

SKRIPSI

**UPAYA MUSEUM SONOBUDOYO YOGYAKARTA DALAM
MENCIPTAKAN SUASANA BARU BERBASIS DIGITAL**



DISUSUN OLEH :

MUHAMMAD GURUH AGUEND

NIM : 519101273

PROGRAM STUDI PARIWISATA

SEKOLAH TINGGI PARIWISATA AMPTA

YOGYAKARTA

2023

HALAMAN JUDUL
UPAYA MUSEUM SONOBUDOYO YOGYAKARTA DALAM
MENCIPTAKAN SUASANA BARU BERBASIS DIGITAL



Diajukan untuk memenuhi persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana
Pariwisata di Sekolah Tinggi Pariwisata AMPTA Yogyakarta

DISUSUN OLEH :

MUHAMMAD GURUH AGUEND

NIM 519101273

PROGRAM STUDI PARIWISATA
SEKOLAH TINGGI PARIWISATA AMPTA
YOGYAKARTA

2023


HALAMAN PENGESAHAN
UPAYA MUSEUM SONOBUDOYO YOGYAKARTA DALAM
MENCIPTAKAN SUASANA BARU BERBASIS DIGITAL



DISUSUN OLEH :
MUHAMMAD GURUH AGUEND
NIM 519101273

Telah disetujui oleh :

Pembimbing I


Hamdan Anwari, S.Pd.,M.Pd.BI
NIDN.0509118801

Pembimbing II


Arif Dwi Saputra, SS.,M.M
NIDN. 0525047001

Mengetahui

Ketua Program Studi


Arif Dwi Saputra, SS.,M.M
NIDN. 0525047001

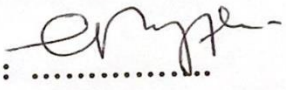
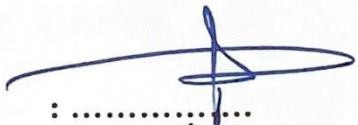
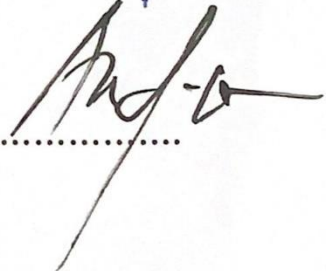
BERITA ACARA UJIAN
UPAYA MUSEUM SONOBUDOYO YOGYAKARTA DALAM
MENCIPTAKAN SUASANA BARU BERBASIS DIGITAL



DISUSUN OLEH
MUHAMMAD GURUH AGUEND
NIM : 519101273

Telah dipertahankan di depan tim penguji dan dinyatakan : **LULUS**
Pada Tanggal : 14 Juni 2023

TIM PENGUJI

- Penguji Utama** : Mona Erythrea Nur Islami, S.I.P. M.A. :
NIDN. 0516097101 
- Pembimbing I** : Hamdan Anwari, S.Pd., M.Pd.BI :
NIDN. 0509118801 
- Pembimbing II** : Arif Dwi Saputra, SS., M.M :
NIDN. 0525047001 

Mengetahui

Ketua Sekolah Tinggi Pariwisata AMPTA Yogyakarta


Drs. Prihatno, M.M
NIDN. 0526125901



HALAMAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Muhammad Guruh Aguend

NIM : 519101273

Program Studi : Pariwisata

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Upaya Museum Sonobudoyo Yogyakarta dalam menciptakan suasana baru berbasis digital” tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana di suatu perguruan tinggi manapun, dan skripsi ini adalah asli hasil karya dan penelitian sendiri bukan dari plagiasi dari karya dan penelitian orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan yang lazim.

Yogyakarta, Juni 2023

A handwritten signature in black ink is written over a yellow 3000 Rupiah postage stamp. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text 'REPUBLIK INDONESIA', '3000', 'TEL', '30 METERAI TEMPEL', and the serial number '5694AAKX481962732'.

Muhammad Guruh Aguend

HALAMAN MOTTO

“Bukan Bahagia yang menjadikan kita bersyukur, tetapi dengan bersyukurlah yang akan menjadikan hidup kita bahagia”

“Kesempatan kamu untuk sukses di setiap kondisi selalu dapat di ukur oleh seberapa besar kepercayaan kamu pada diri sendiri”

(Rober Collier)

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”

(Al-Baqarah : 286)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat dan memberikan kemudahan atas terselesaikannya skripsi ini. Maka skripsi ini peneliti persembahkan kepada :

1. Allah SWT, atas karunia dan berkat yang dilimpahkan kepada peneliti selama penulisan skripsi,
2. Bapak Agus Prasetyo, yang selalu memberikan segala bentuk doa, dukungan dan juga semangat untuk menyelesaikan proses skripsi ini,
3. Ibu Endang Sugestiningih, yang selalu memberikan motivasi dan juga kesabaran atas setiap hal yang akan dilakukan,
4. Eis Yulianingsih, partner yang senantiasa memberikan segala bentuk dukungan dalam proses pengerjaan skripsi,
5. Seluruh jajaran Bapak dan Ibu dosen di Sekolah Tinggi Pariwisata AMPTA Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan wawasan yang sangat bermanfaat kepada peneliti,
6. Teman-teman yang selalu membantu dan mendukung peneliti agar skripsi ini dapat terselesaikan dengan segera dan berguna.

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan berkat dan nikmatnya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi tanpa halangan yang melewati batas kemampuan untuk mengatasinya. Penulisan skripsi ini dilakukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pariwisata pada program studi Pariwisata di Sekolah Tinggi Pariwisata AMPTA Yogyakarta.

Peneliti menyadari bahwa penyelesaian skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh sebab itu, pada kesempatan ini peneliti ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang turut berperan atas terwujudnya skripsi ini.

Ucapan terima kasih peneliti sampaikan kepada :

1. Hamdan Anwari, S.Pd., M.Pd.BI selaku Dosen Pembimbing 1.
2. Arif Dwi Saputra, SS., M.M Selaku Dosen Pembimbing 2 dan Ketua Jurusan program studi Pariwisata di Sekolah Tinggi Pariwisata AMPTA Yogyakarta.
3. Mona Erythrea Nur Islami, M.A. selaku Dosen Penguji Utama.
4. Seluruh jajaran Dosen dan Karyawan Sekolah Tinggi Pariwisata AMPTA Yogyakarta.
5. Ery Sustiyadi, S.T., M.A selaku Informan (Kepala Seksi Koleksi, Konservasi dan Dokumentasi Museum Sonobudoyo Yogyakarta).

6. Ridho Wicaksono, S.S selaku Informan (Pemandu Museum Sonobudoyo Yogyakarta).

Peneliti menyadari dalam penyusunan skripsi ini masih belum sempurna mengingat adanya kemampuan dan pengetahuan yang peneliti miliki sangat terbatas, maka dari itu peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk dapat menyempurnakan penulisan skripsi ini dengan baik.

Yogyakarta, Juni 2023

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
BERITA ACARA UJIAN	iii
HALAMAN KEASLIAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
ABSTRAK	xiii
<i>ABSTRACT</i>	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Fokus Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
A. Teorisasi	7
1. Museum	7
2. Digitalisasi Museum	17
3. Pariwisata Budaya	19
4. Wisatawan	21
B. Penelitian Terdahulu	25
C. Kerangka Pemikiran	26
BAB III METODE PENELITIAN	29
A. Metode dan Desain Penelitian	29
1. Jenis Penelitian	30
B. Lokasi dan Waktu	30
1. Lokasi Penelitian	30
2. Waktu Penelitian	30
C. Subjek Penelitian	30
D. Sumber Data	31
E. Metode Pengumpulan Data	31

F. Uji Keabsahan Data	32
G. Metode Analisis Data	33
H. Alur Penelitian	35
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	37
A. Gambaran Umum	37
1. Profil Museum Sonobudoyo	37
2. Visi dan Misi Museum Sonobudoyo	39
3. Sejarah Museum Sonobudoyo	40
4. Organisasi, Fungsi dan Tugas	41
5. Benda Koleksi Museum Sonobudoyo	43
B. Hasil dan Pembahasan	45
1. Suasana Baru Museum Sonobudoyo Berbasis Digital	45
2. Upaya Yang Dilakukan Museum Sonobudoyo	64
BAB V PENUTUP	76
A. Kesimpulan	77
B. Saran	78

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Koleksi Museum Sonobudoyo	43
Tabel 4.2 Jumlah Koleksi	44
Tabel 4.3 Jenis Koleksi	44
Tabel 4.4 Jumlah Kunjungan Wisatawan tahun 2020	66
Tabel 4.5 Jumlah Kunjungan Wisatawan tahun 2021	67
Tabel 4.6 Jumlah Kunjungan Wisatawan tahun 2022	67
Tabel 4.7 Jumlah Kunjungan Wisatawan tahun 2023	68

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Skema Kerangka Pemikiran	28
Gambar 4.1 Halaman Depan Museum Sonobudoyo	37
Gambar 4.2 Koleksi Digital Gamelan	46
Gambar 4.3 Koleksi Digital Keris	47
Gambar 4.4 Koleksi Digital Rijsttafel	50
Gambar 4.5 Koleksi Digital Topeng	52
Gambar 4.6 Koleksi Digital Mapping Wayang	55
Gambar 4.7 Koleksi Digital Mapping Wayang	57
Gambar 4.8 Koleksi Digital Miniatur Tandu	58
Gambar 4.9 Koleksi Digital Keris	60
Gambar 4.10 Koleksi Digital Photo Booth	63
Gambar 4.11 Survei Kepuasan Wisatawan	69
Gambar 4.12 Pemanfaatan Teknologi Digital	71
Gambar 4.13 Rapat Pengelola Museum Sonobudoyo	73
Gambar 4.14 Rapat dengan Penyedia Jasa	74
Gambar 4.15 Hasil Pengerjaan CV. Midnight Digital	82

ABSTRAK

Sejak awal terciptanya teknologi digital selalu memiliki peran penting dalam kehidupan masyarakat. Kehadirannya bisa memberi beragam kemudahan bagi banyak sektor, termasuk Pariwisata. Teknologi ini terbukti membantu perkembangan industry tersebut khususnya di Indonesia. Di era modern saat ini adalah hal yang wajar dalam memanfaatkan sarana dan media digital untuk melancarkan kegiatan wisata baik dari segi bisnis maupun kunjungan. Teknologi bukan merupakan gaya hidup, melainkan menjadi kebutuhan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui upaya Museum Sonobudoyo Yogyakarta dalam menciptakan suasana baru berbasis digital. *Key informan* pada penelitian ini adalah pengelola museum Sonobudoyo dan juga guide museum Sonobudoyo, kedua informan yang di wawancarai oleh peneliti tentu ahli yang paham mengenai perkembangan digitalisasi di museum Sonobudoyo.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Uji yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Triangulasi teknik yaitu penyelarasan informasi atau data hasil wawancara yang diperoleh dari pemandu (Guide) beserta pengelola museum Sonobudoyo dengan teori-teori menurut para ahli. metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis Miles dan Huberman dengan cara pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, verifikasi data dan penarikan kesimpulan.

Hasil dari penelitian ini didapat bahwa upaya Museum Negeri Sonobudoyo dalam menciptakan suasana baru berbasis digital harus melalui beberapa proses atau tahapan-tahapan seperti market orientasi, pemanfaatan teknologi, memunculkan ide atau gagasan, perwujudan melalui penyedia jasa. Dalam hal ini Museum Negeri Sonobudoyo juga mengalami adanya kendala seperti terlambatnya proses perwujudan koleksi digital namun pada akhirnya Museum Negeri Sonobudoyo dapat menyelesaikan dan berhasil menarik perhatian wisatawan untuk menaikkan minat kunjung wisatawan ke museum.

Kata Kunci : Teknologi Digital Museum Sonobudoyo

ABSTRACT

Since the creation of digital technology, it has always played an important role in people's lives. Its presence can provide various conveniences for many sectors, including tourism. This technology is proven to help the development of the industry, especially in Indonesia. In today's modern era, it is common sense to utilize digital media and facilities to expedite tourism activities both in terms of business and visits. Technology is not a lifestyle, but a necessity. The purpose of this study is to find out the efforts of the Yogyakarta Sonobudoyo Museum in creating a new digital-based atmosphere. The key informants in this study were the Sonobudoyo museum manager and also the Sonobudoyo museum guide, the two informants interviewed by the researchers were certainly experts who understood the development of digitalization at the Sonobudoyo museum.

The method used in this research is qualitative method. The test used in this study was technical triangulation, namely the alignment of information or interview data obtained from guides and managers of the Sonobudoyo museum with theories according to experts. the data analysis method used in this study is Miles and Huberman's analysis by means of data collection, data reduction, data presentation, data verification and drawing conclusions.

The Results of this study show that the Sonobudoyo State Museum's efforts to create a new digital-based atmosphere must go through several processes or stages such as market orientation, use of technology, generating ideas or ideas, embodiment through services providers. In this case the Sonobudoyo State Museum also experienced obstacles such as delays in the process of realizing digital collections but in the end the Sonobudoyo State Museum was able to complete and succeed in attracting the attention of tourist to increase tourist interest in visiting the museum.

Keywords : Sonobudoyo Museum Digital Technology

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi ke arah serba digital saat ini berjalan semakin pesat. Pada era digital, manusia secara umum memiliki gaya hidup baru yang tidak bisa dilepaskan dari perangkat yang serba elektronik. Teknologi menjadi alat yang mampu membantu sebagian besar kebutuhan manusia. Teknologi telah dapat digunakan oleh manusia untuk mempermudah melakukan apapun tugas dan pekerjaan. Peran penting teknologi inilah yang membawa peradaban manusia memasuki era digital.

Era digital telah membawa berbagai perubahan yang baik sebagai dampak positif yang bisa gunakan sebaik-baiknya. Namun dalam waktu yang bersamaan, era digital juga membawa banyak dampak negatif, sehingga menjadi tantangan baru dalam kehidupan manusia di era digital ini. Tantangan pada era digital telah pula masuk ke dalam berbagai bidang seperti politik, ekonomi, sosial budaya, pertahanan, keamanan, dan teknologi informasi itu sendiri.

Digitalisasi kebudayaan dalam bentuk pemanfaatan kebudayaan berbasis teknologi informasi yang mendasari upaya-upaya pelestarian, pemeliharaan dan pengembangan nilai-nilai budaya. Bangunan Museum merupakan wujud dari nilai-nilai budaya dan bukan semata-mata hanya

persoalan teknik ataupun estetika saja sehingga dapat memiliki makna sendiri didalam bangunan yang didirikan.

Bertitik tolak dari pemikiran tersebut, Museum Sonobudoyo dirancang menggunakan arsitektur joglo karena lokasinya yang berdekatan dengan keraton Yogyakarta, sehingga nilai budaya jawa menjadi perancangan lingkungan masyarakatnya. Museum Sonobudoyo sendiri mempunyai fungsi pengelolaan benda museum yang memiliki nilai budaya ilmiah, meliputi koleksi pengembangan dan bimbingan edukatif kultural. Sedangkan tugasnya adalah mengumpulkan, merawat, mengawetkan, melaksanakan penelitian, pelayanan pustaka, bimbingan edukatif kultural dan menyajikan benda koleksi Museum Sonobudoyo. Lokasi Museum Sonobudoyo berada di pusat kota Yogyakarta yang beralamat di Jl. Trikora 6 Yogyakarta.

Museum yang ada di pusat Kota Yogyakarta ini mempunyai berbagai potensi atau koleksi yang sangat menarik dan sangat bermanfaat. Sebagian dari koleksi yang ada di museum-museum dapat mengenalkan pada kebudayaan Jawa zaman dulu. Museum Sonobudoyo memiliki potensi baik dalam membangun mutu wisata daerah. Kekayaan koleksi yang dimiliki oleh Museum Sonobudoyo didominasi budaya Jawa, Bali, Lombok dan Madura.

Berdasarkan data yang di lansir dari data statistik kepariwisataan tahun 2017, jumlah kunjungan wisatawan di Museum Sonobudoyo mencapai 45.968 orang, jumlah yang lebih rendah jika dibandingkan dengan

kunjungan wisatawan ke Museum Benteng Vredenburg yang lokasinya dekat dengan titik lokasi Museum Sonobudoyo yang mencapai 455.329 orang. Bahkan jumlah kunjungan ke Museum Sonobudoyo tersebut masih sangat rendah jika dibandingkan dengan Museum Ullen Sentalu yang mencapai 115.438 kunjungan, sementara lokasi museum ini berada di kabupaten Sleman, jauh dari pusat kota Yogyakarta. Uraian ini menunjukkan perlu adanya peran-peran pemerintah dan juga pengelola dalam mengatasi kunjungan wisatawan mengenai Museum Sonobudoyo.

Menurut Pitana (2009:63), sistem pariwisata terdiri dari tujuh komponen besar yang memerlukan keterkaitan, ketergantungan dan keterpaduan diantaranya sektor pemasaran, sektor perhubungan, sektor akomodasi, sektor daya tarik atau atraksi wisata, sektor paket perjalanan, sektor pendukung dan sektor pengkoordinasi atau regulator. Adapun digitalisasi adalah strategi pengembangan pariwisata dengan memanfaatkan media digital secara masif. Studi Isnaini & Fauziyyah (2017:82) menunjukkan bahwa digitalisasi mampu meningkatkan *branding* dengan baik sehingga dapat menjadi perubahan yang baik bagi Museum Sonobudoyo Yogyakarta khususnya dalam peningkatan kunjungan wisatawan.

Dengan berkembangnya digitalisasi Museum Sonobudoyo juga turut mengembangkan inovasi-inovasi terbaru dengan mengadakan webinar dengan para duta museum dan beberapa ahli budaya lainnya. Selain itu Museum Sonobudoyo juga sering menggelar pameran koleksi

bertujuan untuk terus mengenalkan museum Sonobudoyo ke khalayak luas untuk meningkatkan kunjungan wisatawan. Digital replikasi terhadap koleksi Museum Sonobudoyo juga akan menjadi suatu solusi yang ideal dalam meningkatkan jumlah kunjungan wisatawan. Dengan adanya metode ini juga dapat menghadirkan visual secara interaktif dan menarik sehingga wisatawan akan mendapatkan pengalaman yang lebih dekat dan lebih tertarik dengan koleksi museum. Dari latar belakang di atas maka peneliti tertarik untuk mengambil judul upaya Museum Sonobudoyo Yogyakarta dalam menciptakan suasana baru berbasis digital.

B. Fokus Masalah

Dari latar belakang di atas, peneliti memberikan fokus masalah yaitu:

1. Bagaimana suasana baru yang diciptakan Museum Sonobudoyo yang berbasis digital ?
2. Bagaimana upaya Museum Sonobudoyo dalam menciptakan suasana baru berbasis digital ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus masalah di atas, peneliti mengambil tujuan dari penelitian ini yaitu :

1. Untuk mengetahui suasana baru yang diciptakan oleh Museum Sonobudoyo yang berbasis digital
2. Untuk mengetahui upaya Museum Sonobudoyo Yogyakarta dalam menciptakan suasana baru berbasis digital.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini peneliti harapkan dapat memberikan pandangan dan wawasan yang bermanfaat bagi Sekolah Tinggi Pariwisata AMPTA Yogyakarta, peneliti dan juga pembaca dengan uraian sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis yang dapat diperoleh dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut :

a. Bagi Sekolah Tinggi Pariwisata AMPTA Yogyakarta

Hasil penelitian ini peneliti harapkan dapat memberikan pengetahuan atau acuan tambahan mengenai Museum yang memiliki koleksi dengan teknologi berbasis digital yang dapat dipelajari oleh semua kalangan,

b. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini sebagai sarana untuk memperkaya wawasan ilmu pengetahuan dan dapat dijadikan ilmu pada masa mendatang, serta dapat mempraktekan dan menerapkan yang didapat pada saat berada di bangku kuliah.

c. Bagi Pembaca

Hasil dari penelitian ini peneliti harapkan dapat memberikan wawasan terhadap sejarah dan koleksi-koleksi yang terdapat di Museum sekaligus juga menumbuhkan rasa ingin tahu terhadap Museum.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini peneliti harapkan dapat menjadi pertimbangan bagi pihak pengelola Museum Sonobudoyo Yogyakarta untuk dapat terus mengembangkan dengan melihat perkembangan zaman yang dituntut untuk terus modern dengan membuat koleksi berbasis digital yang dapat menarik perhatian wisatawan di semua kalangan, melalui proses ini dapat berdampak langsung terhadap jumlah kunjungan wisatawan di Museum Sonobudoyo.