

## **BAB 1. PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Menurut Undang-Undang No. 10 Tahun 2009 tentang Kepariwisata, pariwisata merupakan berbagai macam kegiatan wisata dengan didukung berbagai fasilitas serta layanan yang disediakan oleh masyarakat, pengusaha, Pemerintah, dan Pemerintah Daerah. Pariwisata memiliki berbagai jenis bentuk wisata yang dikemas sesuai minat wisatawan. Beberapa diantaranya adalah wisata budaya, wisata bahari, wisata olahraga, hingga wisata kuliner. Jenis-jenis wisata tersebut dapat dinikmati di sebuah destinasi yang telah tersedia maupun disediakan oleh sebuah industri/organisasi. Salah satu wisata yang populer di Indonesia dan dapat menarik minat wisatawan adalah wisata budaya. Hal ini dikarenakan Indonesia memiliki beragam budaya dan tradisi yang berbeda di setiap daerahnya.

Budaya dan pariwisata dapat berjalan beriringan. Dari segi budaya, keberadaan objek wisata dapat meningkatkan pariwisata karena menampilkan keragaman warisan budaya yang dapat menarik perhatian wisatawan. Secara tidak langsung, industri pariwisata turut berkontribusi dalam perkembangan dan pelestarian kebudayaan Indonesia (Hartaman dkk., 2021). Wisata budaya secara khusus mengacu pada pariwisata yang melestarikan berbagai sumber daya dan mengembangkan budaya secara berkelanjutan (Putra dkk., 2023).

Daya tarik wisata budaya merupakan daya tarik wisata yang dikembangkan berdasarkan dari hasil karya dan kreasi manusia. Seperti warisan budaya dan nilai-nilai budaya yang masih berjalan dalam kehidupan bermasyarakat. Terdapat dua sifat warisan budaya yang berbeda, yaitu budaya yang bersifat *tangible* (berwujud) dan budaya yang bersifat *intangible* (tak berwujud). Warisan budaya *tangible* adalah warisan budaya yang dapat dinikmati secara fisik, seperti benda dan bangunan. Contoh warisan budaya *tangible* dapat berupa monumen, artefak sejarah seperti senjata, topeng, dan patung. Sedangkan warisan budaya *intangible* adalah warisan budaya yang bersifat abstrak atau yang tidak dapat dipegang. Contoh warisan budaya *intangible* dapat berupa seni pertunjukan, upacara, dan perayaan (Warliati, 2023). Warisan budaya hendaknya

dilestarikan agar keasliannya tetap terjaga dan dapat dinikmati oleh generasi penerus bangsa.

Indonesia kaya akan seni, budaya, dan peninggalan bersejarah. Dengan wilayah geografis serta suku bangsa yang luas, Indonesia memiliki keberagaman budaya yang menawarkan potensi seni yang beragam (Hazmi & Damayanti, 2022). Oleh karena itu, untuk menjaga warisan budaya membutuhkan sebuah ruang untuk menjaga dan merawat warisan budaya khususnya peninggalan bersejarah yang bersifat *tangible*. Salah satu ruang yang dapat difungsikan sebagai tempat untuk melindungi warisan budaya/peninggalan bersejarah agar tetap terjaga adalah museum.

Museum merupakan salah satu bentuk destinasi wisata budaya. Sebagai bentuk wisata budaya, museum memerlukan daya tarik tersendiri bagi wisatawan sebagai identitas dan ciri khasnya. Museum sebagai destinasi wisata budaya secara global, saat ini sedang mengalami perkembangan yang pesat. Hal ini dapat dilihat dari kemajuan dalam pariwisata dan pengembangan digital. Sebagaimana museum hanya bisa bertahan jika terus beradaptasi dengan perkembangan zaman. Museum masa kini adalah museum yang dapat menciptakan suasana apik yang mampu menarik berbagai generasi untuk mengunjungi museum berulang kali (Dinas Kebudayaan DIY, 2022). Dalam proses evolusinya, museum dapat menjadi bagian dari produk pariwisata dan media komunikasi bagi pengunjung untuk mengetahui sejarah dan budaya daerah yang dikunjunginya (Sinaga, 2022). Museum memberi pengunjung kesempatan untuk mengeksplorasi tema dan topik tertentu yang menarik sehingga meningkatkan pengalaman wisata. Oleh karena itu, penting untuk memberikan presentasi yang informatif dan menarik kepada pengunjung.

Pendekatan yang efektif untuk hal tersebut adalah dengan interpretasi (Renold dkk., 2023). Interpretasi dalam museum sangat penting untuk proses komunikasi terkait koleksi dan membantu pengunjung memahami hal-hal yang ada di sekitarnya, baik itu objek, lingkungan, ataupun konsep. Interpretasi juga merupakan strategi untuk menarik wisatawan dengan memberikan informasi dalam konteks wisata edukasi (Nurhalimah dkk., 2023). Interpretasi merupakan

bentuk penjelasan dari suatu destinasi atau daya tarik wisata yang menjelaskan sejarah atau makna untuk disampaikan kepada pengunjung sehingga lebih mudah dipahami (Andrianto & Kusumah, 2023). Terdapat dua jenis interpretasi yang dapat diterapkan dalam museum yaitu interpretasi personal dan interpretasi non-personal.

Interpretasi personal (interpretasi langsung) merupakan kegiatan yang dilakukan oleh interpreter atau pemandu wisata dengan berinteraksi secara langsung dengan pengunjung. Sedangkan interpretasi non-personal (interpretasi tidak langsung) merupakan interpretasi yang dikemas dalam bentuk media seperti buku, papan informasi, rambu-rambu, dan media lainnya (Andrianto & Kusumah, 2023). Untuk menambah nilai interpretasi, inovasi digital menjadi penting untuk meningkatkan pengalaman wisatawan dan meningkatkan daya tarik serta daya saing. Inovasi digital yang dimanfaatkan museum berpusat pada teknologi, seperti aplikasi seluler, *Augmented Reality (AR)*, *Virtual Reality (VR)*, dan *Metaverse* (Xu dkk., 2024). Beberapa museum di Indonesia telah memanfaatkan inovasi ini pada model interpretasinya, salah satunya yaitu museum yang terdapat di Yogyakarta.

Daerah Istimewa Yogyakarta adalah salah satu provinsi yang memiliki keanekaragaman warisan budaya yang tersimpan di dalam museum. Tercatat Daerah Istimewa Yogyakarta memiliki 36 museum yang tersebar di berbagai daerah Yogyakarta (Kemendikbud Riset dan Teknologi, 2023). Terdapat beragam jenis museum di provinsi ini mulai dari museum sejarah, museum seni budaya, museum perjuangan, hingga museum ilmu pengetahuan. Salah satu museum yang eksistensinya terus meningkat di provinsi ini adalah Museum Sonobudoyo. Museum ini menarik untuk menjadi objek penelitian karena aktivitas wisata yang beragam yang dapat diikuti dan dinikmati oleh pengunjung.

Museum Sonobudoyo merupakan museum sejarah dan kebudayaan daerah dan tergolong ke dalam bangunan arsitektur klasik Jawa. Museum ini adalah Unit Pelaksana Teknis Daerah pada Dinas Kebudayaan Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Museum ini memiliki fungsi dalam pengelolaan benda museum yang bernilai budaya ilmiah, seperti koleksi pengembangan dan bimbingan edukatif

kultural. Jumlah kunjungan di museum ini terus bertambah dari tahun ke tahun. Berikut merupakan jumlah kunjungan wisatawan yang berkunjung ke Museum Sonobudoyo dari tahun 2022 sampai 2024.

Tabel 1.1. Jumlah Kunjungan Museum Sonobudoyo 2022 - 2024

Jumlah Kunjungan Museum Sonobudoyo Periode 2022 – 2024		
No	Tahun	Jumlah Kunjungan
1.	2022	243.090
2.	2023	378.765
3.	2024	536.930

Sumber data: Statistik Kepariwisata DIY 2022 - 2024

Berdasarkan tabel di atas, jumlah kunjungan pada Museum Sonobudoyo mengalami peningkatan yang signifikan dari tahun 2022 hingga 2024. Tercatat pada tahun 2022, jumlah kunjungan sebanyak 243.090 dan meningkat 55,8% menjadi 378.765 kunjungan di tahun 2023. Selanjutnya, jumlah kunjungan museum tahun 2023 kembali meningkat 41,7% menjadi 536.930 di tahun 2024.

Museum Sonobudoyo terus dimodernisasi untuk menarik minat wisatawan yang ingin berkunjung. Dari segi koleksi, Museum Sonobudoyo memiliki beragam jenis koleksi yang dipamerkan. Koleksi-koleksi tersebut berasal dari beberapa budaya yaitu Jawa, Bali, Madura, dan Lombok yang membuat keunikan tersendiri dari Museum Sonobudoyo karena memamerkan tidak hanya satu budaya saja. Keunikan lainnya adalah tersedianya beberapa wahana interaktif yang salah satunya yaitu Jemparingan yang merupakan permainan tradisional panahan yang dikemas dalam bentuk VR (*Virtual Reality*) di Museum Sonobudoyo sehingga pengunjung mendapatkan pengalaman/aktivitas baru dengan mencoba wahana tersebut.



Gambar 1.1. Wahana Interaktif Jemparingan Museum Sonobudoyo Yogyakarta  
Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2025

Adanya daya tarik berupa koleksi yang beragam serta wahana interaktif yang dimiliki, maka penyediaan interpretasi dalam Museum Sonobudoyo sangat penting guna menjadi media informasi atau edukasi bagi pengunjung. Dengan tersedianya interpretasi, pengunjung dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang koleksi yang dipamerkan sehingga pengalaman berwisata pengunjung menjadi lebih bermakna. Selain itu, interpretasi juga dapat menumbuhkan rasa apresiasi pengunjung akan pentingnya melestarikan warisan budaya yang dimiliki melalui Museum Sonobudoyo.

Media interpretasi Museum Sonobudoyo telah tersedia, namun penempatan informasi koleksi dan petunjuk arah yang kurang akurat terkadang membuat pengunjung kesulitan untuk mengetahui area-area tertentu. Keterbatasan ruang di museum ini juga menjadi permasalahan karena terdapat ruang yang menciptakan suara yang saling bertabrakan di mana hal ini dapat mengganggu kegiatan interpretasi. Untuk memahami lebih mendalam terkait interpretasi yang diterapkan Museum Sonobudoyo, penting untuk mengeksplorasi model interpretasi serta menganalisis bagaimana tanggapan pengunjung museum. Tanggapan dari pengunjung inilah yang dapat memberikan umpan balik untuk mengetahui kebutuhan pengunjung dan meningkatkan kualitas interpretasi di Museum Sonobudoyo sehingga pengunjung memperoleh pengalaman yang

edukatif. Oleh sebab itu, penulis tertarik untuk meneliti topik ini sehingga penelitian ini berjudul: “Peran Interpretasi Personal dan Non-Personal sebagai Media Edukasi Pengunjung di Museum Sonobudoyo”.

## **1.2. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana media interpretasi personal yang diterapkan di Museum Sonobudoyo menurut pengunjung?
2. Bagaimana media interpretasi non-personal yang ada di Museum Sonobudoyo menurut pengunjung?
3. Bagaimana peran interpretasi personal dan non-personal sebagai media edukasi pengunjung di Museum Sonobudoyo?

## **1.3. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui peran interpretasi personal yang diterapkan di Museum Sonobudoyo menurut pengunjung.
2. Untuk mengetahui peran interpretasi non-personal yang ada di Museum Sonobudoyo menurut pengunjung.
3. Untuk menganalisis peran interpretasi personal dan non-personal sebagai media edukasi pengunjung di Museum Sonobudoyo.

## **1.4. Manfaat Penelitian**

Hasil dari penelitian yang dilakukan peneliti ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara praktis maupun teoretis. Manfaat teoretis merupakan manfaat dalam jangka panjang yang berkontribusi pada pengembangan ilmu pengetahuan. Sedangkan manfaat praktis merupakan manfaat yang diperoleh dari penelitian untuk memecahkan masalah. Manfaat ini dapat menjadi solusi dari suatu permasalahan.

### **1.4.1. Manfaat Teoretis**

- a. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi terkait interpretasi.

- b. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan bukti atau dukungan terhadap teori sebelumnya berdasarkan fakta yang ditemui di lapangan.
- c. Penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk peneliti selanjutnya yang ingin meneliti dengan topik penelitian yang serupa.

#### 1.4.2. Manfaat Praktis

Penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pengelola untuk bahan evaluasi terhadap interpretasi yang ada di Museum Sonobudoyo sehingga dapat membantu pengunjung dalam mendapatkan informasi dan meningkatkan pengalaman berwisata melalui interpretasi yang efektif.