BAB 1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Di masa yang semakin modern ini, manusia hidup di era globalisasi yang merupakan era kemajuan dalam berbagai aspek kehidupan, salah satunya ditandai dengan pesatnya perkembangan di sektor pariwisata. Pariwisata dikatakan sebagai primadona yang selalu dikembangkan oleh masyarakat maupun pemerintah. Terdapat banyak potensi pariwisata yang dimiliki oleh Indonesia yaitu wisata alam, buatan, religi, bahkan wisata budaya. Hal ini membuktikan bahwa Indonesia memiliki suku, adat-istiadat dan kebudayaan yang beragam (Karimah, 2019). Keanekaragaman yang dimiliki Indonesia ini mendorong masyarakat maupun pemerintah untuk melakukan pengembangan wisata, salah satunya wisata budaya guna meningkatkan kesejahteraan dalam memajukan kelestarian suatu budaya.

Wisata budaya dianggap sebagai suatu bentuk industri budaya karena secara kolektif mempergunakan aspek budaya yang berbeda dalam sistem produksinya. Sebagai modal budaya, budaya dapat diatur sejajar dengan modal lainnya, seperti sumber daya alam dan ekonomi. Salah satu fenomena global dalam pariwisata pada saat ini adalah peningkatan kesadaran wisatawan tentang warisan budaya masa lalu. Terdapat upaya langsung untuk mengetahui kepadatan, struktur dan identitas budaya wisatawan yang terlibat. Namun, usaha untuk memahami warisan budaya masa lalu bukan hanya dalam wilayah negara itu sendiri tetapi juga lintas negara (Anggoro dkk., 2023). Warisan budaya masa lalu dilihat sebagai alat yang berguna untuk memanfaatkan warisan budaya sebagai daya tarik wisata, di sisi lain pariwisata budaya dapat menguntungkan masyarakat lokal secara finansial. Menghasilkan dana dan Pendidikan untuk pelestarian atau restorasi warisan budaya, baik yang nyata maupun tidak nyata, dan sekaligus menjadi ancaman yang sangat besar jika pariwisata budaya disalahgunakan (Susilawati dkk., 2024).

Di dalam pengertian lain, wisata budaya merupakan sebuah kegiatan wisata yang dilakukan bersama-sama dengan sebagian besar tujuannya adalah mensosialisasikan pengetahuan tentang segala sesuatu yang berkaitan dengan budaya setempat seperti gaya hidup, pola perilaku, kebiasaan dan kesenian. Wisata

budaya biasanya disebabkan oleh tersedianya objek-objek wisata berupa segala sesuatu hasil seni budaya setempat. Wisata budaya juga berfungsi sebagai suatu tempat yang memuat nilai-nilai kehidupan masyarakat setempat (Rahmawati & Suseno, 2021). Berdasarkan penelitian tersebut, definisi wisata budaya merupakan kegiatan perjalanan wisata untuk mempelajari ciri khas atau keunikan suatu masyarakat dari adat istiadat dan kebiasaan.

Pada era globalisasi ini, wisata budaya berkembang dan tumbuh dengan cepat akibat adanya tren baru di kalangan wisatawan yaitu untuk mencari suasana wisata autentik, klasik, dan unik yang berasal dari kekayaan suatu budaya. Bentuk kegiatan wisata ini salah satunya seperti melakukan kunjungan ke provinsi yang terkenal dengan budayanya seperti Daerah Istimewa Yogyakarta (Wahyuni, 2020). Daerah Istimewa Yogyakarta merupakan salah satu provinsi di Indonesia yang memiliki potensi wisata unggulan. Salah satu wilayah potensial adalah kota Yogyakarta. Sebagai kota budaya dan kota pendidikan daerah ini memiliki banyak ragam potensi wisata yang dapat menarik minat kunjungan wisatawan nusantara dan mancanegara (Ditha dkk., 2021). Daerah ini memiliki potensi wisata budaya dan sejarah yang menarik, baik wisata yang sudah dikembangkan sebagai destinasi wisata maupun wisata berpotensi untuk dikembangkan.

Berdasarkan observasi awal, terdapat sebagian objek wisata yang sudah dikelola baik oleh pemerintah daerah, namun terdapat juga sebagian objek wisata tidak terpelihara dan tidak ada fasilitas pendukung, padahal kondisi suatu objek wisata berpengaruh terhadap minat kunjungan wisatawan. Sebuah objek wisata dapat dikatakan menarik untuk dikunjungi oleh wisatawan apabila memenuhi syarat untuk perkembangan daerahnya. Beberapa syaratnya yaitu *What to see*, *What to do*, *What to buy*, *What to arrive*, dan *What to say* (Wahyuni, 2020). Objek wisata di kota Yogyakarta yang cukup menarik dan memenuhi beberapa syarat tersebut adalah Museum Sonobudoyo.

Museum Sonobudoyo merupakan museum tertua di Yogyakarta, yang berdiri sejak tahun 1935. Museum Sonobudoyo juga merupakan unit pelaksana teknis daerah pada Dinas Kebudayaan Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Museum ini memiliki fungsi sebagai tempat pengelolaan benda museum yang

memiliki nilai budaya, menyimpan koleksi mengenai sejarah dan budaya paling lengkap setelah Museum Nasional Republik Indonesia di Jakarta (Ditha dkk., 2021). Museum ini tidak hanya berfungsi sebagai tempat pengelolaan benda bersejarah tetapi juga sebagai pusat pendidikan dan pelestarian budaya. Museum Sonobudoyo menyimpan berbagai benda koleksi yang mencerminkan kekayaan budaya Indonesia, khususnya kebudayaan di wilayah Jawa, Bali, Lombok dan Madura (Saifuddin, 2020). Dengan keragaman koleksi yang berasal dari berbagai wilayah ini, Museum Sonobudoyo tidak hanya berfungsi sebagai tempat penyimpanan barang, melainkan juga dapat digunakan sebagai pusat edukasi dan promosi budaya.

Museum Sonobudoyo tidak hanya digunakan sebagai destinasi wisata, sebaliknya juga difungsikan sebagai tempat interaksi sosial. Pengunjung datang tidak hanya untuk melihat koleksi melainkan juga melakukan interaksi dengan budaya yang direpresentasikan sebagai media belajar. Pengelolaan pengunjung yang tepat dapat meningkatkan pengalaman sosial, mendorong diskusi dengan pemandu, dan memperkaya pemahaman tentang budaya. Museum Sonobudoyo juga menyuguhkan dan menawarkan berbagai aktivitas yang bisa dilakukan pada saat kegiatan kunjungan seperti *workshop* membuat batik, *workshop* tata sunting (pembuatan wayang), *workshop* menari, pagelaran wayang dan wahana interaktif yaitu seperti Kapsul Masa Lalu, Lorong Waktu, Jemparingan, dan Tembang Dolanan. Berdasarkan praobservasi, didapat bahwa melalui pendekatan ini, museum dapat terus berkembang sebagai pusat budaya yang menarik dan berkelanjutan, memberikan manfaat tidak hanya bagi pengunjung tetapi juga bagi masyarakat luas. Hal tersebut yang membuat jumlah pengunjung di Museum Sonobudoyo semakin meningkat karena dianggap bahwa atraksi yang ditawarkan sangat menarik dan unik yang dapat diunggah di media sosial oleh wisatawan (Karimah, 2019).

Dengan meningkatnya jumlah pengunjung, maka daya tampung atau *carrying capacity* perlu diperhatikan di Museum Sonobudoyo untuk mempertahankan stabilitas aktivitas wisata agar tetap lancar dan meminimalisir dampak negatif pada fitur-fitur wahana yang ada. Setiap destinasi wisata memiliki

kapasitas daya tampung dan batas-batas yang sudah ditentukan. Kapasitas daya tampung pengunjung ini sangat erat hubungannya dengan pengalaman wisata yang diterima oleh pengunjung. Kenyamanan dan kepuasan pengunjung dapat terganggu apabila jumlah pengunjung melebihi kapasitas optimal. Hal ini dapat menimbulkan menurunnya kualitas interaksi pengunjung dengan benda koleksi dan fasilitas museum. Hal ini dapat mengakibatkan ketidakpuasan pengunjung yang berpotensi merusak reputasi museum sebagai tujuan wisata. Sehingga dengan menerapkan konsep *carrying capacity* dapat memberikan pelayanan yang maksimal (Aprianti, 2023).

Carrying capacity merupakan jumlah maksimal pengunjung yang dapat mengunjungi suatu destinasi wisata tanpa merusak lingkungan fisik, ekonomi, dan sosial budayanya serta tanpa mengurangi kualitas kepuasan pengunjung (Marhanah dkk., 2023). *Carrying capacity* atau daya dukung dikaitkan dengan kenyamanan pengunjung dalam melakukan aktivitas wisatanya. Hal ini berkaitan dengan arti dari pariwisata berkelanjutan yaitu pertumbuhan yang sesuai dengan keinginan wisatawan dengan mempertahankan lingkungan yang lestari dan memberikan manfaat bagi masa depan (Muchammad Satrio Wibowo & Belia, 2023). Pada penelitian ini, dengan banyaknya pengunjung yang datang setiap hari dan setiap tahun di Museum Sonobudoyo, penting untuk menganalisis kapasitas *carrying capacity* guna keberlanjutan museum ini. Pengelolaan jumlah pengunjung yang baik dapat membantu museum dalam menjaga kelestarian koleksi dan lingkungan. Dengan demikian museum dapat mengoptimalkan pengalaman wisata, pengalaman wisata dapat optimal dikarenakan adanya kualitas pelayanan, penerapan teknologi, dan peningkatan fasilitas. Namun, keterbatasan ruang dan sumber daya yang ada di Museum Sonobudoyo juga menjadi faktor penting dalam analisis ini. Di setiap ruang pameran perlu diperhatikan kapasitas dan batas fisik untuk aspek keamanan sehingga dapat membantu perencanaan strategi dalam mengatur arus pengunjung. Dengan demikian, analisis *carrying capacity* pengunjung di Museum Sonobudoyo tidak hanya bertujuan untuk mengatur jumlah pengunjung, tetapi juga untuk mengoptimalkan pengalaman wisata secara keseluruhan.

Berikut ini merupakan data kunjungan wisatawan pada tahun 2024 di Museum Sonobudoyo:

Tabel 1.1. Kunjungan Wisatawan Museum Sonobudoyo 2024

No	Bulan	Wisman	Wisnus	Total
1.	Januari	802	41.475	42.277
2.	Februari	103	43.557	43.660
3.	Maret	765	20.982	21.747
4.	April	628	28.503	29.131
5.	Mei	1.426	50.258	51.684
6.	Juni	5.703	42.994	48.697
7.	Juli	2.495	48.072	50.567
8.	Agustus	2.611	25.109	27.720
9.	September	1.664	30.048	31.712
10.	Oktober	1.425	36.803	38.228
11.	November	1.094	46.771	47.865
12.	Desember	15.539	88.103	103.642
	Jumlah	34.255	502.675	536.930

Sumber: Dokumen Rekap Kunjungan Museum Sonobudoyo 2024

Dari tabel data kunjungan yang disajikan, total kunjungan ke Museum Sonobudoyo pada tahun 2024 sebesar 536.930 pengunjung/hari. Untuk menentukan rata-rata jumlah pengunjung dapat dihitung menggunakan cara dan rumus yang menyatakan bahwa jumlah kunjungan pada tahun tersebut adalah total pengunjung dibagi dengan jumlah hari dalam satu tahun kecuali hari senin yaitu hari libur Museum Sonobudoyo. Berdasarkan analisis data dan informasi yang diperoleh dari dokumen rekap jumlah kunjungan Museum Sonobudoyo pada tahun 2024, tercatat sebanyak 1.715 pengunjung/hari yang berkunjung ke Museum Sonobudoyo. Padatnya pengunjung Museum Sonobudoyo biasanya pada hari libur nasional, musim liburan sekolah dan akhir pekan. Dengan banyaknya kunjungan setiap harinya, maka berpotensi menimbulkan suatu masalah. Beberapa masalah yang muncul akibat padatnya kunjungan di Museum Sonobudoyo, seperti rentannya

kerusakan koleksi dan fasilitas bahkan menurunnya pengalaman pengunjung saat melakukan kunjungan di Museum Sonobudoyo. Masalah bisa muncul di setiap tahunnya apabila *carrying capacity* di Museum Sonobudoyo kurang diperhatikan dan dioptimalkan.

Seiring dengan banyaknya kunjungan di Museum Sonobudoyo berdasarkan uraian kajian masalah di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terkait kapasitas daya tampung pengunjung di Museum Sonobudoyo. Oleh karenanya, penulis mengangkat masalah tersebut dalam sebuah karya tulis ilmiah dengan judul “Analisis *Carrying Capacity* Pengunjung Guna Meningkatkan Pengalaman Wisata di Museum Sonobudoyo Yogyakarta”

1.2. Rumusan Masalah

1. Bagaimana kondisi *carrying capacity* Museum Sonobudoyo saat ini?
2. Bagaimana pengaruh *carrying capacity* terhadap peningkatan pengalaman wisata pengunjung di Museum Sonobudoyo?

1.3. Tujuan Penelitian

- a. Tujuan Umum
 1. Mengidentifikasi kapasitas maksimum Museum Sonobudoyo dalam menampung pengunjung tanpa merusak kualitas pengalaman wisata.
 2. Meningkatkan kualitas pengalaman wisata pengunjung di Museum Sonobudoyo Yogyakarta melalui analisis *carrying capacity*.
- b. Tujuan Khusus
 1. Mengidentifikasi kondisi *carrying capacity* Museum Sonobudoyo saat ini.
 2. Menganalisis pengaruh *carrying capacity* terhadap peningkatan pengalaman wisata pengunjung di Museum Sonobudoyo.

1.4. Manfaat Penelitian

- a. Manfaat Teoretis
 1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan di bidang keilmuan terutama di bidang pariwisata.

2. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan, referensi atau pertimbangan bagi penelitian selanjutnya.
 3. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan penelitian serupa bagi pembaca atau peneliti lain.
- b. Manfaat Praktis
1. Bagi Museum, penelitian ini dapat meningkatkan kualitas pengalaman wisata pengunjung dengan mengelola *carrying capacity* secara efektif, dapat mengoptimalkan penggunaan fasilitas dan sumber daya museum serta mengembangkan strategi pengelolaan *carrying capacity* yang dapat meningkatkan pendapatan museum.
 2. Bagi Pengunjung, penelitian ini dapat meningkatkan kualitas pengalaman wisata dengan mengurangi kepadatan pengunjung, dapat meningkatkan kenyamanan dan keamanan pengunjung, dapat meningkatkan kesempatan untuk menikmati fasilitas dan koleksi museum dan dapat meningkatkan kesadaran pengunjung tentang pentingnya melestarikan budaya dan sejarah.
 3. Bagi Pemerintah, penelitian ini dapat meningkatkan pendapatan daerah melalui pariwisata, dapat meningkatkan kesadaran masyarakat tentang pentingnya melestarikan budaya dan sejarah serta meningkatkan kerjasama antara pemerintah, museum, dan masyarakat dalam mengembangkan pariwisata.