

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 66 Tahun 2015 tentang Museum, menyebutkan bahwa museum adalah lembaga yang berfungsi melindungi, mengembangkan, memanfaatkan koleksi, dan mengkomunikasikannya kepada masyarakat. Menurut *International Council of Museums* (ICOM), Museum diartikan sebagai sebuah lembaga permanen yang tidak berorientasi pada keuntungan, yang melayani masyarakat dan perkembangannya. Museum terbuka untuk umum dan bertugas mengumpulkan, merawat, meneliti, mengkomunikasikan, serta memamerkan aspek-aspek *tangible* dan *intangible* dari manusia dan lingkungannya untuk tujuan pembelajaran, pendidikan, dan hiburan (ICOM, 2022). Dengan kata lain museum bertugas memelihara, merawat, dan melestarikan koleksi yang merupakan aset kebudayaan nasional. Sejak awal perkembangannya museum selalu terkait erat dengan ilmu pengetahuan, menjadikannya lembaga yang memiliki karakter ilmiah. Hal ini sesuai dengan harapan masyarakat yang memandang museum sebagai pusat penelitian ilmiah yang diharapkan terus menyampaikan hasil-hasil penelitiannya kepada publik (Asmara, 2019).

Penelitian di museum dapat dilakukan dalam berbagai bidang mulai dari pendidikan, seni budaya, hingga pariwisata. Museum mampu menarik perhatian para peneliti karena di dalamnya terdapat berbagai benda bersejarah dan karya seni yang memiliki nilai penting bagi pengembangan ilmu

pengetahuan. Dalam bidang pendidikan museum merupakan tempat penting yang berfungsi sebagai sumber belajar yang kaya dan beragam, melalui penelitiannya Afrizal (2023) menyatakan bahwa peran edukatif Museum Aceh belum berjalan secara optimal. Program-program yang ada cenderung bersifat seremonial dan kurang efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Sebaliknya, penelitian oleh Dikarsa dkk (2024) menunjukkan dua temuan utama. Pertama, kunjungan ke Museum Benteng Vredeburg meningkatkan pemahaman nasionalisme mahasiswa PPKn IPI Garut dengan memperkaya pengetahuan mereka tentang nilai-nilai kebangsaan. Kedua, galeri Museum Benteng Vredeburg dimanfaatkan sebagai sarana pendidikan nasionalisme yang efektif karena mampu menyajikan informasi sejarah melalui visualisasi yang menarik dan interaktif. Penelitian lainnya oleh Syafrini & Saputri (2023) mengungkapkan bahwa Museum Adityawarman telah menjalankan perannya sebagai pusat edukasi dalam upaya melestarikan warisan dan identitas budaya etnis Minangkabau. Fungsi edukasi tersebut diwujudkan melalui berbagai kegiatan, seperti memberikan pemahaman tentang nilai-nilai budaya Minangkabau, memperkenalkan artefak peninggalan sejarah, membangun kesadaran akan budaya dan sejarah Minangkabau, menampilkan seni serta atraksi budaya. Temuan ini mengindikasikan bahwa Museum Adityawarman tetap berfungsi secara optimal dan terus menjadi sumber belajar yang kontekstual bagi masyarakat.

Museum adalah salah satu bentuk pelestarian budaya yang berkomitmen melayani masyarakat, khususnya dalam aspek non-fisik. Sebagai lembaga

yang menjaga kekayaan budaya, museum memiliki peran penting dalam melestarikan warisan sejarah alam dan budaya, menjadi media pewarisan nilai-nilai budaya, sarana pendidikan, sumber inspirasi, pusat informasi, serta wadah untuk memperkenalkan budaya antar suku dan bangsa (Srihartati & Simanjuntak, 2016). Penelitian tentang pelestarian budaya di museum oleh Wiranti (2024) mengungkapkan bahwa revitalisasi upacara adat *Ngukuluan Sanghiyang* di Museum Ki Pahare telah mengalami transformasi dari ritual sakral yang bersifat tertutup menjadi pertunjukkan terbuka. Perubahan ini bertujuan untuk memperkenalkan budaya tersebut kepada masyarakat Sukabumi. Pelaksanaan kembali upacara adat yang telah lama hilang menunjukkan dampak yang sangat positif ditandai dengan meningkatnya antusiasme masyarakat lokal maupun luar daerah yang berkontribusi pada upaya pelestarian budaya agar tetap hidup dan tidak punah seiring waktu. Zebua (2020) mengungkapkan bahwa Museum Pusaka Nias tidak hanya berfungsi sebagai destinasi wisata, tetapi juga pusat pelestarian budaya melalui sanggar yang menaungi pemuda dan pemudi Nias di Gunungsitoli. Mereka mempelajari seni tradisional seperti tarian dan alat musik tradisional. Salah satu bentuk warisan budaya yang diajarkan di sanggar tersebut adalah musik *Lagia*, sebuah alat musik tradisional Nias yang tergolong dalam kelompok alat musik hiburan dan kini semakin langka. Sanggar Museum Pusaka Nias, musik *Lagia* tidak hanya dimainkan sebagai hiburan bagi wisatawan yang berkunjung tetapi juga ditampilkan dalam berbagai acara

termasuk Pekan Raya Sumatera Utara (PRSU), serta menjadi bagian kegiatan rutin sanggar.

Selain museum-museum yang telah dibahas dalam penelitian-penelitian sebelumnya, terdapat pula museum yang berfokus pada pameran koleksi batik Nusantara yaitu Museum Batik Indonesia yang terletak di Taman Mini Indonesia Indah (TMII) Jakarta. Keberadaan museum ini bukan sekadar tempat penyimpanan koleksi, melainkan juga merupakan lembaga yang memiliki peran penting dalam pelestarian dan pengembangan budaya batik di Indonesia. Batik secara resmi ditetapkan sebagai Warisan Budaya Dunia Takbenda oleh UNESCO pada Tahun 2009 (Hakim, 2018), menjadikannya salah satu simbol identitas bangsa Indonesia. Batik juga memiliki keterikatan yang mendalam dengan kehidupan masyarakat. Sejak seseorang berada dalam kandungan hingga melewati berbagai fase kehidupan (lahir, remaja, dewasa, menikah, berumah tangga, hingga meninggal) batik senantiasa hadir dalam berbagai ritual. Peran penting batik dapat dilihat dari kehadirannya yang selalu mewarnai beragam upacara adat, tradisi, dan ritual budaya yang menjadi bagian tak terpisahkan dalam kehidupan masyarakat (Parmono, 2013).

Warisan budaya dan pariwisata merupakan dua aspek yang saling terkait dan mempengaruhi dalam mendukung kemajuan masyarakat serta pengembangan destinasi wisata di seluruh dunia. Warisan budaya mencakup nilai-nilai, tradisi, pengetahuan, serta peninggalan fisik dan non-fisik yang diwariskan dari satu generasi ke generasi berikutnya dalam suatu kelompok atau masyarakat. Unsur-unsurnya meliputi situs bersejarah, seni tradisional,

bahasa, hingga praktik keagamaan. Sementara itu, pariwisata adalah industri global yang berkembang pesat mencakup perjalanan dan kunjungan wisatawan ke berbagai destinasi dengan tujuan rekreasi, pendidikan, atau perjalanan lainnya. Warisan budaya memiliki peran penting dalam meningkatkan daya tarik pariwisata suatu daerah atau negara. Situs bersejarah yang terawat dengan baik, kesenian dan tradisi pertunjukan yang unik, serta festival budaya menjadi daya tarik yang kuat bagi wisatawan (Putu Guntur dkk., 2024: 1). Sebagai contoh, museum dan batik merupakan representasi dari perpaduan antara warisan budaya dan pariwisata. Laksmi dkk (2023) dalam penelitiannya menyatakan bahwa Museum Prabu Geusan Ulun memiliki potensi besar sebagai destinasi wisata pusaka. Sebagai museum sejarah dan cagar budaya, museum ini menyimpan berbagai peninggalan bersejarah dari Kerajaan Sumedang Larang dan berperan penting sebagai sarana edukasi sejarah. Meskipun museum ini telah memenuhi komponen 4A (*attraction, accessibility, amenity, dan ancillary*), pengembangan lebih lanjut masih diperlukan untuk meningkatkan daya tarik wisata. Atraksi utama museum adalah koleksi peninggalan kerajaan yang dipamerkan di ruang-ruang pameran khusus. Dari segi aksesibilitas, lokasi museum strategis di pusat kota dan mudah dijangkau meskipun penambahan papan petunjuk arah (*signage*) masih dibutuhkan. Fasilitas (*amenity*) meliputi ruang utama dan ruang penunjang museum, sedangkan aspek *ancillary* mencakup penyediaan paket wisata edukasi, promosi melalui media sosial, serta kerja sama dengan institusi pendidikan. Kemudian, Novira & Samosir (2024) mengungkapkan

bahwa RAZ Museum & Gallery memiliki potensi besar sebagai destinasi wisata budaya karena menyimpan berbagai peninggalan bersejarah dan unsur kebudayaan termasuk kebudayaan Islam. Berdasarkan analisis komponen daya tarik wisata 4A (*attraction, accessibility, amenity, dan ancillary*), museum ini dinilai cukup baik dalam hal pelayanan dan fasilitas. Namun, jumlah pengunjung yang rendah masih menjadi tantangan yang disebabkan oleh jam operasional yang terbatas, harga tiket yang relatif mahal, serta kurangnya popularitas museum di kalangan masyarakat luas. Penelitian yang dilakukan oleh Dewantara & Edrea (2023) membahas Museum Nasional Jakarta yang juga dikenal sebagai Museum Nasional Indonesia. Museum ini berlokasi di pusat kota dengan akses yang strategis, dekat dengan berbagai fasilitas transportasi umum sehingga memudahkan pengunjung untuk mencapainya. Museum Nasional menawarkan beragam atraksi termasuk lebih dari 140.000 koleksi yang diklasifikasikan ke dalam beberapa kategori, seperti arkeologi, etnografi, geografi, keramik, numismatik dan heraldik, prasejarah, serta sejarah. Selain koleksi pameran, museum ini juga menyelenggarakan berbagai pameran dan menyediakan Ruang ImersifA yaitu sebuah ruang pameran berbasis teknologi yang menghadirkan pengalaman visual interaktif bagi pengunjung. Hasil penelitian tersebut menyimpulkan bahwa variabel independen yang berupa komponen 4A (*attraction, accessibility, amenity, dan ancillary*) memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap minat berkunjung ke Museum Nasional Jakarta, dengan tingkat pengaruh sebesar 0,600. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh

peneliti, yaitu sama-sama menggunakan analisis komponen 4A. Kebaharuan dalam penelitian peneliti terletak pada pendekatan kualitatif dengan menggunakan teori persepsi serta analisis yang difokuskan pada aspek pengetahuan budaya. Selain itu, Lestari (2023) melalui penelitiannya mengungkapkan bahwa sarana aksesibilitas menuju Museum Pagelaran, serta fasilitas informasi lisan menciptakan persepsi positif yang membuat wisatawan nusantara merasa puas. Sebaliknya, prasarana aksesibilitas menuju Museum Pagelaran, fasilitas di area luar dan dalam museum, serta fasilitas pendukung lainnya menghasilkan persepsi negatif, sehingga wisatawan merasa kurang puas.

Meskipun Museum Batik Indonesia memiliki peran penting dalam pelestarian budaya batik, terdapat beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan terutama dalam penerapan komponen 4A (*attraction, accessibility, amenity, dan ancillary*). Menurut pengelola Museum Batik Indonesia, salah satu kekurangan yang disayangkan adalah belum adanya toko souvenir yang merupakan bagian dari *attraction - something to buy*. Ketiadaan toko souvenir ini disebabkan oleh belum diperolehnya izin dari pihak Museum dan Cagar Budaya. Akibatnya, wisatawan tidak dapat membeli cendera mata atau oleh-oleh terkait batik yang seharusnya memperkaya pengalaman kunjungan sekaligus mendukung promosi batik sebagai warisan budaya. Selain itu, keterbatasan kuota untuk *workshop* mencanting yang termasuk dalam *attraction - something to do* juga menjadi keluhan yang sering disampaikan oleh wisatawan. Hal ini disebabkan oleh terbatasnya ruang dan

peralatan yang tersedia, sehingga pengelola Museum Batik Indonesia menerapkan sistem pembagian kelompok (kloter) untuk mengikuti kegiatan *workshop* tersebut. Dari segi *amenity* atau fasilitas, beberapa wisatawan mengeluhkan kondisi lantai ruang pameran yang licin. Namun, pengelola telah memberikan informasi kepada wisatawan sebelum memasuki ruang pameran bahwa lantai bersifat licin dan menanjak, sehingga wisatawan diharapkan berhati-hati.

Penelitian Saputra dkk (2024) tentang persepsi wisatawan domestik terhadap Pantai Pandawa menggunakan komponen 4A mengungkapkan bahwa atraksi yang tersedia mencakup berenang, *snorkelling*, selancar, kano, berjemur, pijat tradisional, *paragliding*, dan budidaya rumput laut. Aksesibilitas ke Pantai Pandawa sangat baik dengan jalan yang dapat dilalui bus, mobil, dan motor serta petunjuk arah yang memadai. Lalu lintas menuju pantai cenderung ramai lancar. Amenitas di sekitar pantai seperti restoran dan toko souvenir, sementara akomodasi terdekat hanya berjarak 8 menit berjalan kaki. Dalam aspek layanan tambahan (*ancillary*), Pantai Pandawa dikelola oleh badan pengelola yang bertanggung jawab atas perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pariwisata, serta menyediakan fasilitas kesehatan, penjaga pantai, dan mesin ATM. Secara keseluruhan, persepsi wisatawan domestik terhadap daya tarik Pantai Pandawa berdasarkan komponen 4A tergolong baik. Penelitian yang dilakukan oleh Carrillo dkk (2023) mengungkapkan bahwa wisatawan nusantara atau wisatawan domestik memiliki persepsi positif terhadap daya tarik Embung Kledung, terutama dalam hal keindahan alam dan

suasana yang nyaman. Fasilitas pendukung, seperti tempat makan dan area parkir dianggap cukup memadai. Namun, masih terdapat beberapa kendala seperti kondisi akses jalan yang kurang baik dan keterbatasan informasi mengenai destinasi ini. Secara keseluruhan, wisatawan merasa puas dengan pengalaman berkunjung dan menunjukkan minat untuk kembali. Meskipun demikian, perbaikan infrastruktur serta strategi promosi yang lebih luas tetap diperlukan guna mengoptimalkan potensi wisata Embung Kledung.

Penelitian-penelitian sebelumnya memberikan gambaran bahwa peran museum dan batik dalam pelestarian budaya serta pengembangan pariwisata telah menjadi perhatian utama dalam berbagai kajian ilmiah. Namun, penelitian-penelitian tersebut juga memperlihatkan sejumlah tantangan dan peluang yang dapat menjadi landasan untuk pengembangan lebih lanjut. Murti (2013) dalam Saputra dkk (2024) menjelaskan bahwa kualitas daya tarik wisata tidak hanya dapat dinilai berdasarkan karakteristik objek wisata itu sendiri tetapi juga melalui produk yang ditawarkan, fasilitas yang tersedia, aksesibilitas, serta dukungan dari badan pengelola. Dalam pengembangan pariwisata, penting untuk memperhatikan persepsi wisatawan agar mereka puas, meningkatkan durasi kunjungan, dan mendorong keinginan untuk kembali mengunjungi destinasi tersebut di masa mendatang. Jadi, fenomena museum batik yang belum memberikan pelayanan prima terhadap wisatawan harus memiliki strategi untuk memastikan penataan dan pengembangan Museum Batik Indonesia sesuai dengan ekspektasi pasar. Analisis terhadap persepsi wisatawan domestik mengenai komponen 4A di Museum Batik

Indonesia TMII Jakarta menjadi penting dalam bidang antropologi budaya dan pariwisata, penelitian ini menekankan bagaimana pengalaman dan pengetahuan budaya dibentuk dan dibagikan dalam aktivitas wisata. Hal ini berguna untuk mengevaluasi destinasi wisata sekaligus memahami pengetahuan budaya dalam pariwisata masa kini.

1.2 Rumusan Masalah

Taman Mini Indonesia Indah (TMII) dikenal sebagai miniatur Indonesia yang menampilkan kekayaan warisan budaya Nusantara melalui berbagai anjungan daerah, taman, dan museum yang menjadi daya tarik utama bagi wisatawan. Salah satu objek wisata di TMII adalah Museum Batik Indonesia. Dalam perspektif pariwisata, persepsi wisatawan terhadap suatu destinasi sangat dipengaruhi oleh empat komponen yang dikenal sebagai 4A: atraksi (*attraction*), aksesibilitas (*accessibility*), fasilitas (*amenity*), dan layanan tambahan (*ancillary*). Keberhasilan sebuah destinasi wisata termasuk museum dalam menciptakan pengalaman yang memuaskan bagi wisatawan sangat bergantung pada optimalisasi keempat komponen tersebut. Sehingga penelitian ini ingin melihat bagaimana Museum Batik Indonesia di TMII Jakarta mengelola dan mengoptimalkan komponen 4A dalam meningkatkan daya tarik wisata dan pengalaman wisatawan, sekaligus menjadi sarana penyampaian pengetahuan budaya yang mendukung upaya pelestarian batik sebagai warisan budaya bangsa.

Berdasarkan rumusan masalah di atas, muncul pertanyaan penelitian:

1. Bagaimana persepsi wisatawan domestik terhadap permasalahan 4A (*attraction, accessibility, amenity, ancillary*) pada destinasi wisata Museum Batik Indonesia TMII Jakarta?
2. Bagaimana strategi pelestarian warisan budaya pada destinasi wisata Museum Batik Indonesia TMII Jakarta?

1.3 Tujuan Penelitian

Mengacu pada rumusan masalah dan pertanyaan penelitian di atas, adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menjelaskan persepsi wisatawan domestik terhadap permasalahan 4A (*attraction, accessibility, amenity, ancillary*) pada destinasi wisata Museum Batik Indonesia TMII Jakarta.
2. Menjelaskan strategi pelestarian warisan budaya pada destinasi wisata Museum Batik Indonesia TMII Jakarta.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan berguna bagi berbagai pihak, antara lain:

1.4.1 Manfaat Akademis

Penelitian tentang Persepsi Wisatawan Domestik Terhadap Komponen 4A di Museum Batik Indonesia TMII Jakarta diharapkan memperkaya kajian dalam bidang antropologi, khususnya aspek budaya dalam pariwisata. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memperluas

wawasan tentang pengelolaan wisata berbasis pelestarian budaya, serta menjadi referensi bagi studi lanjutan di bidang pariwisata budaya.

1.4.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi berbagai pihak. Bagi penulis, penelitian ini dapat meningkatkan keterampilan dan pengetahuan dalam riset ilmiah, khususnya di bidang pariwisata dan budaya. Bagi masyarakat dan instansi pemerintah, seperti Kemenbud, Kemenparekraf, dan museum, penelitian ini diharapkan dapat memperluas wawasan serta mendukung pelestarian budaya dan pengembangan pariwisata. Sementara itu, bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar untuk riset lanjutan di bidang antropologi pariwisata, terutama yang berkaitan dengan komponen 4A (*Attraction, Amenity, Accessibility, Ancillary*).