

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1. Revitalisasi Museum**

Revitalisasi berdasarkan dari perspektif budaya, merupakan bentuk perubahan budaya yang spesifik. Mereka yang terlibat dalam proses ini harus memiliki pemahaman mendalam tentang budaya mereka atau elemen-elemen penting di dalamnya, serta melihatnya sebagai suatu sistem—baik yang ada maupun yang mungkin tidak lagi relevan. Selain itu, mereka harus merasa bahwa sistem budaya yang ada tidak lagi memadai, dan oleh karena itu perlu ada inovasi. Inovasi tersebut tidak hanya berkaitan dengan elemen-elemen budaya tertentu, tetapi juga mencakup pembaruan terhadap keseluruhan sistem budaya, menciptakan hubungan baru, dan dalam beberapa hal, memperkenalkan sifat-sifat baru. Secara umum, revitalisasi dapat dipahami sebagai upaya untuk mengembalikan energi atau menghidupkan kembali berbagai kegiatan yang ada di suatu kawasan atau bangunan.

Konsep revitalisasi hadir dari sesuatu yang keberadaannya mengalami beberapa ancaman, seperti kerusakan, ketidaksesuaian hingga kepunahan. Oleh karena itu, revitalisasi memiliki tujuan untuk menghidupkan, mengembangkan serta melestarikan sehingga menjadi vitalistik. Revitalisasi dalam paradigma keberlanjutan merupakan usaha untuk menggunakan kembali aset perkotaan untuk dijadikan sarana baru, memperbaiki fungsi yang telah ada atau menghidupkan kembali fungsi suatu tempat. Salah satu upaya menghidupkan kembali pada suatu Kawasan adalah dengan dilakukannya revitalisasi yang berfokus pada peningkatan

fasilitas. Fasilitas merupakan segala sesuatu yang dapat memudahkan konsumen ketika menggunakan jasa perusahaan tersebut (Tjiptono, 2006). Fasilitas wisata secara kuantitatif menunjuk pada jumlah fasilitas wisata yang disediakan, dan secara kualitatif menunjukkan pada mutu pelayanan yang diberikan dan tercermin pada kepuasan wisatawan. Tidak semua objek wisata memerlukan fasilitas wisata yang sama atau lengkap. Pengadaan fasilitas wisata tersebut harus sesuai dengan kebutuhan wisatawan (Suwantoro, 2004:22).

Adapun konsep revitalisasi menurut Shahab (Setyobudi, 2020) terbagi kedalam tiga kategori. Pertama, *revived tradition*, konsep ini menjelaskan bahwa tradisi lama yang sengaja dihidupkan kembali tanpa melakukan perubahan sama sekali terhadap bentuk dan fungsi tradisi otentiknya. Kedua, *recreated tradition*, pada konsep ini tradisi lama secara sengaja dihidupkan kembali dengan melakukan sentuhan kreativitas terhadap tradisi sehingga menyebabkan munculnya fungsi baru yang lebih sesuai dengan konteks tuntutan waktu dan keadaan. Ketiga, *invented tradition*, konsep ini menyatakan bahwa tradisi baru dibuat dalam rangka memenuhi kebutuhan tertentu, akan tetapi tradisi tersebut bukan yang berasal dari sumber tradisi otentiknya yang memang pernah dikenal oleh warga masyarakat pendukungnya.

Studi tentang revitalisasi terdapat banyak dan beragam. Pada penelitian revitalisasi museum Siginjei (Indriyani, & Suparmi., 2021), dapat diketahui bahwa konsep revitalisasi dengan pemanfaatan museum melalui digitalisasi era pandemi menjadikan museum sebagai wahana interaksi budaya yang menjangkau pengunjung yang bukan hanya berasal dari daerah lokal, tetapi juga dari berbagai

daerah. Selain itu ada revitalisasi museum Radya Pustaka (Al Mubarak, 2011), revitalisasi ini berfokus pada peningkatan dan pengembangan fasilitas museum yang diselesaikan sebagai proyek ide untuk memecahkan masalah untuk mempertahankan kualitas dan kuantitas museum yang representatif dalam hal pemenuhan kebutuhan fisik dan non-fisik. Berdasarkan dua penelitian ini, dapat diketahui bahwa upaya menghidupkan kembali museum dengan peningkatan fasilitas museum memiliki peran penting dalam pengembangan museum.

Penelitian ini menitikberatkan pada kategori konsep revitalisasi secara *recreated tradition*, yang dimana terjadi perubahan secara besar-besaran, namun masih tetap mempertahankan keaslian dari bangunan museum. Revitalisasi museum ini dilakukan tanpa menghilangkan esensi budaya, serta menciptakan ruang edukasi yang mendalam, sehingga pengunjung tidak hanya melihat sejarah sebagai komoditas, tetapi juga sebagai warisan yang harus dipelihara dan dihargai. Sehingga, salah satu upaya meningkatkan daya tarik museum dan kualitas pengalaman pengunjung adalah dengan dilakukannya revitalisasi fasilitas museum.

## **2.2. Museum sebagai sarana Rekreasi**

Museum adalah lembaga permanen yang tidak berorientasi pada keuntungan finansial, dengan seluruh kegiatannya bertujuan untuk melayani dan mengabdikan kepada masyarakat. Dalam bukunya *Konsep Penyajian Museum* (2011: 24), dijelaskan bahwa museum pada dasarnya berperan sebagai wadah pengembangan budaya yang sangat fokus pada pelayanan publik. Menurut definisi resmi dari *International Council of Museums (ICOM)*, museum adalah institusi yang bersifat tetap, tidak mencari keuntungan, dan terbuka untuk umum, dengan

tujuan utama mengumpulkan, merawat, menyampaikan, serta memamerkan objek-objek yang berhubungan dengan studi, pendidikan, dan hiburan, baik yang bersifat material maupun nonmaterial, mengenai manusia dan lingkungan sekitarnya. Aktivitas yang berlangsung di museum tidak hanya berfungsi sebagai sarana rekreasi, namun juga sebagai media untuk memperoleh wawasan tentang lingkungan serta peristiwa bersejarah. Sebagai sebuah destinasi wisata yang kaya akan nilai sejarah, museum juga memegang peranan penting dalam pelestarian budaya, karena di dalamnya tersimpan berbagai dokumen budaya yang mencerminkan ciri khas suatu bangsa.

Adapun disampaikan oleh Krippendorf (1994) bahwa rekreasi merupakan kegiatan yang dibutuhkan oleh setiap manusia dengan melakukan perjalanan ke suatu tempat. Rekreasi merupakan kegiatan yang digunakan untuk mengisi waktu luang dengan tujuan tertentu. Sehingga revitalisasi pada museum ini sangat dibutuhkan bukan hanya untuk menjadikan museum sebagai tempat rekreasi masyarakat untuk menghabiskan waktu luang tapi juga menjadi tempat rekreasi yang bisa memberikan pengetahuan sejarah dengan kemasan yang menarik. Museum ini, mengalami transformasi untuk memperbaiki fasilitas, koleksi, dan pengalaman pengunjung. Dengan renovasi yang dilakukan, museum ini diharapkan dapat menjadi pusat pembelajaran dan interaksi yang berpeluang menarik lebih banyak pengunjung, khususnya generasi muda, sehingga museum ini tidak hanya menjadi tempat penyimpanan artefak sejarah.

Rekreasi edukasi dapat berupa tempat yang tergantung dengan minat setiap orang, dapat berupa wisata alam, wisata budaya, atau wisata pendidikan. Rekreasi

edukasi adalah pergi ke suatu tempat untuk tujuan tertentu dan kegiatan yang ditujukan untuk meningkatkan kesejahteraan mental dan fisik seseorang. Oleh karena itu, rekreasi edukatif merupakan kegiatan penting yang perlu dilakukan guna meningkatkan motivasi kerja dan juga meningkatkan (mengoptimalkan) produktivitas kerja. Rekreasi edukasi juga bertujuan menimbulkan kegembiraan dan kepuasan tergantung pada minat pihak-pihak yang terlibat. Adapun rekreasi hiburan dapat disebut sebagai tempat yang dapat memberikan hiburan serta pendidikan secara bersamaan. Pada umumnya, hiburan dapat berupa pertunjukan ataupun sesuatu yang berupa permainan bahkan olahraga. Ada juga upaya hiburan dengan menjelajahi alam ataupun mempelajari budaya yang dapat disebut sebagai rekreasi hiburan berwisata. Hiburan juga merupakan segala bentuk dari kegiatan yang mampu menciptakan suasana bahagia dan dapat membantu menghilangkan stress pada diri seseorang. Berdasarkan konsep revitalisasi yang melibatkan peningkatan fasilitas museum yang meningkatkan pengalaman pengunjung dapat berfungsi sebagai sarana rekreasi hiburan yang mengedukasi, sekaligus menyenangkan bagi pengunjung.

Revitalisasi yang dilakukan pada Museum merupakan langkah penting dalam upaya pelestarian sejarah dan peningkatan nilai edukasi bagi masyarakat. Museum ini juga dapat menjadi sarana rekreasi edukasi. Rekreasi merupakan penyegaran kembali antara badan dan pikiran, hal ini dilakukan dengan mendatangi atau melakukan sesuatu yang menggembarakan hati dan menyegarkan seperti hiburan dan piknik. Rekreasi edukasi ini dapat disebut sebagai kegiatan yang perlu

untuk dilaksanakan untuk meningkatkan motivasi kerja, sehingga produktivitas hasil kerja juga semakin baik dan optimal (Prianto & Lestari, 2023).

### **2.3. Landasan Teori**

Revitalisasi museum dalam buku konsep penyajian museum (2011: 6) pada dasarnya merupakan program untuk meningkatkan kualitas pelayanan museum kepada masyarakat sesuai dengan fungsi aslinya. Museum diharapkan dapat menjadi tempat yang dibutuhkan untuk dikunjungi oleh masyarakat bukan hanya untuk rekreasi tetapi edukasi. Adapun, interaksi individu didasarkan pada motivasi individu terhadap aktifitas sosial terhadap lingkungan dengan minat, kesukaan dan harapan. Hal ini disebabkan adanya peningkatan kunjungan setelah jam operasional museum tutup. Oleh karena itu, perlu adanya pemahaman tentang pandangan terhadap revitalisasi yang telah dilakukan. Dalam konteks ini, pemilihan landasan teori yang dipilih untuk menyelesaikan penelitian ini adalah teori persepsi.

Persepsi adalah proses yang dimulai dengan penginderaan. Istilah persepsi berasal dari kata "*perception*" dalam bahasa Inggris, yang merujuk pada persepsi, penglihatan, dan tanggapan. Secara umum, persepsi menggambarkan proses seseorang yang menyadari segala sesuatu di sekitarnya melalui indera yang dimilikinya, atau pemahaman tentang lingkungan yang diperoleh melalui interpretasi data indera (Kartono, 1987; Gulo, 1987). Penelitian mengenai persepsi bertujuan untuk mengidentifikasi bagaimana manusia mengalami dunia di sekitar mereka. Setiap individu cenderung melihat objek yang sama dengan cara yang berbeda, yang dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti pengetahuan, pengalaman, dan sudut pandang. Menurut Kotler dan Keller (2009), persepsi adalah proses yang

digunakan oleh individu untuk memilih, mengorganisasi, dan menafsirkan informasi guna menciptakan gambaran dunia yang bermakna.

Teori persepsi gestalt menurut Kohler, Koffka, & Wertheimer (Sumarandak, et al., 2021) didasarkan pada pendekatan yang komprehensif, di mana manusia menginterpretasikan bentuk atau melodi yang masuk ke dalam persepsi lebih dari sekadar jumlah sensasi individu, sehingga individu melihat objek sebagai satu kesatuan yang utuh dan tidak membedakan bagian-bagian penyusunnya.

Sarlito Wirawan Sarwono (1983:39) mengungkapkan bahwa persepsi adalah kemampuan untuk membedakan, mengelompokkan, dan memusatkan perhatian pada suatu objek. Berdasarkan pengertian ini, persepsi dapat dipahami sebagai kesan atau interpretasi seseorang terhadap objek tertentu. Secara keseluruhan, persepsi merupakan kemampuan individu untuk membedakan antara satu objek dengan objek lainnya melalui proses penglihatan yang terkait dengan pengetahuan, yang akhirnya memengaruhi perilaku terhadap objek tersebut dan diwujudkan dalam gambaran mental yang dimiliki.

Harold J. Leavitt menjelaskan bahwa persepsi memiliki dua makna. Dalam pengertian sempit, persepsi merujuk pada penglihatan atau cara seseorang melihat sesuatu, sementara dalam pengertian luas, persepsi adalah pandangan atau cara seseorang memahami dan menafsirkan sesuatu (Muslichah Zarkasi, 1992: 107). Penelitian ini difokuskan pada konsep persepsi gestalt, di mana terjadi perubahan besar pada museum namun tetap mempertahankan keaslian bangunannya, sehingga memunculkan beragam pandangan individu terhadap perubahan yang terjadi. Oleh

karena itu, penting untuk mengeksplorasi persepsi dari pengunjung serta pengelola museum terhadap revitalisasi taman museum ini dilakukan untuk mengetahui pandangan terhadap revitalisasi yang dilakukan tidak hanya berdasarkan satu sudut pandang saja. Sehingga revitalisasi yang telah dilakukan dapat diketahui perkembangannya berhasil atau tidak secara keseluruhan.

#### 2.4. Kerangka Berpikir

Revitalisasi yang dilakukan di Museum merubah fungsi museum yang sebelumnya merupakan museum mini menjadi museum digital serta terdapat penataan ulang koleksi dan Kawasan taman museum. Meski cukup besar perubahan yang dilakukan tapi bangunan bangunan yang terdapat di lingkungan ini masih asli dan tidak mengalami perubahan. Peningkatan fasilitas yang terjadi meningkatkan daya tarik dari kawasan museum.

