar 72 Ilustrasi Edukasi Kopi	114
Gambar 73 Ilustrasi Poster Village Tour.....	115
Gambar 74 Ilustrasi Temple Tour	117

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Total Kunjungan Wisatawan Candi Borobudur Tahun 2020 - 2024	1
Tabel 2 Syarat Koleksi Museum	8
Tabel 3 Tema Museum	9
Tabel 4 Kriteria Souvenir.....	10
Tabel 6 Konsep Museum Baru.....	12
Tabel 7 Fungsi Museum.....	13
Tabel 5 <i>Benchmark</i> Museum	17
Tabel 8 Penelitian Terdahulu	18
Tabel 9 Jadwal Penelitian	29

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Memo Perbaikan.....	120
Lampiran 2 Memo Bimbingan Perbaikan	121
Lampiran 3 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	122
Lampiran 4 Checklist Museum Borobudur	123
Lampiran 5 Pedoman Wawancara Wisatawan	126
Lampiran 6 Pedoman Wawancara Pengelola	127
Lampiran 7 Hasil Checklist Museum Borobudur	128
Lampiran 8 Hasil Verbatim Wawancara Wisatawan.....	132
Lampiran 9 Hasil Verbatim Wawancara Pengelola.....	136
Lampiran 10 Dokumentasi Kegiatan Wawancara	149
Lampiran 11 Dokumentasi Kegiatan Observasi	150
Lampiran 12 Rekap Percakapan Bimbingan	151
Lampiran 13 Hasil Turnitin.....	152
Lampiran 14 Biodata Mahasiswa.....	153

Pengembangan Daya Tarik Museum Borobudur di Kabupaten Magelang

Rafi' Hibatullah

Destinasi Pariwisata, Kepariwisataan, Politeknik Pariwisata NHI Bandung

Email: 2021304022@poltekpar-nhi.ac.id

Abstract

This research was conducted as a study material in examining the social phenomena in the Borobudur Museum, Magelang Regency, regarding the focus of the research conducted related to the Identification and Development of the Attraction of the Borobudur Museum seen from the collection of products it has. This research was conducted because the Borobudur Museum does not yet have an attraction development seen from the product collection side. The purpose of this study is to find the development of attractions based on the collection of products owned using the Attraction Concept (Maryani, 1991:11) seen from the components of what to see, what to do, what to buy, how to arrive, and where to stay. This study uses a qualitative method with descriptive analysis where data collection uses observation techniques, interviews, and document studies. Participants in this study involved 3 tourists who were visiting the museum and 3 managers of the Borobudur Museum. The data obtained were tested for validity using technical triangulation with data analysis using the Interactive Analysis Model by Miles and Huberman (1984). The results of this study are in the form of identifying the attractions of the Borobudur Museum where the collections it has are the main attractions in this museum. This museum has a collection of historical information, paintings, photographs, artifacts/statues, architectural art, and virtual reality (VR) facilities. There are also other supporting facilities, such as a pendopo as a means of educational tourism, an amphitheater as a means of performance and entertainment, and craft and culinary kiosks as a means of shopping tourism. Access to this museum can be reached by land with private vehicle accommodation or public transportation such as the Trans Jateng Bus which drops off at the Borobudur Terminal. In addition, it can also be reached by air with aircraft accommodation that drops off at Yogyakarta International Airport (YIA). Tourists can also find various accommodation facilities, ranging from homestays, guest houses, hotels, and villas. There is also the development of the Borobudur Museum which is seen from the themes raised, namely the history, education, and culture of Borobudur Temple. There is also the function of the Borobudur Museum, namely as a place of conservation, educational facilities, and recreation for tourists who visit it. This museum is also developed through the concept of a new museum where the Borobudur Museum is a new face for Borobudur Temple with exhibitions that focus on visitors. In its development, this museum involves many parties by carrying out various collaborations, such as local communities who contribute to the art of museum wall sculptures and the creation of miniatures/replicas of statues. In addition, it is also a source of inspiration for artists who are engaged in the field of painting by producing paintings with the theme of Borobudur Temple. By looking at the current development of the Borobudur Museum, there are recommendations through 3 (three) approaches, namely: adding features, facilities, activities, and museum collections; local community collaboration; and tour packages. It is hoped that these recommendations can be used as considerations for managers in developing the museum's attractions and improving the tourist experience when visiting the Borobudur Museum.

Keywords: *Attraction Development ; Museum Attraction ; Attraction Concept.*

Abstrak

Penelitian ini dilakukan sebagai bahan kajian dalam mengkaji fenomena sosial yang ada di Museum Borobudur, Kabupaten Magelang terhadap fokus penelitian yang dilakukan terkait dengan Identifikasi dan Pengembangan Daya Tarik Museum Borobudur dilihat dari koleksi produk yang dimilikinya. Penelitian ini dilakukan karena Museum Borobudur belum memiliki pengembangan daya tarik yang dilihat dari sisi koleksi produk. Tujuan dari penelitian ini, yaitu menemukan pengembangan daya tarik berdasarkan koleksi produk yang dimiliki menggunakan Konsep Daya Tarik (Maryani, 1991:11) dilihat dari komponen *what to see, what to do, what to buy, how to arrive, dan where to stay*. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan analisis deskriptif dimana pengumpulan datanya menggunakan teknik observasi, wawancara, dan studi dokumen. Partisipan dari penelitian ini, yaitu melibatkan 3 wisatawan yang sedang berkunjung ke museum dan 3 pengelola dari Museum Borobudur. Data yang diperoleh diuji keabsahannya

menggunakan triangulasi teknik dengan analisis data menggunakan Model Analisis Interaktif/*Interactive Analysis Model* oleh Miles dan Huberman (1984). Hasil dari penelitian ini, yaitu berupa identifikasi daya tarik Museum Borobudur dimana koleksi yang dimilikinya merupakan daya tarik utama pada museum ini. Museum ini memiliki koleksi berupa informasi sejarah, lukisan, foto, artefak/arca, seni arsitektur, dan fasilitas *virtual reality* (VR). Terdapat juga fasilitas pendukung lainnya, seperti pendopo sebagai sarana wisata edukasi, amfiteater sebagai sarana pertunjukan dan hiburan, serta kios kerajinan dan kuliner sebagai sarana wisata belanja. Akses menuju museum ini dapat ditempuh menggunakan jalur darat dengan akomodasi kendaraan pribadi maupun kendaraan umum seperti Bus Trans Jateng yang turun di Terminal Borobudur. Selain itu juga dapat ditempuh menggunakan jalur udara dengan akomodasi kendaraan pesawat yang turun di Bandara Yogyakarta International Airport (YIA). Wisatawan juga dapat menemukan berbagai fasilitas akomodasi penginapan, mulai dari jenis *homestay*, *guest house*, hotel, maupun villa. Terdapat juga pengembangan Museum Borobudur yang dilihat dari tema yang diangkat yaitu berupa sejarah, edukasi, dan kultur dari Candi Borobudur. Terdapat juga fungsi dari Museum Borobudur, yaitu sebagai tempat konservasi, sarana edukasi, dan tempat rekreasi bagi wisatawan yang mengunjunginya. Museum ini juga dikembangkan melalui konsep museum baru dimana Museum Borobudur merupakan wajah baru Bagi Candi Borobudur dengan pameran yang berfokus pada pengunjung. Dalam pengembangannya, museum ini melibatkan banyak pihak dengan melakukan berbagai kolaborasi, seperti masyarakat lokal yang berkontribusi dalam seni pahat dinding museum dan pembuatan miniatur/replika arca. Selain itu juga sebagai sumber inspirasi bagi para seniman yang menggeluti bidang seni lukis dengan menghasilkan karya lukis dengan tema Candi Borobudur. Dengan melihat pengembangan dari Museum Borobudur saat ini, terdapat rekomendasi melalui 3 (tiga) pendekatan, yaitu: penambahan fitur, fasilitas, aktivitas, dan koleksi museum; kolaborasi masyarakat lokal; dan paket wisata. Diharapkan dengan adanya rekomendasi ini dapat menjadi bahan pertimbangan pengelola dalam mengembangkan daya tarik museum dan meningkatkan pengalaman wisatawan saat berkunjung di Museum Borobudur.

Kata Kunci: Pengembangan Daya Tarik ; Daya Tarik Museum ; Konsep Daya Tarik.

A. PENDAHULUAN

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 kemas 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. TINJAUAN PUSTAKA

1. Museum

Menurut Cooper dkk (1995:81) dalam Setiawan (2015), museum sebagai daya tarik sosial budaya tidak hanya memberikan penghargaan bagi masyarakat atas suatu budaya yang dimilikinya, tetapi juga memberikan edukasi sebagai suatu tempat pengajaran dan pelestarian dari nilai sejarah. Lebih jelasnya, daya tarik dari museum dilihat dari ragam koleksi yang dimilikinya dimana didasarkan dengan tema pada museum tersebut. Museum berfungsi merepresentasikan, memamerkan, dan menginterpretasikan koleksi yang dimiliki oleh museum tersebut (Rea, 2016).

Suatu daya tarik dapat dikembangkan (Maryani, 1991:11) dalam (Martanto dan Rahmawati, 2023) apabila di dalamnya terdapat syarat pengembangan sebagai berikut:

a. *What to see*

Tujuan wisata memiliki keunikannya tersendiri dari daya tarik hingga aktivitas yang berbeda dari yang dimiliki oleh tujuan wisata lain. Seperti museum yang memiliki keunikan yang dilihat berdasarkan koleksi yang dimilikinya.

b. *What to do*

Selain dapat dilihat dan disaksikan, daya tarik wisata harus menyediakan fasilitas rekreasi yang dapat dilakukan oleh wisatawan dan membuatnya ingin tinggal berlama-lama di objek wisata tersebut.

c. *What to buy*

Terdapat fasilitas berbelanja pada suatu daya tarik wisata, seperti barang souvenir, oleh-oleh makanan, dan

kerajinan setempat sebagai buah tangan bagi wisatawan dibawa pulang ke tempat asalnya.

d. *How to arrive*

Sebagai pendukung wisatawan dalam melakukan perjalanan menuju tujuan wisata, terdapat aksesibilitas dalam sebuah daya tarik untuk dapat memudahkan wisatawan bepergian. Aksesibilitas ini dapat berupa transportasi, sarana infrastruktur, dan lain sebagainya.

e. *Where to stay*

Selain aksesibilitas, penyediaan akomodasi seperti penginapan juga menjadi pendukung wisatawan sekaligus pertimbangan untuk menuju pada suatu daya tarik wisata. Hal ini dapat memudahkan untuk wisatawan tinggal sementara selama bepergian.

2. Konsep Museum Baru

Dewasa ini, perkembangan museum semakin meningkat mulai dari tata pamernya yang kemudian diakui sebagai suatu yang berdampak baik terhadap berbagai kalangan (Ahmad et al., 2014:255). Tata pameran ini sebagai konsep baru dimana berkembang melalui pendekatan yang efisien, perubahan yang dinamis, dan peran serta berbagai pemangku kepentingan yang terlibat di dalamnya. Keberadaan dari suatu pameran temporer lebih ditekankan pada pengembangan museum baru, dimana memiliki berbagai kelebihan di dalamnya dibanding dengan pameran permanen.

Konsep museum baru ini mencoba untuk menghadirkan museum yang dikemas dengan nuansa dan sentuhan terkini, seperti edukasi, interaksi, dan tatanan baru dalam masyarakat (Karayilanoglu dan Arabacioglu, 2016:85-86). Tatanan baru ini diterapkan melalui 4 (empat) perubahan, seperti yang dilakukan di Museum Hatairat Montien Ayutthaya (Montien, 2019:15-20), yaitu sebagai berikut:

Pameran yang Berfokus pada Pengunjung	Transparansi dalam Praktik Kuratorial	Partisipasi Komunitas	Desain Ruang
Konsep ini menghadirkan peluang yang dapat menarik pengunjung baru, seperti	Kurator memiliki tugas dalam menggali informasi yang ada pada suatu koleksi.	Dengan hadirnya suatu museum, komunitas setempat tidak dapat	Ruangan museum juga menjadi pertimbangan agar dapat meninggalkan

Pameran yang Berfokus pada Pengunjung	Transparansi dalam Praktik Kuratorial	Partisipasi Komunitas	Desain Ruangan
akademisi, pecinta seni, anak-anak, dan orang tua. Dengan kemampuan berbeda yang dimiliki oleh kelompok tersebut, baik secara kognitif (akademik), afektif (sikap), dan psikomotoris (kemampuan tubuh) dapat dengan mudah menghadirkan pengalaman pengunjung yang berbeda pula dengan museum pada umumnya.	Informasi ini kemudian berkembang ke informasi yang sebelumnya mengalami keterbelakangan. Dalam tulisannya, Montien menghadirkan cerita minoritas pada kelompok masyarakat di lingkungan sekitarnya, yaitu Ayutthaya.	dipisahkan. Banyak cara yang dapat dilakukan untuk menghadirkan inovasi baru dalam museum, seperti kolaborasi dan kerja sama dengan komunitas setempat. Selain itu, hal ini juga dapat memberikan peluang terhadap komunitas sekitar untuk merasa memiliki museum. Pameran yang dibuat dengan partisipasi komunitas juga dapat menjadi cara bagi museum dapat lebih berkembang.	kesan mendalam bagi pengunjung. Ruang dapat dibuat semenarik mungkin untuk dapat menjadi tempat yang nyaman bagi pengunjung.

C. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian Pengembangan Daya Tarik Museum Borobudur di Kabupaten Magelang menggunakan analisis deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Dalam penelitian ini terdapat 2 partisipan yang ikut andil, di antaranya adalah PT Taman Wisata Borobudur dimana sebagai pengelola dari Museum Borobudur. Selain itu, ada juga wisatawan yang sedang berkunjung di Museum Borobudur. Partisipan ini diambil dengan menggunakan teknik *Purposive Sampling*, sedangkan sampel diambil dengan menggunakan teknik *Accidental Sampling*, dimana pengumpulan data terkait wisatawan berdasarkan atas suatu kebetulan di lapangan.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu menggunakan teknik observasi, wawancara, dan studi dokumen. Alat kumpul data dalam penelitian ini yaitu menggunakan daftar periksa, catatan lapangan, pedoman wawancara, dokumen resmi, dan kamera. Penelitian ini menggunakan Model Analisis Interaktif/*Interactive Analysis Model* oleh Miles dan Huberman (1984) dalam Sugiyono

(2020:540). Terdiri dari 3 (tiga) tahapan proses analisis, yaitu *data reduction*, *data display*, dan *conclusion: drawing/verifying*. Hasil analisis tersebut kemudian diuji keabsahannya menggunakan teknik triangulasi data.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. What to see

Berbicara mengenai apa yang dapat dilihat pada saat mengunjungi suatu museum tentu kita berbicara terkait dengan koleksi dari museum itu sendiri sebagai suatu daya tarik yang dimilikinya. Koleksi tersebut berupa informasi sejarah, lukisan, foto, patung/artefak, dan seni arsitektur yang identik dengan tema dari Candi Borobudur. Koleksi tersebut dipajang dan ditampilkan melalui penataan yang menarik dengan mengedepankan sisi artistiknya.

2. What to do

Berbicara mengenai apa yang bisa dilakukan pada suatu museum, tentu hal ini akan merujuk pada tema dari museum itu sendiri dimana dari tema tersebut memberikan pengemasan pada program dan aktivitas yang terkandung di dalamnya. Museum Borobudur masuk ke dalam museum dengan tema museum sejarah dan arkeologi dimana museum ini mengangkat tema terkait dengan sejarah dari Candi Borobudur beserta. Dari tema tersebut, dapat dibuat suatu pengembangan museum dengan tema "*COSMOLOGICAL MUSEUM*".

3. What to buy

Berbicara mengenai apa yang dapat dibeli sebagai buah tangan atau cinderamata yang dapat dibawa pulang oleh wisatawan ke tempat asal, tentu hal ini merujuk kepada souvenir. Sebagai fasilitas pendukung kegiatan berwisata, Museum Borobudur menghadirkan sentra kerajinan dan kuliner yang dapat dikunjungi oleh wisatawan untuk membeli buah tangan.

4. *How to arrive*

Museum Borobudur sebagai salah satu daya tarik pendukung dari Kawasan Strategis Pariwisata Nasional, yaitu Candi Borobudur, turut merespons tuntutan untuk dapat memberikan ragam kemudahan akses, baik dari segi transportasi antar wilayah maupun aksesibilitas dalam ruang pameran. Ketersediaan jalur dan fasilitas yang beragam menunjukkan adanya komitmen terhadap keterjangkauan fisik, sosial, dan fungsional bagi seluruh kelompok pengunjung, termasuk penyandang disabilitas dan keluarga dengan anak kecil. Berbagai kemudahan dapat diperoleh wisatawan pada saat berkunjung ke Museum Borobudur ataupun berkunjung pada daya tarik utamanya, yaitu Candi Borobudur. Wisatawan dapat dengan mudah menggunakan berbagai akses saat berkunjung pada daya tarik tersebut.

5. *Where to stay*

Dalam mendukung pengembangan daya tarik pada kawasan Borobudur ini disediakan berbagai jenis penginapan yang dapat menjadi alternatif bagi wisatawan khususnya yang berasal dari luar kota untuk dapat menetap sementara sembari menikmati kunjungannya di Museum dan Candi Borobudur. Tersedia berbagai jenis pilihan penginapan, seperti *guest house*, *homestay*, hotel, villa, dan lain sebagainya.

E. SIMPULAN DAN REKOMENDASI

1. Simpulan

Museum Borobudur sebagai fasilitas penunjang kegiatan pariwisata kini hadir untuk memberikan wajah baru bagi Candi Borobudur. Museum ini menarik untuk dikunjungi karena memiliki beragam koleksi sebagai daya tarik utamanya yang didasarkan pada tema museumnya itu sendiri, yaitu **"COSMOLOGICAL MUSEUM"** dengan mengangkat sejarah dan budaya dari Candi Borobudur. Museum ini memiliki beragam jenis koleksi yang ditampilkan dan

dipajang dalam beberapa galeri untuk dapat dipertontonkan kepada wisatawan yang berkunjung. Seperti Galeri Introduksi yang menyajikan berbagai informasi sejarah, Galeri Artefak yang menyajikan replika arca dan artefak bertemakan Borobudur, Galeri Relief yang menyajikan fasilitas *virtual reality* (VR) dan relief dinding Candi Borobudur, Galeri Restorasi yang menyajikan berbagai foto dan informasi terkait dengan restorasi/pemugaran Candi Borobudur, dan Galeri Seni Arsitektur yang menyajikan berbagai lukisan serta seni arsitektur dari batu alam.

Selain sebagai tempat konservasi, museum ini juga menawarkan berbagai kegiatan edukasi, seperti edukasi membatik, edukasi pandan, edukasi anyaman dan kerajinan bambu, edukasi manik-manik, serta edukasi gerabah. Hasil dari kerajinan tersebut dapat dijadikan cinderamata saat pulang ke tempat asal. Kegiatan edukasi ini terletak di pendopo yang ada pada belakang museum. Terdapat juga sentra perbelanjaan yang disediakan pada kios souvenir, fesyen, dan kuliner. Berbagai kemudahan akses dapat diperoleh wisatawan saat berkunjung ke daya tarik ini. Kemudahan tersebut dapat meliputi moda akomodasi baik transportasi darat maupun udara, dan akomodasi penginapan yang tersedia seperti *homestay*, *guest house*, hotel, dan villa.

2. Rekomendasi

Dalam menanggapi kekurangan yang ada dan sebagai bentuk respons positif terhadap adanya potensi yang dimiliki pada museum ini, berikut merupakan rekomendasi Pengembangan Daya Tarik Museum Borobudur dengan tema sejarah dan arkeologi yang dapat dibuat melalui beberapa pendekatan:

- a. Penambahan Fitur, Aktivitas, dan Koleksi Museum
Melihat berbagai peluang yang dapat dikembangkan menjadi suatu potensi yang mendukung bagi pengembangan daya tarik Museum Borobudur, dapat

- dilakukan melalui penambahan fitur, fasilitas, aktivitas, dan koleksi museum.
- b. Penambahan Fasilitas bagi Wisatawan dengan Minat Khusus (*Special Interest*) Museum Borobudur sebagai daya tarik sosial-budaya tentu saja banyak menghadirkan ragam minat dan ketertarikan tersendiri bagi sebagian wisatawan dengan kategori wisatawan minat khusus.
 - c. Kolaborasi Masyarakat Lokal Diperlukan peran aktif dan keterlibatan masyarakat lokal dalam mengembangkan Museum Borobudur. Hal ini tentu saja dilakukan dalam mendukung pengembangan Museum Borobudur yang hadir dalam kegiatan edukasi seperti melukis, meracik jamu, dan kopi.
 - d. Paket Wisata Melihat dari adanya peluang ini, pengelola dapat membuat suatu pengembangan dalam bentuk paket wisata dengan tema khusus yang dapat turut melibatkan berbagai pihak untuk menjadi mitra kerja dalam menjalin kolaborasi yang akan dilakukan ini. Paket wisata ini hadir dalam bentuk Tur Desa (*Village Tour*) dan Tur Candi (*Temple Tour*) dimana diharapkan dengan adanya paket wisatawan ini dapat menambah pengalaman kunjungan wisatawan.

Di akhir, penulis juga menambahkan penelitian yang dapat dilakukan oleh peneliti berikutnya pada museum ini, yaitu terkait dengan persepsi dan preferensi kunjungan wisatawan saat berkunjung di Museum Borobudur.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Shamsidar, Mohamed Yusoff Abbas, Mohd. Zafrullah, Mohd. Taib, and Masri Mawar. 2014. "Museum Exhibition Design: Communication of Meaning and the Shaping of Knowledge." <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.10.059>.
- Aziz, Zihni Abdul, Haddy Suprpto, and Sudaryoto. 2022. "Pengaruh Fasilitas Dan Pengalaman Pengunjung Terhadap Loyalitas Pengunjung Yang Dimediasi Oleh Kepuasan Pengunjung (Survey Pada Pengunjung Wisata Umbul Ponggok Klaten)." *Jurnal Studi Manajemen Organisasi* 17 (2): 8–18. <https://doi.org/10.14710/jsmo.v17i2.32470>.
- Fatikhah, Nuriyah Hanik, and Eva Farhah. 2024. "Analisis Daya Tarik Museumku Gerabah Kasongan Bantul Sebagai Wisata Edukasi Seni." *Jurnal Pariwisata Indonesia* 20 (1): 25–35. <https://doi.org/10.53691/jpi.v20i1.415>.
- Hasna, Zahrah Kamilliya, Stefy Prasasti Anggraeni, and Aesha Mutiara Nurulhuda. 2024. "Analisis Daya Tarik Pengunjung Terhadap Karakteristik Sense of Place Pada Museum Ullen Sentalu" 7 (1): 774–82.
- Helpiastuti, Selfi Budi. 2018. "Pengembangan Destinasi Pariwisata Kreatif Melalui Pasar Lumpur (Analisis Wacana Grand Opening 'Pasar Lumpur' Kawasan Wisata Lumpur, Kecamatan Ledokombo, Kabupaten Jember)." *Journal of Tourism and Creativity* 2 (1): 13–23. <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/tourismjournal/article/download/13837/7204/>.
- Herdiansyah, H. 2009. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Karayilanoglu, Gamze, and Burcin Ce Arabacioglu. 2016. "The 'New' Museum Comprehension: 'Inclusive Museum.'" In *2nd International Conference on New Trends in Architecture and Interior Design*. Zagreb: Megaron Journal.
- Martanto, Eko, and Riska Rahmawati. 2023. "Strategi Pengembangan Pantai Wediombo Sebagai Salah Satu Daya Tarik Wisata Unggulan Di Kabupaten Gunungkidul." *Jurnal Riset Akuntansi Dan Bisnis Indonesia* 3 (4): 1127–44. <https://doi.org/10.32477/jrabi.v3i4.769>.
- Maryani. 1991. *Pengantar Geografi Pariwisata*. Bandung: IKIP Bandung.
- Moleong, J. L. 1999. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Montien, Hatairat. 2019. "New Museology in Practice: A Case Study of Baan Hollanda - an Information Center of Thai-Dutch Relation in Ayutthaya." *Journal of Sociology and Anthropolgy*.
- Naibaho, Evenin R. 2011. *Diversifikasi Produk Wisata Di Pulau Samosir, Kabupaten Samosir, Provinsi Sumatera Utara*. Bogor: Institut Pertanian Bogor.
- Ramadhani, Al Yusrii Hayyu. 2022. "Pemanfaatan Museum Panglima Besar Jenderal Soedirman Sebagai Sumber Belajar Sejarah," 13-14.
- Rea, Paul. M. 2016. "The Functions of Museums." *Museum Origins*, 61-64.
- Saputra, Novianti, and Rustono Farady Marta. 2020. "Optimalisasi Model Strategi Public Relations Museum Penerangan Dalam Membentuk Citra Publik." *Calathu: Jurnal Ilmu Komunikasi* 2 (1): 20-31.
<https://doi.org/10.37715/calathu.v2i1.1257>.
- Setiawan, Ida Bagus Dwi. 2015. "Identifikasi Potensi Wisata Beserta 4a (Attraction, Amenity, Accessibility, Ancilliary) Di Dusun Sumber Wangi, Desa Pemuteran, Kecamatan Gerokgak, Kabupaten Buleleng, Bali." *Universitas Udayana: Program Magister Kajian Pariwisata*, 33.
<https://www.unud.ac.id/>.
- Sugiyono. 2020. *Metode Penelitian Pariwisata (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukarni, Edy Semara Putra, and I Nyoman Slamet. 2021. "Analisis Bentuk Dan Gaya Souvenir Pada Produk Pariwisata Di Kota Palu." *Jurnal Pariwisata PaRAMA: Panorama, Recreation, Accomodation, Merchandise, Accessibility* 2 (1): 31-38.
<https://doi.org/10.36417/jpp.v2i1.451>.
- Vanessa, Wella Bella May Sheila, Marciella Elyanta, and Nurhafizha Khairi. 2024. "Strategi Pengembangan Daya Tarik Wisata Bukit Holbung Di Kabupaten Samosir, Sumatera Utara." *Sports Culture* 15 (1): 72-86.
<https://doi.org/10.25130/sc.24.1.6>.
- Yoeti. 1985. *Pengantar Ilmu Pariwisata*. Bandung: Angkasa.
- PT Taman Wisata Borobudur
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 10 Tahun 2009 Tentang Kepariwisataaan
- Peraturan Presiden Nomor 101 Tahun 2024 Tentang Tata Kelola Kompleks Candi Borobudur
- Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 50 Tahun 2011 Tentang Rencana Induk Pembangunan Kepariwisataaan Nasional Tahun 2010-2025 Pasal 15 Huruf C
- liburanyuk.co.id
- www.getyourguide.co.uk

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Shamsidar, Mohamed Yusoff Abbas, Mohd. Zafrullah, Mohd. Taib, and Masri Mawar. 2014. "Museum Exhibition Design: Communication of Meaning and the Shaping of Knowledge." <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.10.059>.
- Aziz, Zihni Abdul, Haddy Suprpto, and Sudaryoto. 2022. "Pengaruh Fasilitas Dan Pengalaman Pengunjung Terhadap Loyalitas Pengunjung Yang Dimediasi Oleh Kepuasan Pengunjung (Survey Pada Pengunjung Wisata Umbul Ponggok Klaten)." *Jurnal Studi Manajemen Organisasi* 17 (2): 8–18. <https://doi.org/10.14710/jsmo.v17i2.32470>.
- Fatikhah, Nuriyah Hanik, and Eva Farhah. 2024. "Analisis Daya Tarik Museumku Gerabah Kasongan Bantul Sebagai Wisata Edukasi Seni." *Jurnal Pariwisata Indonesia* 20 (1): 25–35. <https://doi.org/10.53691/jpi.v20i1.415>.
- Hasna, Zahrah Kamilliya, Stefy Prasasti Anggraeni, and Aesha Mutiara Nurulhuda. 2024. "Analisis Daya Tarik Pengunjung Terhadap Karakteristik Sense of Place Pada Museum Ullen Sentalu" 7 (1): 774–82.
- Helpiastuti, Selfi Budi. 2018. "Pengembangan Destinasi Pariwisata Kreatif Melalui Pasar Lumpur (Analisis Wacana Grand Opening 'Pasar Lumpur' Kawasan Wisata Lumpur, Kecamatan Ledokombo, Kabupaten Jember)." *Journal of Tourism and Creativity* 2 (1): 13–23. <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/tourismjournal/article/download/13837/7204/>.
- Herdiansyah, H. 2009. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Karayilanoglu, Gamze, and Burcin Ce Arabacioglu. 2016. "The 'New' Museum Comprehension: 'Inclusive Museum.'" In *2nd International Conference on New Trends in Architecture and Interior Design*. Zagreb: Megaron Journal.
- Martanto, Eko, and Riska Rahmawati. 2023. "Strategi Pengembangan Pantai Wediombo Sebagai Salah Satu Daya Tarik Wisata Unggulan Di Kabupaten Gunungkidul." *Jurnal Riset Akuntansi Dan Bisnis Indonesia* 3 (4): 1127–44. <https://doi.org/10.32477/jrabi.v3i4.769>.
- Maryani. 1991. *Pengantar Geografi Pariwisata*. Bandung: IKIP Bandung.
- Moleong, J. L. 1999. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Montien, Hatairat. 2019. "New Museology in Practice: A Case Study of Baan Hollanda - an Information Center of Thai-Dutch Relation in Ayutthaya." *Journal of Sociology and Anthropology*.
- Naibaho, Evenin R. 2011. *Diversifikasi Produk Wisata Di Pulau Samosir, Kabupaten Samosir, Provinsi Sumatera Utara*. Bogor: Institut Pertanian Bogor.
- Ramadhani, Al Yusrii Hayyu. 2022. "Pemanfaatan Museum Panglima Besar Jenderal Soedirman Sebagai Sumber Belajar Sejarah," 13–14.
- Rea, Paul. M. 2016. "The Functions of Museums." *Museum Origins*, 61–64.

Saputra, Novianti, and Rustono Farady Marta. 2020. "Optimalisasi Model Strategi Public Relations Museum Penerangan Dalam Membentuk Citra Publik." *Calathu: Jurnal Ilmu Komunikasi* 2 (1): 20–31. <https://doi.org/10.37715/calathu.v2i1.1257>.

Setiawan, Ida Bagus Dwi. 2015. "Identifikasi Potensi Wisata Beserta 4a (Attraction, Amenity, Accessibility, Ancillary) Di Dusun Sumber Wangi, Desa Pemuteran, Kecamatan Gerokgak, Kabupaten Buleleng, Bali." *Universitas Udayana: Program Magister Kajian Pariwisata*, 33. <https://www.unud.ac.id/>.

Sugiyono. 2020. *Metode Penelitian Pariwisata (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D)*. Bandung: Alfabeta.

Sukarni, Edy Semara Putra, and I Nyoman Slamet. 2021. "Analisis Bentuk Dan Gaya Souvenir Pada Produk Pariwisata Di Kota Palu." *Jurnal Pariwisata PaRAMA: Panorama, Recreation, Accomodation, Merchandise, Accessibility* 2 (1): 31–38. <https://doi.org/10.36417/jpp.v2i1.451>.

Vanessa, Wella Bella May Sheila, Marciella Elyanta, and Nurhafizha Khairi. 2024. "Strategi Pengembangan Daya Tarik Wisata Bukit Holbung Di Kabupaten Samosir, Sumatera Utara." *Sports Culture* 15 (1): 72–86. <https://doi.org/10.25130/sc.24.1.6>.

Yoeti. 1985. *Pengantar Ilmu Pariwisata*. Bandung: Angkasa.

PT Taman Wisata Borobudur

Undang-Undang Republik Indonesia No. 10 Tahun 2009 Tentang Kepariwisata

Peraturan Presiden Nomor 101 Tahun 2024 Tentang Tata Kelola Kompleks Candi Borobudur

Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 50 Tahun 2011 Tentang Rencana Induk Pembangunan Kepariwisata Nasional Tahun 2010-2025 Pasal 15 Huruf C

liburanyuk.co.id

www.getyourguide.co.uk