

MEMBANGKITKAN DAYA TARIK MUSEUM SEBAGAI OBJEK DAN ATRAKSI WISATA

Oleh

G. Djoko Purwanggono

(Dosen pada Sekolah Tinggi Pariwisata Sahid Surakarta)

ABSTRAK

Bagi kami insan pariwisata memandang museum adalah dari sisi daya tariknya, sebab posisi potensi inilah yang akan mengawali terjadinya pariwisata itu, disusul kemudian oleh akses dan amenitas. Namun janganlah kemudian ada tuduhan kami merusak lingkungan karena pariwisata itu. Justru sebaliknya ! Untuk itulah diperlukan adanya sadar akan potensi, identifikasi, dan pengkajiannya, serta pengelolaan produk secara proporsional. Sebagian besar orang berpendapat bahwa, museum selalu identik dengan hal-hal kuno dan antik, dengan ruang yang gelap, berdebu, dan cenderung tidak terawat. Pendapat tersebut mungkin ada benarnya, karena pada kenyataannya banyak museum di Indonesia yang kurang terawat, hanya berfungsi sebagai ruang koleksi saja, sehingga menjadi obyek yang sangat tidak menarik untuk disinggahi. Pada sisi yang lain ada pendapat bahwa museum adalah suatu lembaga strategis yang berfungsi sebagai tempat penyimpanan, perawatan, pengamanan, dan pemanfaatan benda-benda, bukti, material hasil budaya manusia yang berguna bagi upaya pelestarian kekayaan budaya bangsa. Lebih dari itu museum berfungsi sebagai media pengakayaan bagi pendidikan, hiburan, dan pariwisata. Terkait dengan beberapa pendapat tersebut yang perlu dikaji lebih jauh adalah bagaimana mengelola sebuah museum menjadi suatu objek yang kaya akan fungsi dan mampu memberikan manfaat positif bagi masyarakat luas.

Kata kunci : museum, objek, dan daya tarik wisata.

PENDAHULUAN

Ketika museum telah menyatakan dan membuka diri sebagai salah satu objek kunjungan, harapannya adalah mampu memberi daya tarik yang menawan guna mengundang orang berkunjung. Dengan maksud agar kunjungan menjadi bermakna museum harus berpenampilan menarik, mengesankan, dan menggairahkan melalui penampilan fisik yang dapat meliputi: penataan sarana/prasarana, lingkungan dan sanitasi maupun tindakan manajemen yang sungguh-sungguh mampu menghimpun dan mengilustrasikan koleksi museum secara informatif, kreatif, dan inovatif; membuat perjalanan kehidupan secara lebih hidup demi kepentingan informasi, pendidikan, atau rekreasi untuk masa kini dan mendatang; memberi pemahaman melalui pengalaman visualisasi tentang sesuatu yang nyata mengenai kebudayaan dan sejarah suatu daerah atau negara (G. Djoko P, 2010).

Sudahkah museum dalam tindakan pengelolaan dan pengembangannya berupaya dan mampu menawarkan dimensi-dimensi produk baru kepada para pengunjung (*developing and offering new dimension to the visitor*). (ASITA. 2009). Bagaimana mungkin hal ini terwujud apabila yang terjadi adalah pengelolaan dan pengembangan yang berjalan di tempat? Museum masih berjalan secara tradisional tanpa pengelolaan dan pengembangan yang berarti, walaupun nampak di beberapa museum upaya-upaya pembangunan yang masih perlu ditingkatkan. Museum belum menjadi atraksi yang menarik dan objek andalan (HPI, DIY, 2013). Sebagai salah satu objek kunjungan selama ini terkesan masih ditanggapi dengan rendahnya antusias masyarakat terhadap eksistensinya. Upaya pemasyarakatan museum masih perlu ditingkatkan.

Apabila museum hanya dipahami sebagai tempat penyimpanan benda seni dan benda bersejarah tanpa upaya untuk mengkomunikasikan bahwa museum adalah aset budaya yang bernilai tinggi, mengapa harus ada museum?

Apabila museum telah berupaya untuk menyajikan topik-topik presentasi koleksinya secara edukatif dan informatif, bahkan sangat menarik tetapi tidak antusias dikunjungi orang, sanggupkah ia bertahan?

Tindakan pengelolaan dan pengembangan museum sebagai media untuk mengkomunikasikan pendidikan, pengetahuan, rekreasi secara optimal-memadai sesuai dengan *carrying capacity* masih terganjal oleh lemahnya sumber daya manusia baik bidang manajemen permuseuman, penataan, dan konservasi koleksi maupun sajian-sajian produk atraksi yang dapat dibangun, di samping minimnya dana.

Apabila sejauh ini pembina-kembangan museum ketika dipahami sebagai aset budaya bangsa yang memiliki daya tarik dilakukan secara konvensional atas permintaan yang ada dan penawaran yang dimengerti sesaat akan membuahkan kunjungan ke museum menjadi monoton dan kurang menggairahkan dilihat dari tuntutan "trend" pola kunjungan kini, yang lebih mengedepankan aspek kunjungan yang sifatnya "eksklusif". Kondisi demikian harus menjadi komitmen banyak pihak untuk memperbaikinya dalam berbagai segi dalam rangka menjawab tantangan dan kebutuhan kini dan mendatang. (Dinas Budpar DIY, 2003).

Untuk itu pemikiran-pemikiran implikatif bagi berbagai hal operasional perlu disosialisasikan dan difamiliarisasikan kepada seluruh pelaku pengembang museum agar dapat memberikan respon positif, memadai dan bijaksana untuk menciptakan kegiatan operasional yang diharapkan implikasi pengembangan museum pada:

- 1) Upaya pembina-kembangan sumber daya manusia yang diperlukan
- 2) Upaya penataan kelembagaan penyelenggaraan kegiatan
- 3) Upaya pengelolaan yang diperlukan guna memperlancar kegiatan operasional yang bijak dan menguntungkan baik dari sisi pemerolehan materi maupun sustainabelitasnya. (Yoeti, Oka A. 2008).

PENGERTIAN TENTANG MUSEUM

Museum merupakan suatu bangunan yang digunakan untuk tempat penyimpanan dan pameran benda-benda yang mengilustrasikan barang-barang antik, benda-benda sejarah dan seni. Berfungsi untuk melindungi dan melestarikan karya-karya seni dan objek-objek etnografi. Maksud dan tujuannya adalah untuk:

- 1) Menghimpun atau mengakumulasikan benda-benda yang bagus, mahal, jarang dan aneh.
- 2) Membuat kehidupan lampau hidup kembali demi kepentingan informasi, pendidikan dan pariwisata kini dan mendatang.
- 3) Memperoleh pemahaman melalui pengalaman visualisasi mengenai sesuatu yang nyata tentang kebudayaan dan sejarah suatu negara.

Beberapa macam museum secara singkat dapat dideskripsikan sebagai berikut:

- 1) Museum Seni
Museum yang menggambarkan pokok persoalan karya seni dan hubungannya dengan kebudayaan.
- 2) Museum Ilmu Pengetahuan
Merupakan museum yang berkaitan dengan ilmu pengetahuan dan dapat memberikan informasi penyelidikan dan upaya-upaya untuk kepentingan yang sifatnya progresif.
- 3) Museum Etnografi
Adalah museum yang mengilustrasikan perbedaan-perbedaan umat manusia dengan memperhatikan sejarah dan evolusi (manusia), kreasi, dan produk yang dihasilkan.
- 4) Museum Arkeologi
Merupakan museum dengan koleksi benda-benda kuno yang dipresentasikan dalam perspektif sejarah dan digambarkan secara kronologis.
- 5) Museum Perang
Adalah museum dengan koleksi berbagai peralatan perang, mengilustrasikan sejarah peperangan, pesan dan harapan (perdamaian abadi).

(Sumber: E. Amato. 2003. *Museum and Manual For Guiding. tecnic, UNDP, Yogyakarta*).

Museum dapat dibedakan berdasarkan koleksi yang disimpan yaitu: museum umum dan museum khusus.

- 1) Museum Umum
Merupakan museum yang ciri koleksinya terdiri dari kumpulan bukti material hasil budaya manusia dan atau lingkungan yang berkaitan dengan berbagai cabang seni, disiplin ilmu, dan teknologi.

2) Museum Khusus

Ciri koleksinya terdiri dari kumpulan bukti material hasil budaya manusia dan atau lingkungan yang berkaitan dengan satu cabang seni, satu cabang ilmu atau satu cabang teknologi

PERMASALAHAN

Secara umum permasalahan pokok dalam pengelolaan museum dapat dideskripsikan sebagai berikut:

- 1) Masih berfungsi secara tradisional, tanpa pengembangan yang berarti.
- 2) Tidak cukup memiliki sumber daya manusia yang memadai.
- 3) Kurangnya dukungan dari para pemangku kepentingan terkait dengan pengelolaan dan pemberdayaan museum.
- 4) Keterbatasan dana pengelolaan yang diperlukan.
- 5) Lemahnya promosi dan pemasaran museum yang mengakibatkan motivasi dan antusiasme masyarakat untuk berkunjung ke museum yang juga lemah.
- 6) Museum belum menjadi atraksi yang menarik dan belum menjadi objek andalan.
- 7) Pemaketan produk wisata belum melibatkan museum secara signifikan.
- 8) *Branded Image promotion* tentang museum belum begitu mengemuka .

Daya baca dan daya paham mengenai permasalahan inilah kiranya dapat menjadi pemicu dengan apa daya tarik museum dibangkitkan!

1. PELUANG

Peluang yang dimiliki atas pengelolaan dan pemberdayaan museum dapat dideskripsikan, sebagai berikut:

- 1) Museum dengan berbagai potensi karakteristik daya tariknya akan memiliki peluang yang tidak kecil bagi pengembangan produk-produk wisata seiring dengan perubahan "trend" pariwisata yang sedang dan akan berjalan; dari berwisata hanya sekedar melihat-lihat (*something to see*), membeli (*something to*

buy), mengarah pada melakukan aktivitas (*something to do*).

- 2) Para *holiday maker* kini cenderung memilih "destinasi dan aktivitas". Bukankah museum berpeluang untuk itu?
- 3) Pola perjalanan wisata keluarga pun mulai semarak. Tidak lagi hanya berekreasi tetapi juga menginginkan kualitas pengalaman. Sanggupkah museum menangkap peluangnya?
- 4) Menjadikan museum sebagai "taman rekreasi" tidak mahal tetapi sekaligus tidak murahan pun mestinya mampu membuat museum itu laku di "jual" (secara proposional).

2. TANTANGAN

Atas dasar pada pemahaman permasalahan dan peluang seperti telah mengemuka di atas, giliran berikutnya adalah tantangan untuk mewujudkan pengelolaan dan pemberdayaan museum secara berdaya dan berhasil guna maka, diperlukan upaya untuk mewujudkannya dengan "investasi" berkenaan dengan perihal dimaksud. Investasi itu berupa dana, sumber daya manusia, kelembagaan, dan pengelolaan yang terarah dan terpandu.

3. UPAYA MEMBANGKITKAN DAYA TARIK

Pengembangan dan pengelolaan museum berikut produknya memerlukan sumber daya manusia, sumber dana yang mencukupi, arah kebijakan pemilik *policy maker* yang kondusif dengan tindakan manajemen:

- 1) Atraksi
Pengelolaan keragaman atraksi dengan tujuan agar sajiannya tidak itu-itu saja, beragam, menarik, inovatif tanpa mengabaikan potensi karakteristik.
- 2) Informatif
Dengan apa tindakan mengkomunikasikan dilakukan dalam upaya memberi kemudahan guna mendapatkan layanan informasi.
- 3) Akses
Pengelolaan atas berbagai kemudahan yang diperlukan.

4) Amenitas

Pengadaan dan pemanfaatan fasilitas pendukung, seperti taman, parkir, toilet, dan lain-lain secara memadai.

5) Sanitasi dan Lingkungan

Fokus pertimbangannya adalah dampak yang ditimbulkan atas pengelolaan dan pengembangan museum. Dalam hal ini faktor kebersihan, kenyamanan lingkungan, dan kualitas sanitasi harus benar-benar menjadi yang ditindaklanjuti dan ditaati serta dijamin dengan sungguh-sungguh demi keberlangsungan atau kesinambungan. Disinilah lalu daya tampung habitat, dan aktivitas boleh berjalan beriringan, seimbang.

Di samping tindakan manajemen seperti tersebut di atas, peran masyarakat lokal yang tidak hanya sebagai objek tetapi sekaligus sebagai subjek hendaknya terpandu dengan baik sebagai daya tarik yang juga "menawan" karena mampu berpikir global dan bertindak lokal dengan senantiasa menciptakan rasa aman, nyaman, tertib, mengesankan. Selanjutnya adalah promosi, pemasaran, serta tindakan *public relation* yang sungguh meyakinkan.

PENUTUP

Dari uraian yang telah mengemuka di atas dengan ini dapat disampaikan kesimpulan dan saran sebagai berikut:

1. Kesimpulan

- 1) Strategi pengembangan museum hendaknya kondusif terhadap kondisi lingkungan yang melingkupi.
- 2) Pengelolaan museum yang benar-benar profesional sangatlah diperlukan.
- 3) Meningkatkan peran masyarakat agar dapat memanfaatkan peluang-peluang dari keberadaan museum.
- 4) Diperlukan kebijakan untuk meningkatkan sarana/prasarana museum termasuk berbagai kemudahan yang diperlukan.

- 5) Diperlukan promosi/pemasaran yang terarah dan terpandu (*integrated*) untuk mengundang wisatawan datang berkunjung.
- 6) Diperlukan sumber daya manusia yang "kompeten" dan "memadai" dalam upaya pengelolaan museum.
- 7) Diperlukan "investasi" dan panduannya untuk pengelolaan museum.

E. Amato. 2003. *Museum and manual For Guiding Technique*. UNDP: Yogyakarta

Disbudpar DIY. 2004. *Pedoman Pengelolaan Museum Yogyakarta*

2. Saran

- 1) Benda-benda koleksi yang terdapat di dalam museum hendaknya dapat didisplai sedemikian rupa sehingga mampu memberikan gambaran yang informatif (bermakna), komunikatif (mudah dipahami), dan menarik.
- 2) Hendaknya dapat diperoleh aspek pengalaman dan pengetahuan yang baik dan menyenangkan atas kunjungan di museum.
- 3) Karakter kunjungan tentunya berbeda-beda, tergantung pada usia, tingkatan budaya, dan pengkhususan para pengunjung, serta dari mana mereka berasal. Hal ini sangat penting bahwa, sesuatu telah dapat dipahami dan dimengerti oleh para pengunjung pada akhir kunjungan.
- 4) Harus benar-benar dapat dipahami bahwa, pada umumnya museum/galeri sangat berarti bagi pendidikan dan informasi.

DAFTAR PUSTAKA

G.Djoko P. 2010. *Museum sebagai Objek Kunjungan Wisata*. Journal HPI DIY

ASITA. 2009. *Museum sebagai Produk Wisata*. Journal-Indonesia

Dinas Kebudayaan dan Pariwisata DIY. 2003. *Pengkajian ODTW & Jalur Wisata Terpadu*. DIY

Yoeti, Oka.A. 2008. *Ekonomi Pariwisata, Introduksi, Informasi*. Jakarta: PT. Kompas Media Nusantara