

SKRIPSI

**ANALISIS DAYA TARIK MUSEUM HISTORY OF JAVA
SEBAGAI WISATA EDUKASI SEJARAH PULAU JAWA**



Di Susun oleh :

Esto Mikhi Tobias

NIM 517100691

**PROGRAM STUDI PARIWISATA S-1
SEKOLAH TINGGI PARIWISATA AMPTA YOGYAKARTA
2021**

SKRIPSI

ANALISIS DAYA TARIK MUSEUM HISTORY OF JAVA

SEBAGAI WISATA EDUKASI SEJARAH PULAU JAWA

Diajukan untuk memenuhi persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana

Pariwisata di Sekolah Tinggi Pariwisata AMPTA Yogyakarta



Di Susun oleh :

Esto Mikhi Tobias

NIM 517100691

PROGRAM STUDI PARIWISATA S-1

SEKOLAH TINGGI PARIWISATA AMPTA YOGYAKARTA

2021

HALAMAN PENGESAHAN
ANALISIS DAYA TARIK MUSEUM HISTORY OF JAVA SEBAGAI WISATA
EDUKASI SEJARAH PULAU JAWA



OLEH
Esto Mikhi Tobias
NIM 517100691

Telah Disetujui Oleh:

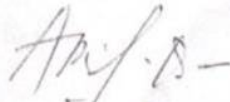
Pembimbing I


Drs. Santosa, M.M
NIDN. 0519045901

Pembimbing II


Hary Hermawan, S.Par, M.M.
NIDN. 0530099002

Mengetahui
Ketua Prodi



Arif Dwi Saputra, S.S., M.M
NIDN/0525047001


**BERITA ACARA UJIAN
ANALISIS DAYA TARIK MUSEUM HISTORY OF JAVA SEBAGAI
WISATA EDUKASI SEJARAH PULAU JAWA**


**OLEH
ESTO MIKHI TOBIAS
NIM. 517100691**

**Telah Dipertahankan di Depan Tim Penguji
dan Dinyatakan LULUS
Pada Tanggal 15 November 2021**

Tim Penguji :

Penguji utama : Nikasius Jonet Sinangjoyo, S.sos.,M.Si 

Pembimbing I : Drs. Santosa, M.M 

Pembimbing II : Hary Hermawan, S.Par., M.M 

Mengetahui
Ketua Sekolah Tinggi Pariwisata AMPTA Yogyakarta


Drs. Prihatno, M.M
NIDN. 0526125901

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Esto Mikhi Tobias

NIM : 517100691

Program Studi : Jenjang Strata I Pariwisata

Judul : Analisis Daya Tarik Museum History Of Java
Sebagai Wisata Edukasi Sejarah Pulau Jawa

Dengan ini menyatakan bahwa di dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan disuatu Perguruan Tinggi dan pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat orang lain yang pernah ditulis dan diterbitkan orang lain, kecuali yang secara tertulis terdapat dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, *9 Desember* 2021



Esto Mikhi Tobias

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan segala kerendahan hati dan penuh rasa syukur kepada Allah yang maha Esa, karya sederhana ini, peneliti persembahkan sebagai wujud rasa hormat dan terima kasih yang tak terhingga kepada orang terdekat dan tercinta, peneliti mempersembahkan skripsi ini untuk :

1. Kedua orangtua yang terkasih dan tercinta Bapak dan Ibu yang telah memberikan segala dukungan, doa, kasih sayang, berkerja keras untuk bisa kuliah, motivasi yang tak terhingga sampai saat ini.
2. Kepada Mila, terimakasih karena telah membantu dan menemani dalam urusan skripsi dan selalu memberi semangat untuk mengerjakan skripsi.
3. Kepada keluarga besar, teman-teman kuliah, dan teman teman mabar, karena selalu memberi semangat dalam menyelesaikan skripsi.

HALAMAN MOTTO

“Kami bekerja keras dengan tangan kita sendiri. Apabila kita dikutuk, kita memberkati; apabila kita dianiaya, kita menanggungnya”

(Alkitab : 1 Korintus 4:12)

“Oleh itu, saudara-saudaraku, berdiri teguh. Jangan membiarkan awak bergerak. Senantiasa bersungguh-sungguh kepada pekerjaan Tuhan, kerana anda tahu bahwa perbuatan anda dalam Tuhan tidak sia-sia”.

(Alkitab : 1 Korintus 15:58)

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkatnya, akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Penulisan skripsi dilakukan sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Kepariwisata pada Program Studi Pariwisata Sekolah Tinggi Pariwisata AMPTA Yogyakarta. Fokus kajian skripsi ini adalah menjelaskan bagaimana Daya Tarik dengan Keunikan, Keindahan, dan Keanekaragaman budaya di Museum History Of Java sebagai wisata edukasi.

Penulis sepenuhnya menyadari bahwa penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, oleh sebab itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terimakasih kepada pihak-pihak yang telah berperan, baik secara langsung maupun tidak langsung dalam mewujudkan skripsi ini.

Ucapan terimakasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya secara tulus ikhlas penulis ucapkan kepada :

1. Drs. Santosa, M.M., selaku dosen pembimbing pertama yang telah meluangkan waktu dan dengan sabar memberikan bimbingan serta petunjuk dan arahan dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Hary Hermawan, S.Par.,M.M., selaku dosen pembimbing kedua yang telah meluangkan waktu dan sabar dalam memberikan bimbingan serta arahan dalam menyelesaikan skripsi ini.

3. Bapak Nikasius Jonet Sinangjoyo, S.sos.,M.Si selaku penguji yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Arif Dwi Saputra,S.S.,M.M., selaku ketua jurusan program studi Sarjana Pariwisata yang telah memberikan arahan dan motivasi.
5. Bapak Prihatno.,MM., selaku ketua Sekolah Tinggi Pariwisata AMPTA Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan studi di Sekolah Tinggi Pariwisata AMPTA Yogyakarta.
6. Pengelola Museum History Of Java yang telah memberi izin untuk melakukan penelitian di lokasi. Terimakasih saya ucapkan terutama kepada Saudara Yenny dan Dicky yang telah membantu dan dalam memberikan data dan informasi selama penelitian berlangsung.
7. Para responden penelitian yang telah melungkan waktu untuk mengisi kuesioner penelitian.
8. Seluruh pihak yang telah berkontribusi dalam penelitian dan penulisan skripsi yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Akhir kata Penulis berharap semoga hasil penelitian ini bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan. Tak lupa penulis berharap adanya kritik dan saran dari semua pembaca untuk perbaikan pada penelitian selanjutnya.

Yogyakarta,.....2021

Esto Mikhi Tobias

DAFTAR ISI

SAMPUL

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
BERITA ACARA UJIAN.....	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN KEASLIAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
HALAMAN MOTTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
ABSTRAK	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Fokus Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	4

D. Manfaat Penelitian.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
A. Teorisasi.....	6
1. Pariwisata	6
2. Daya tarik	7
3. Syarat-syarat Daya Tarik.....	9
4. Museum.....	9
5. Wisata Edukasi	11
B. Penelitian Terdahulu.....	12
C. Kerangka Pemikiran	15
BAB III METODE PENELITIAN.....	17
A. Metode dan Desain Penelitian	17
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	18
C. Teknik Cuplikan.....	18
D. Sumber Data.....	19
E. Metode Pengumpulan Data.....	19
F. Uji Keabsahan Data.....	21
G. Metode Analisis Data	23
H. Alur Penelitian	26
BAB IV ANALISIS DAN PEMBAHASAN.....	28

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	28
B. Hasil Dan Pembahasan	31
BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI.....	69
A. Kesimpulan	69
B. Rekomendasi.....	70
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Data Responden	31
Tabel 4.2 Keunikan	33
Tabel 4.3 Keindahan	37
Tabel 4.4 Keanekaragaman Budaya	39
Tabel 4.5 Status Pekerjaan	41
Tabel 4.6 Sarana dan Prasarana	57
Tabel 4.7 Sarana sebagai Wisata Edukasi	59

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran	17
Gambar 4.1 <i>Augemented Reality</i>	35
Gambar 4.2 Bangunan Museum	36
Gambar 4.3 Koleksi Benda Sejarah	38
Gambar 4.4 Keanekaragaman Budaya	40
Gambar 4.5 <i>Ticketing & Information Center</i>	43
Gambar 4.6 Pintu Masuk Museum	44
Gambar 4.7 Ruangan Teater.....	44
Gambar 4.8 Penjelasan <i>Story Teller</i>	45
Gambar 4.9 Ruang Koleksi Benda Bersejarah	46
Gambar 4.10 Cerita Kebudayaan Jawa	47
Gambar 4.11 Aplikasi Teknologi AR	47
Gambar 4.12 Penggunaan Aplikasi AR	48
Gambar 4.13 Spot Foto Aplikasi AR	48
Gambar 4.14 Entrance to 4D Film Zone	49
Gambar 4.15 Ruangan Film 4D	50
Gambar 4.16 Kaca Mata Film 4D	50
Gambar 4.17 Papan Petunjuk Arah	51
Gambar 4.18 Spot Foto Kampung Kemataram	51
Gambar 4.19 Alat Musik & Spot Foto	52
Gambar 4.20 Ruang Spot Foto	52
Gambar 4.21 Pinte Keluar Ke Jl. Malioboro	54
Gambar 4.22 Jl. Malioboro	54

Gambar 4.23 Spot Foto & <i>Foodcourt</i>	55
Gambar 4.24 Parkiran dan Toko Oleh-oleh	60
Gambar 4.25 Musholla dan Toilet	60
Gambar 4.26 <i>Foodcourt Area</i>	61
Gambar 4.27 Papan Petunjuk Arah	62
Gambar 4.28 Fasilitas Umum	62
Gambar 4.29 Peta Jawa Colonial	63
Gambar 4.30 <i>Benner</i> Sejarah Kerajaan	63
Gambar 4.31 Teknologi <i>Augemented Reality</i>	65
Gambar 4.32 Spot Foto Scan AR	65
Gambar 4.33 Ruangn 4D Film	65
Gambar 4.34 Ruang Diorama	66
Gambar 4.35 Spot Foto Kampoeng Kemataram.....	66
Gambar 4.36 Spot Foto Jl. Malioboro	67
Gambar 4.37 Spot Foto Bangunan Pyramid	67

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Permohonan Izin Penelitian

Lampiran 2 Sertifikat Ucapan Terimakasih

Lampiran 3 Pedoman Wawancara Pengelola Destinasi

Lampiran 4 Pedoman Wawancara Wisatawan

Lampiran 5 Transkrip Wawancara Dengan Pengelola Destinasi

Lampiran 6 Transkrip Wawancara Dengan *Storyteller* Destinasi

Lampiran 7 Transkrip Wawancara Wisatawan 1

Lampiran 8 Transkrip Wawancara Wisatawan 2

ABSTRAK

Museum History Of Java adalah salah satu destinasi wisata yang memiliki daya tarik keunikan, keindahan dan keanekaragaman budaya sebagai wisata edukasi sejarah khususnya sejarah pulau jawa yang menyimpan berbagai sejarah dan benda-benda koleksi bersejarah yang berasal dari berbagai daerah di Pulau Jawa. Museum History Of Java juga memiliki keunikan dari segi bentuk bangunan yang berbentuk Pyramid dan salah satu Museum yang menggunakan teknologi modern *Augemented Reality* (AR) yang memudahkan pengunjung untuk dapat mempelajari sejarah sekaligus sebagai hiburan bagi para pengunjung. Museum History Of Java telah berkerja sama dengan beberapa instansi seperti sekolah, dan pemerintahan setempat agar dapat menjadi museum edukasi yang dapat mengedukasi para pelajar maupun mahasiswa agar dapat mempelajari sejarah pulau jawa. Tujuan dari penelitian ini bertujuan untuk menganalisis daya tarik keunikan, keindahan dan keanekaragam budaya Museum History Of Java sebagai wisata edukasi sejarah Pulau Jawa.

Metode Pengumpulan data pada penelitian ini adalah *mix method*. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan model campuran tidak berimbang dengan pendekatan kualitatif sebagai metode primer dan pendekatan kuantitatif sebagai metode skunder. Metode analisis data kualitatif menggunakan teknik triangulasi dan analisis data kuantitatif menggunakan statistik deskriptif yang disajikan dalam bentuk persentase.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa daya tarik Museum History Of Java dilakukan dalam 3 aspek yaitu : (a) Keunikan yaitu berupa bentuk bangunan yang berbentuk Pyramid dan penggunaan teknologi Augemented Reality (AR); (b) Keindahan berupa bentuk bangunan dan benda-benda koleksi sejarah yang ada di dalam Museum; (c) Keanekaragaman budaya berupa benda-benda koleksi yang berasal dari berbagai kebudayaan dan daerah di Pulau Jawa. Museum History Of Java sebagai wisata edukasi terbagi menjadi 2 aspek yaitu: (a) Penerapan kegiatan wisata edukasi; (b) sarana dan prasaran penunjang wisata edukasi. Daya tarik, sarana dan prasarana menunjang kemudahan berwisata edukasi dengan 60% dari total 50 responden menjawab setuju.

Kata Kunci : Daya tarik keunikan, keindahan, dan keanekaragaman budaya, edukasi.

ABSTRACT

The History Of Java Museum is one of the tourist destinations that has the attraction of uniqueness, beauty and cultural diversity as a historical educational tour, especially the history of the island of Java which stores various histories and historical collections from various regions on the island of Java. The History Of Java Museum is also unique in terms of the shape of the building in the form of a pyramid and one of the museums that uses modern Augmented Reality (AR) technology which makes it easier for visitors to learn history as well as entertainment for visitors. The History Of Java Museum also collaborates with several agencies such as schools and local governments in order to become an educational museum that can educate students and students to learn about the history of the island of Java. The purpose of this study was to analyze the uniqueness, beauty and cultural diversity of the History Of Java Museum as an educational tour of the history of the island of Java.

The data collection method in this research is the mix method. In this study, researchers used an unbalanced mix model with a qualitative approach as the primary method and a quantitative approach as a secondary method. The qualitative data analysis method used triangulation techniques and quantitative data analysis used descriptive statistics presented in the form of percentages.

The results of this study indicate that the attractiveness of the History Of Java Museum is carried out in 3 aspects, namely: (a) Its uniqueness is in the form of a pyramid-shaped building and the use of Augmented Reality (AR) technology; (b) Beauty in the form of buildings and historical collection objects in the Museum; (c) Cultural diversity in the form of collection objects originating from various cultures and regions on the island of Java. The History Of Java Museum as an educational tour is divided into 2 aspects, namely: (a) the implementation of educational tourism activities; (b) advice and supporting infrastructure for educational tourism. Attractions, facilities and infrastructure support the ease of educational tours with 60% of the total 50 respondents answering agree.

Keywords: The attraction of uniqueness, beauty, and cultural diversity, education.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Negara Indonesia memiliki keanekaragaman budaya dan kekayaan bahasa yang sangat banyak, dengan kekhasan yang berbeda satu sama lain, dan ketika keanekaragaman dan kekayaan itu menyatu menjadi satu bangsa, maka yang muncul adalah sebuah keindahan (<https://www.kominfo.go.id/>).

Indonesia memiliki sejarah kerajaan yang panjang dengan wilayah kekuasaan mencakup daratan dan lautan. Sejarah mencatat beberapa kerajaan berhasil menjadi besar dan menguasai wilayah yang lain. Kerajaan besar tersebut meninggalkan prasasti atau bukti lain yang membuktikan pengaruhnya di masa itu. Jejak kerajaan besar ini kemudian dilestarikan, sehingga masih bisa dilihat dan menjadi lokasi wisata (<https://travel.detik.com>).

Perkembangan Museum di Indonesia sangat beragam dan unik karena Indonesia adalah Negara yang memiliki banyak peninggalan sejarah-sejarah kerajaan dan Negara yang pernah di jajah oleh Belanda. Indonesia memiliki 439 Museum yang tersebar di berbagai Provinsi di Indonesia (<https://databoks.katadata.co.id/>).

Museum di Indonesia sekarang dimanfaatkan sebagai media pendidikan dan rekreasi sejak awal museum-museum didirikan, Akan tetapi,

seiring dengan perkembangan penataan Negara, fungsi lain Museum bermunculan. Fungsi-fungsi tersebut adalah sebagai media diplomasi, promosi daerah dan memperkuat jatidiri. Museum sebagai media diplomasi sudah sering dilakukan dengan mengirim misi budaya ke Negara-negara sahabat, potensi yang berkaitan adalah pemanfaatan museum untuk diplomasi budaya ke dalam. Kemudian sebagaimana mulai dipraktikkan sejak penetapan Otonomi Daerah, museum-museum daerah mendapatkan fungsi tambahan sebagai jendela informasi potensi daerah baik berupa tak benda, benda atau sumber alam. Museum-museum berskala nasional dapat mendukung kegiatan diplomasi budaya internal tersebut dengan menyebarkan pemahaman mengenai jati diri bangsa melalui kajian koleksi museum (<http://kebudayaan.kemdikbud.go.id/>).

Salah satu museum yang memiliki daya tarik dan menjadi media pembelajaran yang menarik adalah Museum History of Java. Karena museum ini menyimpan banyak benda-benda sejarah dan budaya Pulau Jawa. Hal ini bertujuan sebagai daya tarik agar banyak orang berkunjung ke museum, baik dari kalangan masyarakat umum ataupun kalangan pelajar. (<https://www.liputan6.com/>).

Berbagai museum di Indonesia menyimpan bermacam benda peninggalan sejarah, tergolong sepi pengunjung. Padahal selain menjadi tujuan rekreasi, museum juga dapat menjadi media belajar bagi siapa pun yang ingin mendalami sejarah. Salah satu alasan kenapa museum di Indonesia sepi pengunjung adalah kebanyakan museum berada di dalam

bangunan tua, yang mungkin sudah tak layak pakai. Beberapa sudut ruang tampak berdebu dan tidak terawat. Hal inilah yang kemudian membuat suasana di dalam museum jadi terkesan menyeramkan. (<https://www.urbanicon.co.id/>)

Fahmi (2002) mengatakan selama ini salah satu permasalahan Permuseuman terletak pada penampilan fisik bangunan yang tidak menarik, sebab bentuk bangunan tidak berkarakter seperti museum, dan pada umumnya museum-museum yang ada di Yogyakarta menempati bangunan-bangunan peninggalan sejarah, sehingga penampilan bangunan tidak mampu mempresentasikan fungsi yang ada di dalamnya secara optimal.

Menurut Hidarjat (2017) mengatakan bahwa museum masih belum menjadi pilihan tempat kunjungan keluarga. Bahkan dalam perkembangan museum, masyarakat seharusnya juga menjadi sumber input bagi museum maupun koleksinya. Bila terjadi keterasingan antara masyarakat dengan museumnya maka museum hanyalah akan menjadi semacam gudang yang menyimpan benda-benda tua dan dianggap tidak berguna.

Oleh karena itu, Peneliti perlu melakukan penelitian tentang daya tarik yang ada di Museum History Of Java dengan Judul **“Analisis Daya Tarik Museum History Of Java Sebagai Wisata Edukasi Sejarah Pulau Jawa”**.

B. Fokus Masalah

Museum History Of Jawa merupakan Museum yang sangat menarik karena memiliki bentuk bangunan yang unik. Koleksi yang dimiliki Museum ini juga beranekaragam dari berbagai benda-benda peninggalan sejarah pulau jawa. Meski begitu, pandangan masyarakat terhadap Museum merupakan wisata kuno yang membosankan dan tidak menarik, maka Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Analisis Daya Tarik Museum History Of Java Sebagai Wisata Edukasi Sejarah Pulau Jawa”**.

Agar penelitian ini dapat dilakukan secara mendalam, maka peneliti perlu membuat fokus masalah dalam penelitian ini yaitu mengenai **“Analisis Daya Tarik Museum History Of Java Sebagai Wisata Edukasi Sejarah Pulau Jawa”**, yang dikaji dalam penelitian ini meliputi :

Bagaimana daya tarik keunikan, keindahan, dan keanekaragaman budaya Museum History of Java sebagai wisata Edukasi Sejarah ?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan latar belakang dan permasalahan, maka tujuan penelitian ini adalah :

Untuk mengetahui daya tarik keunikan, keindahan, dan keanekaragaman budaya History of Java sebagai wisata Edukasi Sejarah.

D. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat antara lain :

1. Bagi Museum History of Java

Penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan dan kajian atau dasar pengelola untuk mengevaluasi daya tarik di Museum History of Java untuk meningkatkan kunjungan dan minat wisatawan.

2. Bagi STP AMPTA Yogyakarta

Penelitian ini dapat digunakan untuk menambah daftar kepustakaan STP AMPTA Yogyakarta dan Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan acuan pembelajaran untuk mahasiswa dalam melakukan penelitian terkait Daya tarik yang ada Di Museum History Of Java sebagai wisata edukasi

3. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menjadi sarana memperkaya ilmu pengetahuan penulis khususnya dalam teori daya tarik Museum Sebagai wisata Edukasi Sejarah.