

# BAB I

## LATAR BELAKANG

### A. Latar Belakang Masalah

Museum merupakan salah satu bentuk konservasi berupa prasasti, benda purba dan potongan sejarah yang dapat memberikan informasi tentang aspek kehidupan di masa lalu sebagai bentuk warisan budaya untuk menjadi bagian dari bukti identitas suatu bangsa. Menurut *International Council of Museum*, museum merupakan suatu institusi yang *non-profit* dan bersifat permanen, nirlaba dan melayani kebutuhan publik yang meneliti, mengumpulkan, melestarikan, menafsirkan, dan memamerkan warisan baik yang berwujud maupun tidak berwujud bersifat terbuka untuk umum, mudah diakses, dan inklusif. Tertulis dalam Peraturan Pemerintah No. 66 Tahun 2015 Pasal 1 Ayat 3 tentang museum, Koleksi Museum merupakan benda Cagar Budaya, Bangunan Cagar Budaya, dan/atau Struktur Cagar Budaya dan/atau Bukan Cagar Budaya yang merupakan bukti material hasil budaya dan/atau material alam dan lingkungannya yang mempunyai nilai penting bagi sejarah, ilmu pengetahuan, pendidikan, agama, kebudayaan, teknologi, dan/atau pariwisata. Menurut (Falk & Storksdieck, 2005) pengunjung museum memiliki tujuan untuk mengembangkan, memperluas atau menghidupkan pengalaman pribadi mereka sehingga mereka memperoleh lebih banyak pengetahuan tentang diri mereka sendiri, pengalaman dan dunia luar mereka.

Dalam dunia pariwisata, museum menjadi pemanfaatan lokasi sebagai wisata khususnya wisata edukasi. Wisata edukasi adalah suatu program wisata dimana wisatawan yang berkunjung ke suatu lokasi memiliki tujuan utama dalam memperoleh pengalaman

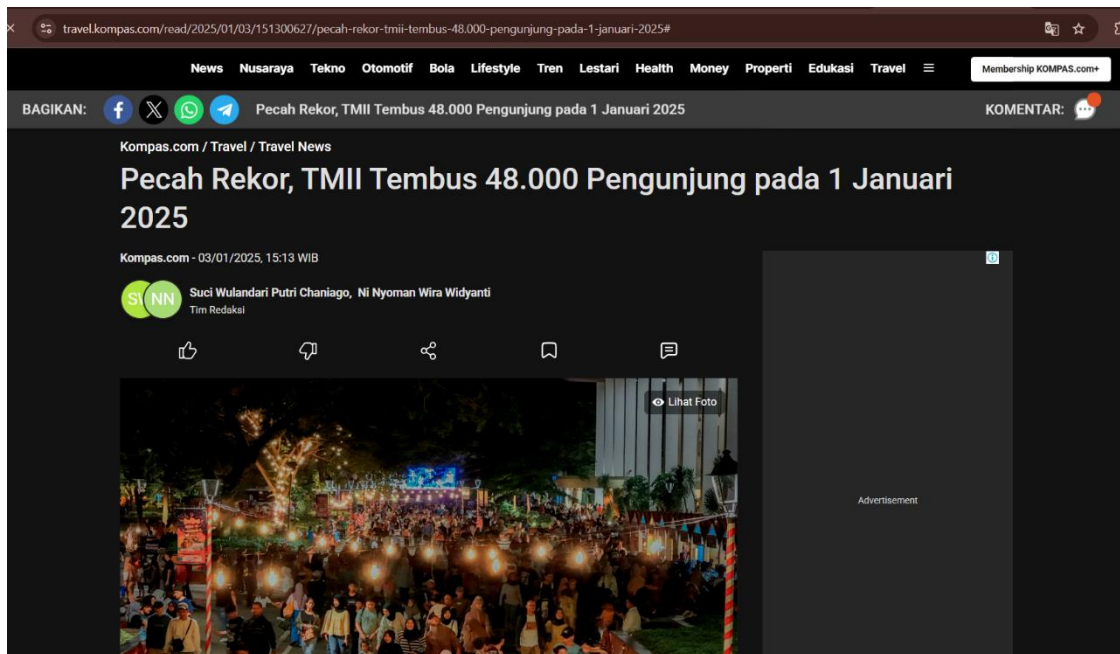
pembelajaran secara langsung di objek wisata tersebut (Ritchie, 2003). Salah satu kegiatan yang dapat dilakukan oleh wisatawan tidak hanya keterlibatannya secara fisik pada aktivitas yang dapat dinikmati oleh wisatawan. Namun, penyediaan informasi dari suatu obyek wisata yang memadai memungkinkan kegiatan kepariwisataan dapat berjalan dan berkembang dengan baik, salah satunya dengan memberikan pelayanan yang dapat memuaskan terhadap kebutuhan para wisatawan (Sujarwadi et al., 2020). Dalam konteks pariwisata, bentuk informasi yang dapat menarik wisatawan untuk melakukan aktivitas kegiatan menjadi salah satu daya tarik dan terjadinya wisata yang berkelanjutan. Salah satu bentuk penyampaian informasi dapat berupa *storytelling* untuk menggerakkan kegiatan wisatawan terutama di museum. *Storytelling* dapat diartikan sebagai konsep yang menggabungkan artikulasi pemahaman yang mendefinisikan komunikasi museum dan narasi yang dikemas dalam bentuk suatu cerita (Nielsen, 2017).

Interpretasi merupakan salah satu aspek yang berpengaruh terhadap kepuasan wisatawan selama berada di museum. Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Junaid (2022), bahwa salah satu upaya untuk mengoptimalkan media interpretasi dibutuhkan sebagai cara untuk meningkatkan citra dan pandangan publik mengenai museum dan koleksi museum yang merupakan inti dari kunjungan ke museum yang perlu didukung melalui metode interpretasi *personal* dan *non-personal*. Ada pula penelitian yang dilakukan (Papin, 2024) di Museum Bahari, menunjukkan bahwa responden merasa puas dengan adanya interpretasi personal sehingga responden merasa nyaman, relevan, teratur dan *thematic* selama berada di museum. Sama halnya dengan interpretasi *non-personal* berupa media interpretasi, papan petunjuk arah, dan *Information Centre* yang mempengaruhi tingkat kepuasan pengunjung. Dari kedua penelitian tersebut dapat dilihat bahwa interpretasi di destinasi pariwisata masih dibutuhkan

untuk kepentingan wisatawan dan meningkatkan loyalitas wisatawan terhadap destinasi melalui kepuasan pengunjung.

Taman Mini Indonesia Indah (TMII) merupakan kawasan wisata yang diresmikan pada tanggal 20 April tahun 1975 yang dirancang oleh Ibu Tien Soeharto yang menggambarkan negara Indonesia yang ditampilkan dalam skala yang kecil. Dengan luas sekitar 14 hektar, TMII menampilkan Indonesia dari segi sejarah, keragaman budaya, keindahan alam dan perkembangan ilmu dan teknologi yang ditampilkan dalam bentuk *miniature* rumah adat dan museum. Dilansir dari artikel yang dibuat oleh Kompas di bulan Januari 2025, tingkat kunjungan TMII semakin meningkat terutama di awal pergantian tahun dan pada *peak season*.

### GAMBAR 1 BERITA KUNJUNGAN TMII PER 1 JANUARI 2025



Sumber: Berita Kompas, 2025

Di tahun 2024, TMII mendapati pengakuan dari Jawa Pos sebagai salah satu brand terpopuler di tahun 2024. Penghargaan tersebut diberikan akan kontribusi TMII sebagai media promosi dalam kekayaan dan keberagaman budaya yang ada di Indonesia dan menjadi salah satu

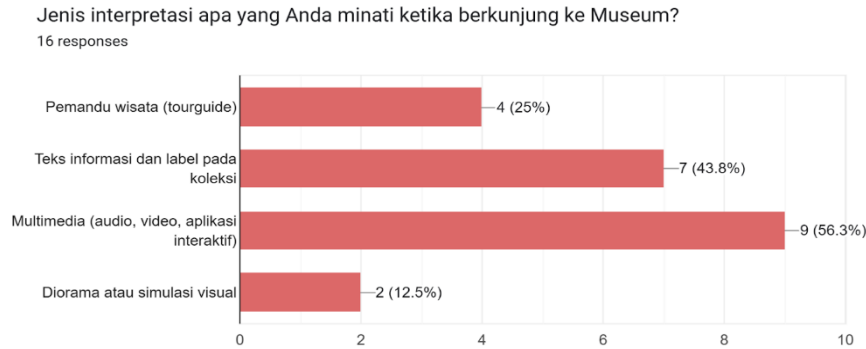
bukti kesuksesan akan meningkatkan kunjungan dan minat pengunjung terhadap budaya Indonesia dan menjaga relevansinya dalam sektor pariwisata.

Di TMII, terdapat 17 museum yang masing-masing memiliki tema dan fungsinya sendiri salah satunya yaitu Museum Pusaka. Museum Pusaka adalah salah satu museum yang memamerkan koleksi berupa keris pusaka dan persenjataan dari berbagai suku dan budaya yang ada di Indonesia. Museum Pusaka berada di dalam kawasan Taman Mini Indonesia Indah (TMII), Jakarta Timur dan menjadi salah satu museum di bawah kelola departemen *Museum and Art Gallery*. Didirikan pada tahun 20 April 1993 dan diresmikan langsung oleh Presiden Soeharto. Museum Pusaka memiliki visi dan misi yaitu untuk melestarikan, memelihara persenjataan tradisional sebagai benda budaya dan untuk memperkenalkan pengetahuan tentang senjata tradisional Nusantara. Museum Pusaka juga berfungsi sebagai tempat untuk penelitian senjata api dan tidak seperti museum lainnya, museum Pusaka tidak memiliki waktu libur dan bersifat terbuka bagi umum.

Museum ini memiliki potensi akan wisatanya terutama untuk wisatawan yang memiliki ketertarikan akan benda pusaka dan persenjataan. Oleh karena itu, dibutuhkannya pengembangan untuk meningkatkan kunjungan dan pengalaman pengunjung. Menurut (Hidayah, 2021), pengertian *tourist experience* atau pengalaman wisatawan merupakan hasil akhir dari suatu proses konsumsi wisatawan yang dimulai dari saat merencanakan kunjungan, melakukan aktivitas di destinasi sampai kembali lagi ke tempat asalnya. Sedangkan menurut (Gursoy, Sotiriadis, 2016), pengalaman wisatawan merupakan sebuah peristiwa yang dianggap atau dapat diingat oleh seseorang sebagai suatu hal yang unik dan memiliki makna dalam hubungan dengan barang atau layanan pariwisata. Perencanaan menjadi salah satu cara untuk

mengelola pengalaman pengunjung. Tahapan untuk pengembangan pengalaman pengunjung menurut (Gursoy, Sotiriadis, 2016) adalah Perencanaan, Pengorganisasian, dan Pemasaran.

## GAMBAR 2 DATA PREFERENSI PENGUNJUNG



*Sumber: Data Peneliti, 2025*

Berdasarkan data *sampling* yang dilakukan oleh peneliti, menunjukkan bahwa responden cenderung memilih penyampaian informasi melalui multimedia seperti audio visual atau aplikasi interaktif sedangkan Museum Pusaka belum memiliki kegiatan interaktif yang dapat dilakukan ketika berkunjung. Selain itu, Museum Pusaka juga belum memiliki pemandu atau *educator* personal. Pemandu di Museum Pusaka harus mengkoordinasi dengan pihak lain yang ada di TMII untuk pelayanan pemandu. Namun untuk ketersediaan pemandu masih sangat terbatas dan hanya melayani wisatawan yang memiliki surat khusus atau tamu *VIP*. Padahal pemandu atau *educator* merupakan salah satu bentuk interpretasi *personal* yang dapat membuat suatu museum memiliki daya tarik tertentu. Menurut (Tsaniah et al., 2022), interpretasi *personal* di museum dilakukan dari perantara dari seorang pemandu atau interpreter dalam hal menyampaikan informasi dari pihak museum secara langsung dan bertemu atau tatap muka dengan para pengunjung. Interpretasi *Personal* memiliki empat dimensi yaitu *Enjoyable*, *Relevant*, *Organized*, dan *Thematic*. *Enjoyable* merupakan suatu teknik dalam memandu untuk

membuat lebih menyenangkan agar wisatawan menjadi termotivasi dan tertarik untuk ikut serta dalam penafsiran tersebut. *Relevant* merupakan teknik penafsiran dengan menghubungkan cerita dengan konsep dan situs. *Organized* merupakan teknik penafsiran dengan struktur yang jelas dalam memandu pengunjung dalam suatu program. *Thematic* merupakan teknik dalam memberikan kesan terbaik kepada pengunjung agar selalu diingat bahkan setelah kunjungannya selesai (Papin, 2024).

**GAMBAR 3**  
**DATA KUNJUNGAN MUSEUM PUSAKA PER JANUARI**  
**2025**



*Sumber: Dokumen Pengelola, 2025*

Berdasarkan data yang kunjungan pada bulan Januari, terdapat jumlah yang signifikan terhadap wisatawan mancanegara yang berkunjung ke Museum Pusaka namun dari segi interpretasi yang dapat mendukung kunjungan kepada wisatawan mancanegara masih sangat minim karena penyampaian informasi masih menggunakan label atau papan informasi dan hanya terdapat penyampaian dalam satu bahasa saja sehingga wisatawan masih mengandalkan seorang interpreter atau edukator dalam penyampaian informasi pada koleksi. Hal ini membuat pengalaman dalam berkunjung ke museum masih menggunakan media interpretasi yang sangat minim.

Menurut (Susetyo, 2024), Inklusifitas dan Aksesibilitas dalam konteks museum adalah kerangka kerja yang menekankan pentingnya memastikan bahwa museum dapat diakses dan dinikmati oleh berbagai kelompok masyarakat, termasuk mereka yang memiliki kebutuhan khusus atau yang mungkin terbatas dalam hal akses bahasa. Selain itu, pengunjung museum sering dikunjungi dari pengunjung dengan kepentingan pendidikan seperti sekolah dasar dan menengah pertama yang membuat fokus utama pada museum seharusnya bertuju pada penyampaian yang sesuai dengan pengunjung. (Falk & Storksdieck, 2005) mengembangkan model pengalaman museum (*Model Museum Experience*) bahwa pengalaman pengunjung dipengaruhi oleh tiga konteks yaitu konteks pribadi, konteks sosial, dan konteks fisik. Pengembangan interpretasi yang berbasis pada *interactive model* tidak hanya meningkatkan pengalaman dalam berkunjung tetapi juga mendorong pengunjung untuk mendalami dan mempelajari konten museum secara menyeluruh melalui media interaktif yang mengoptimalkan keterlibatan pengunjung dengan museum. Menurut (Hammit, 1981) pengembangan interpretasi tidak hanya berfokus kepada interpretasi sebagai media informasi tetapi juga sebagai bentuk proses untuk membangun makna yang relevan dan menarik bagi pengunjung.

Upaya untuk meningkatkan pengalaman pengunjung melalui pengembangan interpretasi dengan menggunakan konsep *interactive model museum*. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi secara ilmiah dan teoritis mengenai pengelolaan pengembangan interpretasi museum melalui konsep *interactive model* dengan judul **“Pengembangan Interpretasi Berbasis *Interactive Model* Di Museum Pusaka TMII”** yang hasil akhir dari penelitian proyek akhir ini dapat bermanfaat dan dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam pengembangan interpretasi pada museum menjadi daya tarik wisata yang lebih baik.

## **B. Fokus Penelitian**

Berdasarkan paparan latar belakang diatas, maka dapat fokus pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana pengalaman pengunjung dengan interpretasi di Museum Pusaka berdasarkan konteks pribadi?
2. Bagaimana pengalaman pengunjung dengan interpretasi di Museum Pusaka berdasarkan konteks sosial?
3. Bagaimana pengalaman pengunjung dengan interpretasi di Museum Pusaka berdasarkan konteks fisik?

## **C. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk menyelesaikan tugas Proyek Akhir sebagai salah satu syarat kelulusan untuk Program Studi Diploma-IV (D4) Destinasi Pariwisata jurusan Kepariwisataan. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi pengunjung terhadap interpretasi yang ada di Museum Pusaka melalui tiga aspek dan dapat menjadikan bahan kajian dalam melakukan pengembangan daya tarik Museum Pusaka melalui pengembangan interpretasi yang nantinya dapat menjadi pertimbangan bagi pengelola dari sisi akademisi.

## **D. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya mengenai pengembangan ilmu pariwisata dari segi aspek pengelolaan daya tarik wisata khususnya pada pengembangan interpretasi museum.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi pengelola, penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan rekomendasi dalam pengelolaan daya tarik wisata melalui pengembangan interpretasi

- b. Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan menerapkan ilmu dan hasil selama mengikuti pembelajaran di Politenik Pariwisata NHI Bandung Prodi Destinasi Pariwisata