

STUDI IMPLEMENTASI MUSEUM SEBAGAI LEMBAGA LAYANAN INFORMASI DAN OBYEK WISATA

(Studi Kasus Pada Museum Musik Dunia, Jatim Park 3)

SKRIPSI

**Diajukan untuk Menempuh Ujian Sarjana
pada Fakultas Ilmu Administrasi Universitas Brawijaya**

**Zevera Erinna Simamora
155030701111013**

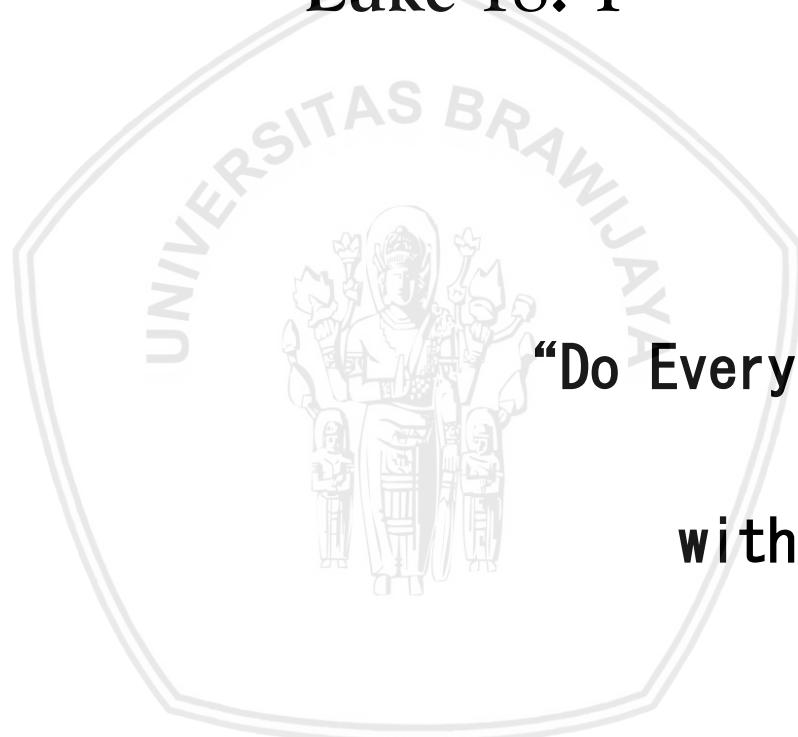


**UNIVERSITAS BRAWIJAYA
FAKULTAS ILMU ADMINISTRASI
JURUSAN ADMINISTRASI PUBLIK
PROGRAM STUDI ILMU PERPUSTAKAAN
MALANG
2019**

MOTTO

Pray, And Never Give Up

- Luke 18: 1



“Do Everything

with Love

Dipersembahkan Kepada

Keluarga yang selalu mendukung dalam doa.

Terimakasih telah mendukung saya dalam menyelesaikan skripsi.

Tuhan memberkati semuanya.

TANDA PERSETUJUAN SKRIPSI



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS BRAWIJAYA
FAKULTAS ILMU ADMINISTRASI
Jl. MT. Haryono 163, Malang 65145, Indonesia
Telp. : +62-341-553737, 568914, 558226 Fax : +62-341-558227
<http://fia.ub.ac.id> E-mail: fia@ub.ac.id

TANDA PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Implementasi Museum sebagai Lembaga Layanan Informasi dan Obyek Wisata
(Studi Kasus pada Museum Musik Dunia, Jatim Park 3)

Disusun oleh : Zevera Erinna Simamora

NIM : 155030701111013

Fakultas : Ilmu Administrasi

Jurusan : Administrasi Publik

Prodi : Perpustakaan dan Ilmu Informasi

Malang, 13 Mei 2019

Komisi Pembimbing

Ketua Komisi Pembimbing

Anggota Komisi Pembimbing

I Gede Eko Putra Sri Sentana, S.AP, M.AP, Ph.D
NIK. 2011078312041001

Rispa Ngindana, S.AP, M.AP
NIK. 20140586110612000

TANDA PENGESAHAN MAJELIS PENGUJI

TANDA PENGESAHAN

Telah dipertahankan di depan Majelis Pengaji Skripsi, Fakultas Ilmu Administrasi Universitas Brawijaya, pada:

Hari	:	Kamis
Tanggal	:	04 Juli 2019
Jam	:	10.00 – 11.00 WIB
Skripsi atas nama	:	Zevera Emma Simamora
Judul	:	Studi Implementasi Museum Sebagai Lembaga Layanan Informasi dan Objek Wisata (Studi Kasus Pada Museum Musik Donia, Jatim Park 3)

Dan dinyatakan **LULUS**



PERNYATAAN ORISIONALITAS SKRIPSI

PERNYATAAN ORISIONALITAS SKRIPSI

Saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa sepanjang pengetahuan saya, di dalam naskah skripsi ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh pihak lain untuk mendapatkan karya atau pendapat yang pernah ditulis atau dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila ternyata di dalam naskah skripsi ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur jiplakan, saya bersedia skripsi ini digugurkan dan gelar akademik yang telah saya peroleh (S-1) dibatalkan, serta sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku (UU) No 20 Tahun 2003, Pasal 25 ayat 2 dan Pasal 70.

Malang, 13 Mei 2019



Zevera Erinna Simamora
NIM : 155030701111013

RINGKASAN

Zeverta Erinna Simamora, 2019, **Studi Implementasi Museum Sebagai Lembaga Layanan Informasi dan Obyek Wisata (Studi Kasus Pada Museum Musik Dunia, Jatim Park 3)**. I Gede Eko Putra Sri Sentanu., S.AP., M.AP., Ph.D. Rispa Ngindana, S.AP., M.AP. 172 hal + xvi

Museum dikenal sebagai sarana edukasi, bangunan tua, benda kuno, dan monoton. Perkembangan jaman yang selalu berubah mempengaruhi setiap aspek kehidupan dalam berbagai lembaga yang ada, salah satunya adalah museum. Museum sebagai salah satu lembaga dokumenter bersama dengan perpustakaan dan arsip, dan ketiga lembaga tersebut berfungsi sebagai sumber pengetahuan. Museum merupakan salah satu lembaga sangat penting bagi kehidupan masyarakat dalam menyediakan informasi. Museum mengalami perkembangan yang memiliki fungsi dan peran tidak hanya sebagai sarana edukasi, melainkan sebagai sarana hiburan juga.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian studi kasus dengan pendekatan kualitatif yang berlokasi di Museum Musik Dunia, Jatim Park 3, Kota Batu. Peneliti memperoleh data primer melalui hasil wawancara yang berkaitan dengan rumusan masalah. Sedangkan data sekunder melalui literatur mengenai Museum Musik Dunia. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan 3 tahap yaitu, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Instrumen penelitian yang digunakan adalah daftar pertanyaan, catatan lapang, alat perekam suara, dan kamera. Peneliti melakukan analisis data dengan 2 teknik yaitu *explanation building* dan *time-series analysis*. Keabsahan data yang digunakan yaitu perpanjangan keikutsertaan.

Hasil penelitian ini menyatakan bahwa implementasi museum sebagai lembaga layanan informasi dan obyek wisata telah diterapkan oleh Museum Musik Dunia baik dalam strategi perencanaan dan pengelolaan. Museum ini memberikan konsep yang berbeda dan menarik di tengah perkembangan jaman dan masyarakat modern. Museum ini menyediakan koleksi di berbagai belahan dunia dan sejarah perkembangan seni musik. Koleksi yang disediakan lengkap dari jenis musik tradisional dan modern, informasi mengenai perkembangan seni musik dan musisi pun disediakan secara singkat, jelas, dan lengkap.

Adapun berbagai saran yang diberikan peneliti dari hasil penelitian yaitu, evaluasi secara keseluruhan seperti koleksi dan karyawan yang bertugas, menggencarkan publikasi di berbagai media sosial, dan strategi pengelolaan yang tersusun dengan terencana. Berbagai saran tersebut juga tetap fokus pada fungsi dan peran museum. Saran yang diberikan dapat dikembangkan oleh pihak museum maupun peneliti selanjutnya.

Kata kunci : Museum, Layanan Informasi, Obyek Wisata, Lembaga Dokumenter

SUMMARY

Zeverta Erinna Simamora, 2019, **Studi Implementasi Museum Sebagai Lembaga Layanan Informasi dan Obyek Wisata (Studi Kasus Pada Museum Musik Dunia, Jatim Park 3)**. I Gede Eko Putra Sri Sentanu., S.AP., M.AP., Ph.D. Rispa Ngindana, S.AP., M.AP. 172 hal + xvi

Museum known as education center, old building, ancient collection, and monotonous. The development of the period that is always changing and developing in every aspect of life greatly influences various existing institutions, one of them is the museum. The museum is one of the documentary institutions along with libraries and archives, and that three institutions serve as sources of knowledge. The museum is one of the most important institutions for people's lives, because of the function and role of the museum in providing information. The development of the museum that has functions and roles not only as a means of education, but as a means of entertainment as well.

This study uses a case study research method with a qualitative approach located at the World Music Museum, East Java Park 3, Batu City. The researcher obtained primary data through the results of interviews relating to the formulation of the problem. While secondary data through literature about the World Music Museum. The technique of data collection within 3 stages were observation, interviews, and documentation. The research instruments used were questionnaires, field notes, voice recording devices, and cameras. The researcher analyzed the data with 2 techniques, were explanation building and time-series analysis. The validity of the data used is the extension of participation.

The results of this study state that the implementation of the museum as an information service and tourism object institution has been implemented by the World Music Museum both in planning and management strategies. This museum provides a different and attractive concept in the midst of the times and modern society. This museum provide the collections in various countries of the world and the history of the development of music art. Collection has been provided of the traditional and modern types of music, information about the development of music and musicians in briefly, clearly, and completely.

The suggestions given by researchers from the results of the study are, evaluations such as collections and employees on duty, intensifying publications on social media, and planned management strategies planned. The suggestions also remain focused on the functions and roles of the museum. Suggestions given can be developed by the museum or the next researchers.

Keywords: Museum, Institution of Information Service, Tourism Object, Documenter Instituition

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kepada Tuhan Yesus Kristus, yang telah memberikan berkat, kekuatan dan anugerah sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **Studi Implementasi Museum Sebagai Lembaga Layanan Informasi dan Obyek Wisata (Studi Kasus Pada Museum Musik Dunia, Jatim Park 3)**. Skripsi ini merupakan tugas akhir yang akan diajukan untuk memenuhi syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Administrasi Publik (SAP) pada Fakultas Ilmu Administrasi Universitas Brawijaya.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan, dukungan dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini peneliti juga akan menyampaikan ucapan terimakasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada yang terhormat:

1. Tuhan Yesus atas berkat-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Prof. Dr. Bambang Supriyono, MS selaku Dekan Fakultas Ilmu Administrasi Universitas Brawijaya.
3. Bapak Drs. Andy Fefta Wijaya, MDA, Ph.D selaku Ketua Jurusan Administrasi Publik Universitas Brawijaya.
4. Bapak Dr. Muhammad Shobaruddin, MA selaku Ketua Program Studi Perpustakaan dan Ilmu Informasi Universitas Brawijaya.
5. Bapak I Gede Eko Sri Sentau, S.AP., M.AP., Ph.D selaku Ketua Komisi Pembimbing terima kasih atas segala diskusi, masukan, dan kesabarannya dalam membimbing peneliti.

6. Ibu Rispa Ngindana, S.AP., M.AP selaku Anggota Komisi Pembimbing terima kasih atas segala diskusi, masukan, dan kesabarannya dalam membimbing peneliti.
7. Kedua orangtua dan keluarga terima kasih atas doa, dukungan, dan kasih sayangnya.
8. Museum Musik Dunia terima kasih atas informasi yang diberikan.
9. PMK Immanuel terima kasih telah mengajarkan semangat berproses
10. Sahabat teman satu prodi saya putri fiona sari dan gita vioristin terima kasih atas kesetiaannya yang selalu bersama saya dari mahasiswa baru sampai lulus dan bersama mengerjakan skripsi. Semoga semuanya sukses.
11. Teman-teman Program Studi Perpustakan dan Ilmu Informasi angkatan 2015 terima kasih telah membantu saya dalam proses kuliah, semoga semuanya lulus tepat waktu.
12. Serta semua yang tidak disebutkan terima kasih atas informasi dan membantu saya dalam proses penelitian.

Malang, Mei 2019

Peneliti

DAFTAR ISI

MOTTO	ii
TANDA PERSETUJUAN SKRIPSI	iv
TANDA PENGESAHAN MAJELIS PENGUJI	v
PERNYATAAN ORISIONALITAS SKRIPSI	vi
RINGKASAN	vii
SUMMARY	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	10
C. Tujuan Penelitian	10
D. Kontribusi Penelitian.....	11
E. Sistematika Penelitian	12
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	14
A. Tinjauan Empiris	14
B. Tinjauan Teoritis	25
1. Implementasi	25
2. Museum.....	26
a. Pengertian Museum	26
b. Landasan Hukum Museum	28
c. Fungsi dan Peran Museum.....	29
d. Proses Perencanaan Museum.....	33
3. Informasi	36
a. Pengertian Informasi.....	36
b. Landasan Hukum Informasi.....	40

c. Sumber dan Jenis Informasi.....	42
4. Lembaga Layanan Informasi.....	44
a. Pengertian Lembaga.....	44
b. Pengertian Layanan Informasi	45
c. Pengertian Lembaga Layanan Informasi	46
d. Landasan Hukum Lembaga Layanan Informasi	47
5. Obyek Wisata	53
a. Pengertian Obyek Wisata.....	53
b. Landasan Hukum Obyek Wisata	53
c. Pengembangan Obyek Wisata	55
 BAB III METODE PENELITIAN.....	 59
A. Jenis Penelitian.....	59
B. Fokus Penelitian	60
C. Lokasi dan Situs Penelitian	61
D. Sumber Data.....	62
E. Teknik Pengumpulan Data	63
F. Instrumen Penelitian.....	67
G. Analisis Data	70
H. Keabsahan Data.....	72
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	 73
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	73
B. Penyajian Data	79
C. Analisis Data	109
 BAB V PENUTUP.....	 127
Daftar Pustaka	132

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Jumlah Museum di Indonesia	2
Tabel 1.2 Wisatawan Museum Musik Dunia	9
Tabel 2.1 Empiris	20
Tabel 4.1 Harga Tiket Museum Musik Dunia	78
Tabel 4.2 Rute Transportasi Jatim park 3	78

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Peta Wilayah Kota Batu	75
Gambar 4.2 Logo Kota Batu	75
Gambar 4.3 Logo Museum Musik Dunia JTP 3	79
Gambar 4.4 Phonograph	81
Gambar 4.5 Alat Musik Tradisional Indonesia	82
Gambar 4.6 Decap Antwerpen	85
Gambar 4.7 Perkembangan Genre Musik	86
Gambar 4.8 Pintu Masuk Museum Musik Dunia	90
Gambar 4.9 Lantai 2 Genre Pop	92
Gambar 4.10 Tempat Penjualan Karcis Museum Musik Dunia	94
Gambar 4.11 Concert Hall Lantai 3	95
Gambar 4.12 Salah Satu Artis Pop Indonesia	99
Gambar 4.13 Koleksi Drum	101
Gambar 4.14 Koleksi Koes Plus	106
Gambar 4.15 Salah satu <i>tour guide</i> melayani wisatawan	107
Gambar 4.16 Harga Tiket Masuk	108
Gambar 4.17 Harga Tiket Masuk Museum Musik Dunia di Traveloka	109

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Mendengar kata museum sudah tidak asing lagi di telinga masyarakat yang identik dengan benda-benda bersejarah atau kuno dengan suasana yang membosankan. Benda-benda kuno merupakan peninggalan dari suatu peristiwa bersejarah dan memiliki nilai penting bagi bangsa Indonesia. Suasana yang membosankan menggambarkan konsep museum yang tidak menarik, seperti hanya melihat benda dan gambar dengan keterangan yang cukup panjang.

Sejarah awalnya museum didirikan bertujuan sebagai tempat memperlihatkan hasil temuan dan penelitian benda-benda kuno yang dilakukan oleh para arkeolog kepada masyarakat. Menurut Kochhar (2008: 387-388), “museum digambarkan sebagai pusat dokumentasi tiga dimensi dunia dan sejarah manusia yang tidak dapat digantikan oleh publikasi lainnya dan menyediakan informasi, pendidikan, dan hiburan”. Koleksi museum dapat menjadi sumber pengetahuan bagi masyarakat yang berkunjung dan dapat melestarikan budaya maupun sejarah.

Sejarah museum tersebut yang lebih dikenal masyarakat sebagai tempat meyimpan benda-benda bersejarah. Di Indonesia, perkembangan museum tidak terjadi dengan pesat, jumlah penduduk tidak sebanding dengan jumlah

museum yang ada. Jumlah penduduk Indonesia sekitar 250 juta jiwa dan jumlah museum saat ini 428. Dibandingkan dengan Amerika yang jumlah penduduknya 320 juta jiwa dan jumlah museum 35 ribu.

Tabel 1.1 Jumlah Museum di Indonesia

Tahun	Jumlah Museum
2009	269
2011	275
2016	428

Sumber: Direktorat Permuseuman, Dirjen Sejarah & Purbakala, Asosiasi Museum Indonesia

Museum di Indonesia lebih sering diberdayagunakan sebagai tempat kunjungan belajar sekolah bukan sebagai obyek wisata, karena secara umum museum memiliki fungsi sebagai sarana edukasi. Kunjungan belajar sekolah dilakukan dengan melihat pentingnya museum dalam proses pendidikan, yaitu mengenalkan budaya dan sejarah bangsa Indonesia. Selain sebagai sarana pendidikan, museum berfungsi sebagai sarana penelitian, sehingga setiap orang yang datang berkunjung hanya untuk kepentingan tertentu.

Kebiasaan ini menimbulkan anggapan mengenai museum hanya sebagai sarana pendidikan, sehingga masyarakat umum berpendapat bahwa mereka kurang sesuai jika berkunjung ke museum. Seiring perkembangan zaman, museum mengalami perkembangan seperti dalam hal konsep museum agar dapat menarik daya tarik masyarakat. Perkembangan museum ini mengubah anggapan masyarakat mengenai museum yang kuno dan ketinggalan zaman, dan sekarang museum dapat dijadikan sebagai obyek wisata. Hal ini juga

mengubah fungsi dan peran museum yang dahulu hanya dijadikan sebagai sarana edukasi, saat ini menjadi museum sebagai lembaga layanan informasi dan obyek wisata.

Menurut Winarni (2013: 30), mengatakan bahwa museum mengalami pergeseran atau perubahan paradigma yang semula fokus pada koleksi menjadi kajian publik atau masyarakat. Di Indonesia, museum dianggap tidak menarik, membosankan, koleksinya kuno, dan yang didalamnya kuno maupun lama masih cukup sering terdengar hingga saat ini. Kebanyakan masyarakat hanya mau datang ke museum jika menarik perhatian, unik, dan sangat sedikit yang hanya mau belajar. Hal ini yang menjadi tantangan museum kedepan agar museum lebih menarik dalam menyajikan informasi beserta koleksi, dan sifat masyarakat Indonesia yang cenderung malas membaca informasi yang panjang dan hanya datang ke museum untuk melihat koleksi saja.

Menurut Harison (2002) dalam Carvalho dan Costa (2014), “fungsi museum telah berkembang dengan waktu dimana menjadi lebih beragam sebagai konsekuensi dari perannya yang meningkat bagi masyarakat”. Biasanya informasi yang disajikan sesuai dengan nama museum tertentu seperti Museum Malang Tempo Doeloe yang menyajikan segala informasi mengenai sejarah malang pada zaman dahulu. Menurut McLeod dalam Yakub (2012: 8), “informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna bagi penerimanya”.

Adapun kebijakan yang mendukung keberadaan lembaga informasi adalah Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2008 yang juga menjadi pedoman bagi lembaga tersebut. *American Association of Museum* (2008), mengatakan bahwa museum dalam hal *non-profit* sebagai lembaga sumber pendidikan dan sumber informasi yang terpercaya. Menurut pendapat tersebut dapat dikatakan bahwa museum adalah lembaga *non-profit* yang melayani masyarakat dengan tujuan mengumpulkan, melestarikan, meneliti, mengkomunikasikan serta memamerkan bukti berupa benda, manusia dan lingkungannya untuk tujuan penelitian, edukasi, dan rekreasi.

Saat ini banyak obyek wisata yang menyediakan berbagai wahana yang menarik dan menyenangkan, yang menyebabkan museum terabaikan oleh masyarakat. Melihat kondisi dan situasi museum di Indonesia yang masyarakatnya terutama kaum muda lebih suka ke tempat-tempat *instragammable*. Tidak heran jika masyarakat umum lebih tertarik pergi ke tempat hiburan dengan wahana bermain yang lebih menyenangkan dibanding berkunjung ke museum

Cara agar museum tetap ada di lingkungan masyarakat ataupun tidak terbaikan adalah dengan melakukan perubahan yang didorong dengan penerapan kemajuan teknologi. Perkembangan museum dapat dilihat dari semakin banyaknya museum baru yang didirikan bukan hanya menyediakan benda bersejarah melainkan suatu hal yang berkaitan dengan kehidupan manusia, salah satunya adalah seni. Salah satu museum yang terkenal di Indonesia dengan konsep seni adalah Museum MACAN (*Modern and*

Contemporary Art in Nusantara), namun masih banyak museum yang bersifat sejarah fokus pada koleksi dengan informasi yang lengkap. Berkaca pada konsep museum di luar negeri yang sudah maju yaitu National September 11 Memorial & Museum yang menampilkan informasi dengan konsep yang unik dan wisatawan dapat melihat secara nyata peristiwa yang terjadi pada saat itu. Museum tersebut ramai dikunjungi baik wisatawan lokal maupun manca negara karena wisatawan antusias melihat koleksi dan informasi yang ada di museum tersebut.

Museum di luar negeri sudah memiliki rancangan dan strategi yang telah direncanakan terlebih dahulu. Museum di luar negeri tidak hanya fokus pada koleksi dan informasi tetapi juga memiliki struktur bangunan yang sangat bagus, megah, unik serta kreatifitas tinggi. Salah satu faktor pendorong wisatawan penasaran dan tertarik karena struktur bangunan yang unik dan arsitektur yang berbeda, serta koleksi yang tertata dengan indah dan rapi. Koleksi yang disediakan pun sangat maksimal yaitu sesuai dengan aslinya untuk memuaskan wisatawan. Dibandingkan dengan museum di Indonesia yang perencanaan dan strateginya masih kurang tersusun dengan baik.

Faktor pendorong tercapainya peran dan fungsi museum yang sesuai dengan tujuan tidak hanya dari pengelola museum, melainkan karakteristik masyarakat lokal. Masyarakat luar negeri memiliki rasa penasaran yang tinggi, literasi informasi yang cukup tinggi, dan menganggap pengetahuan mengenai sejarah, peristiwa maupun budaya sangat penting. Dibandingkan dengan Indonesia yang masyarakatnya kurang mementingkan pengetahuan

tersebut dan lebih suka membaca informasi melalui media sosial yang belum pasti akurat.

Secara umum museum di Indonesia terbagi menjadi dua jenis yaitu museum milik pemerintah dan milik swasta. Museum milik pemerintah masih terbilang kuno dan kurangnya perawatan, baik terhadap koleksi maupun bangunan dengan kondisi bangunan yang sudah cukup lama sehingga kebanyakan museum milik pemerintah kurang diminati wisatawan. Museum milik swasta terbilang sudah cukup berkembang dan modern. Salah satu perbedaan antara museum pemerintah dengan museum swasta terletak hanya pada tiket masuk di mana biasanya museum pemerintah tidak memungut biaya sedangkan museum swasta memiliki tiket masuk.

Biasanya museum swasta lebih memanfaatkan kemajuan teknologi sehingga membutuhkan biaya yang cukup besar dalam setiap dekorasi, tata ruang, koleksi beserta informasi. Beberapa museum milik swasta ini didirikan dengan memanfaatkan teknologi, konsep yang berbeda dan menarik, dan tetap mempertahankan fungsi dan peran museum seperti Museum Tubuh, Museum 3D, dan lain sebagainya. Museum ini melalukan inovasi agar masyarakat dapat mengisi waktu liburan yang bermanfaat.

Salah satu museum swasta yang memanfaatkan kemajuan teknologi dalam perencanaan pembangunan dan memiliki konsep seni adalah Museum Musik Dunia yang terdapat di Jatim Park 3. Museum ini menyediakan segala informasi mengenai seni musik seperti perkembangan seni musik. Museum ini juga sangat cocok bagi para *instragrammable*. Perkembangan museum ini

bukan hanya sekedar mempertahankan eksistensi di tengah masyarakat, tetapi juga menerapkan peran dan fungsi museum.

Museum Musik Dunia yang berada dibawah naungan (Jawa Timur Park) JTP Group ini sebelumnya telah mendirikan Jatim Park 1 dan 2. Masing-masing Jatim Park 1 dan 2 juga memiliki beberapa museum dan tempat wisata lainnya. Perkembangan JTP Group ini berkembang dengan cukup pesat sehingga telah mendirikan Jatim Park 3. Perkembangan ini didorong karena Jatim Park merupakan tempat wisata yang paling disukai wisatawan ketika berkunjung ke Kota Batu.

Sebelum Museum Musik Dunia, ada berbagai museum yang terkenal dibawah naungan Jatim Park seperti Museum Angkut. Museum ini memiliki konsep yang cukup unik dengan menyediakan segala transportasi dari zaman dahulu hingga zaman sekarang dari segala penjuru dunia yang dapat membantu masyarakat dalam memenuhi kebutuhan informasi tanpa harus datang ke suatu negara tersebut, serta dapat langsung melihat wujudnya. Museum ini juga bagus sebagai tempat *instragammable*.

Setelah sukses dalam menjalankan Jatim Park 1 dan 2, JTP Group mendirikan Jatim Park 3 pada bulan November 2017 yang didalamnya terdapat Museum Musik Dunia. Ide didirikannya museum ini dikarenakan pemilik museum menyukai musik dan memiliki koleksi gitar, yang kemudian ingin memperkenalkan seni musik kepada masyarakat. Museum Musik Dunia ini berbeda dari museum lainnya karena museum ini memiliki konsep seni

musik. Museum ini tidak hanya menyediakan alat musik di masa sekarang, tetapi terdapat alat musik diawal perkembangannya.

Untuk mendukung dan mengembangkan Museum Musik Dunia, JTP Group melakukan kerjasama dengan beberapa *stakeholders*, salah satunya adalah dengan Dinas Pariwisata Kota Batu. Kerjasama Dinas Pariwisata Kota Batu dengan Museum Musik Dunia adalah dengan melakukan promosi. Dinas Pariwisata bekerjasama secara langsung dengan JTP Group untuk mengembangkan Kota Batu sebagai kota wisata seperti dalam kunjungan ke lombok, Dinas Pariwisata Kota Batu mengundang ke JTP Group sebagai perwakilan. Selain itu Dinas Pariwisata mendukung JTP Group dalam membangun dan mengembangkan tempat-tempat wisata, seperti memberikan izin mendirikan tempat wisata dan memfasilitasinya.

Museum Musik Dunia memiliki harga tiket masuk yaitu sebesar Rp 37.000,00 di hari biasa dan Rp 50.000,00 di hari *weekend*. Museum ini memiliki tiga lantai dengan konsep membawa wisatawan mengenal musik dari berbagai negara, asal mula musik dan berbagai jenis musik, serta beberapa patung musisi terkenal. Wisatawan juga dapat mendengarkan dari setiap koleksi musik dan melihat secara langsung yang disediakan melalui benda dan video.

Museum ini mengenalkan beberapa musisi yang berpengaruh dan terkenal dalam dunia musik yaitu musisi lokal dan manca negara. Musisi tersebut juga ikut berkontribusi dalam memaksimalkan koleksi museum, seperti adanya koleksi alat musik yang langsung berasal dari musisi yang bersangkutan.

Wisatawan dapat mendengarkan langsung lagu-lagu dari musisi tersebut dengan menggunakan *tablet* yang disediakan oleh museum dan juga terdapat televisi yang menampilkan beberapa video penampilan musisi. Musisi tersebut dibagi dalam beberapa *genre* musik yang sangat berpengaruh di dalamnya. Setiap ruangan disediakan untuk satu *genre* dan terdapat karyawan yang melayani wisatawan dalam memberikan informasi serta mengambil foto.

Museum ini juga menyediakan karaoke gratis, *ballroom* atau *hall* yang bisa disediakan khusus pertunjukan musik serta beberapa alat musik yang masih berfungsi. Di museum ini juga terdapat sejarah alat musik pada zaman dahulu seperti *gramophone* dan *phonograph*. Salah satu kekurangan museum ini yang dari antara semua tempat wisata di Jatim Park 3, museum ini merupakan tempat wisata yang paling sepi wisatawannya yang dapat dilihat dari data wisawatan dibawah ini:

Tabel 1.2 Wisatawan Museum Musik Dunia

Waktu	Jumlah
18 Oktober 2018	188 orang
17 Oktober 2018	142 orang
Situs web (18 Oktober 2018)	2 orang

Sumber: Museum Musik Dunia (2018)

Konsep yang dimiliki museum ini sudah cukup bagus dengan *design interior*, dekorasi dan pencahayaan juga sudah cukup memukau. Berdasarkan data diatas, peneliti tertarik untuk meneliti tujuan didirikan museum ini sudah sesuai dengan peran dan fungsi museum atau hanya sekedar mencari keuntungan serta perkembangan yang dilakukan. Alasan

lain yang membuat peneliti tertarik karena museum ini yang paling baru didirikan oleh JTP Group, memiliki konsep yang unik tetapi sangat sepi. Peniliti pun mengambil judul penelitian yaitu **"Studi Implementasi Museum Sebagai Lembaga Layanan Informasi dan Obyek Wisata (Studi Kasus Pada Museum Musik Dunia Jatim Park 3)"**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang ditetapkan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana implementasi museum sebagai lembaga layanan informasi dan obyek wisata di Museum Musik Dunia pada Jatim Park 3?
2. Apa saja faktor penghambat dan pendorong implementasi museum sebagai lembaga layanan informasi dan obyek wisata di Museum Musik Dunia pada Jatim Park 3?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini yang telah ditetapkan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui implementasi museum sebagai lembaga layanan informasi dan obyek wisata di Museum Musik Dunia pada Jatim Park 3.
2. Mengetahui faktor penghambat dan pendorong implementasi museum sebagai lembaga layanan informasi dan obyek wisata di Museum Musik Dunia pada Jatim Park 3.

D. Kontribusi Penelitian

Hasil penelitian ini dapat diharapkan memberikan manfaat, baik secara akademis maupun praktisi tentang implementasi museum sebagai lembaga layanan informasi dan obyek wisata di Museum Musik Dunia agar dapat menjadi bahan kajian bagi peneliti selanjutnya.

1. Kontribusi Akademis

- a. Memberikan bahan referensi mengenai museum sebagai lembaga layanan informasi dan obyek wisata.
- b. Memberikan pengetahuan dan sebagai sarana pembelajaran bagi peneliti dan akademisi dalam menjadikan museum sebagai lembaga layanan informasi dan obyek wisata.
- c. Memberikan bahan rujukan bagi pengelola museum untuk menerapkan fungsi dan peran museum yang lebih bermanfaat bagi masyarakat.

2. Kontribusi Praktis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi agar museum dapat dijadikan sebagai saran edukasi maupun informasi dan hiburan kepada masyarakat.
- b. Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan pemahaman tentang pengelolaan museum yang baik dan bermanfaat.

E. Sistematika Penelitian

Dalam penelitian ini, sistematika yang digunakan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab I ini terdiri dari latar belakang penelitian yang dilakukan. Pada latar belakang terdapat alasan peneliti tertarik melakukan penelitian di Museum Musik Dunia Jatim Park 3, menjelaskan secara singkat tentang museum tersebut, serta didukung oleh beberapa teori menurut beberapa ahli. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti merumuskan masalah yang selanjutnya menjadikan tujuan penelitian dan manfaat bagi pembaca, baik secara akademis maupun praktis.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Bab II ini menjelaskan beberapa teori yang berkaitan dengan penelitian ini. Teori yang digunakan dapat mendukung dan membantu peneliti dalam menentukan dan menganalisa data yang didapatkan dari lapangan. Teori yang digunakan yaitu, museum, informasi, lembaga layanan informasi, dan obyek wisata.

BAB III : METODE PENELITIAN

Pada bab III menjelaskan metode apa saja yang digunakan peneliti. Metode penelitian ini terdiri dari jenis penelitian, fokus penelitian, lokasi dan situs penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, analisis data, serta keabsahan data.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab IV ini membahas mengenai hasil penelitian yang dilakukan. Bab ini berisi tentang gambaran umum lokasi penelitian dan mendeskripsikan rumusan masalah yang telah diuraikan oleh peneliti.

BAB V: PENUTUP

Pada bab V ini terdiri atas kesimpulan dan saran dari penelitian yang dilakukan berdasarkan dari hasil pembahasan yang diharapkan dapat memberikan manfaat bagi implementasi museum sebagai lembaga layanan informasi dan obyek wisata pada Museum Musik Dunia Jatim Park 3.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Empiris

1. Indra Suparno (2015)

Penelitian yang dilakukan oleh Indra Suparno dengan judul *Implementasi Strategi Pemasaran Wisata Keraton Kasepuhan dalam Membangun Daya Tarik Wisata Kota Cirebon*. Permasalahan yang diteliti tentang bagaimana implementasi strategi pemasaran wisata Keraton Kasepuhan dalam membangun daya tarik wisata Kota Cirebon dan pandangannya dalam Islam serta kendala yang dihadapi dalam melaksanakan strategi pemasaran pada wisata Keraton Kasepuhan tersebut. Jenis penelitian yang diambil dalam penelitian ini adalah etnografi dengan pendekatan kualitatif.

Hasil dari penelitian ini, peneliti telah menemukan adanya strategi pemasaran yang dilakukan oleh pihak pengelola, seperti adanya *web commerce* dan *e-ticketing*, lokasi yang mudah dijangkau wisatawan, kerjasama dengan pihak terkait dalam melakukan promosi, membuat rancangan agenda tahunan dalam menarik minat wisatawan, menyediakan *tour guide*, dan memperhatikan kebersihan lingkungan. Terdapat beberapa kendala dalam melaksanakan strategi pemasaran ini, seperti belum adanya inovasi, koleksi yang disediakan bukan sesuai dengan kebutuhan masyarakat, harga dengan kualitas koleksi tidak sesuai, fasilitas yang

tersedia kurang mendukung, suasana lingkungan sosial yang masih terganggu dengan adanya pengemis, dekorasi keraton yang kurang menarik dan kurangnya kesatuan antara pihak pengelola dengan pihak swasta maupun pemerintah dalam melakukan kerjasama promosi.

Penelitian terdahulu ini mengatakan bahwa implementasi strategi pemasaran wisata Keraton Kasepuhan dalam membangun daya tarik wisata Kota Cirebon ini harus memperbaiki koleksi yang disediakan, melakukan inovasi dengan menyesuaikan kebutuhan masyarakat, meningkatkan nilai koleksi tersebut, dan kerjasama yang saling membangun antara pihak Keraton Kasepuhan dan para *stakeholders* dalam kegiatan promosi Keraton Kasepuhan.

2. Novary Gita Akbarsyah (2017)

Penelitian yang dilakukan Novary Gita Akbarsyah dengan judul *Upaya Pengelola Objek Wisata Museum Sultan Mahmud Badarudin II Palembang dalam Menyampaikan Edukasi Komunikasi*. Penelitian menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Tujuan penelitian ini dilakukan untuk mengetahui upaya apa yang dilakukan Museum Sultan Mahmud Baharudin II dalam memberikan edukasi kepada masyarakat serta masalah apa saja yang menjadi hambatannya. Masalah yang akan diteliti adalah bagaimana upaya yang dilakukan pengelola Museum Sultan Mahmud Badaruddin II dalam menyampaikan edukasi komunikasi dan masalah apa saja yang menjadi hambatannya.

Hasil penelitian ini menyatakan bahwa museum tidak hanya sebagai edukasi pendidikan anak melainkan menyampaikan pengetahuan maupun informasi keseluruhan golongan masyarakat agar seluruh masyarakat dapat merasakan manfaat adanya museum. Penelitian tersebut juga menyatakan bahwa upaya penyampaian komunikasi verbal yang dilakukan museum sudah terlaksana dan ada penjelasan mengenai informasi yang tertera disampaikan oleh *tour guide*. Kendala dalam melaksanakan upaya tersebut adalah kurangnya tenaga kerja sebagai *tour guide* serta kurangnya sarana prasarana yang untuk mendukung penyampaian informasi, seperti *speaker*. Penelitian ini juga menemukan kurangnya kerjasama yang dilakukan bagi pihak pemerintah maupun swasta, serta perlunya peningkatan sarana prasarana dan *tour guide*.

Penelitian terdahulu ini melihat bahwa museum saat ini tidak dijadikan sebagai tempat kunjungan untuk menambah wawasan atau pengetahuan melainkan hanya menyimpan barang-barang kuno maupun bersejarah, sehingga menyebabkan kurangnya minat masyarakat untuk berkunjung. Ada juga yang mengatakan bahwa museum tempat yang membosankan dan tertutup, karena susahnya menjalin kerjasama dalam memberikan edukasi kepada anak sekolah, seperti kunjungan belajar sejarah yang diadakan oleh sekolah.

3. Baginda Syah Ali (2016)

Penelitian yang dilakukan oleh Baginda Syah Ali dengan judul *Strategi Pengembangan Fasilitas Guna Meningkatkan Daya Tarik Minat*

Wisatawan di Darajat Pass (Waterpark) Kecamatan Pasirwangi Kabupaten Garut. Permasalahan yang diteliti pada penelitian ini adalah potensi kepariwisataan apa yang dimiliki Daya Tarik Wisata Darajat Pass sebagai Wisata Waterpark Kecamatan Pasirwangi Kabupaten Garut, faktor-faktor internal beserta eksternalnya, dan strategi pengembangannya. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan mengevaluasi.

Proses penelitian ini dilakukan dengan mengambil sampel, wawancara, dokumentasi, dan angket. Peneliti melakukan analisa data melalui analisis swot. Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa yang menjadi minat masyarakat datang berkunjung adalah ketersediaan produk atraksi wisata kolam air panas *hydroteraphy* yang sebagai produk utama kawasan tersebut, *waterboom*, lapangan bola air, *flying fox*, dan fasilitas lainnya yang mendukung. Kondisi internal juga sudah cukup bagus, seperti adanya fasilitas yang lengkap, harga yang ekonomi, dan area parkir yang cukup luas. Ada beberapa kelemahan, seperti promosi yg kurang, kurang bersih, kualitas fasilitas yang belum maksimal, dan kinerja karyawan yang belum optimal.

4. G. Djoko Purwanggono (2018)

Penelitian yang dilakukan oleh G. Djoko Purwanggono dengan judul *Membangkitkan Daya Tarik Museum sebagai Objek dan Atraksi Wisata*. Permasalahan yang terdapat pada penelitian ini adalah museum yang masih berfungsi secara tradisional tanpa adanya pengembangan,

kurangnya sumber daya manusia, kurangnya dukungan dari para *stakeholders* terhadap pengelolaan museum, serta terbatasnya dana pengelolaan, kurangnya promosi dan tidak menarik. Penelitian ini fokus pada museum sebagai sarana hiburan dan pengembangan museum sebagai obyek wisata.

Penelitian terdahulu ini mengatakan bahwa terdapat beberapa peluang agar museum dapat mengatasi segala permasalahan tersebut. Peluang tersebut, seperti museum yang akan menjadi *trend* wisata, museum dapat dijadikan destinasi wisata dan aktivitas edukatif, serta museum memiliki kualitas pengalaman di mana pengunjung mendapatkan manfaat informasi setelah mengunjungi museum dan menjadikan museum sebagai tempat wisata murah. Penelitian ini diharapkan pengelola museum dapat menerapkan dan melakukan strategi pengembangan museum, museum harus dikelola secara profesional, dan melibatkan masyarakat dalam memenuhi kebutuhan informasi.

Penelitian ini mengatakan bahwa ada beberapa masalah yang dihadapi museum seperti, fungsi museum masih tradisional, kurangnya promosi dan dukungan dari *stakeholders*, sumber daya manusia yang kurang beserta dana dan atraksi yang tersedia kurang menarik. Dibalik masalah yang terjadi, museum memiliki peluang seperti, perkembangan museum yang akan menjadi tempat wisata dan masyarakat memiliki pengalaman setelah mengunjungi museum. Museum juga memiliki berbagai tantangan untuk mendapatkan peluang mengungkapkan bahwa ada lima hal yang dapat

dilakukan yaitu, keberagaman atraksi atau pameran, museum harus bisa lebih informatif agar pengunjung dapat kemudahan dalam mendapatkan layanan informasi, amenitas (pengadaan dan pemanfaatan fasilitas museum), dan lingkungan serta kemudahan akses.

5. Ida Bagus Kade Subhiksu (2016)

Penelitian ini dilakukan oleh Ida Bagus Kade Subhiksu dengan judul *Museum sebagai Daya Tarik Wisata, Budaya di Kawasan Ubud*. Masalah yang dapat diteliti adalah museum sebagai daya tarik wisata dan hubungan museum dengan komponen kepariwisataan. Metode penelitian yang digunakan peneliti merupakan kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui pengamatan langsung, wawancara mendalam, penyebaran dan angket, serta studi kepustakaan.

Museum sebagai daya tarik wisata budaya pada penelitian ini dilihat dan ditinjau dari unsur arsitektur museum, koleksi, *layout*, kualitas pelayanan, kebersihan, keindahan, dan keramahan menunjukkan bahwa unsur tersebut telah sesuai dengan harapan wisatawan, baik itu wisatawan mancanegara maupun nusantara. Hasil dari penelitian ini diharapkan museum berfungsi sebagai daya tarik wisata dan menjadi sumber informasi sejarah, sumber informasi masa lalu, media pelestarian seni budaya, dan aktualisasi karya luhur yang telah tertuang dalam cita-cita para pendirinya untuk dapat mengambil peran sebagai pelestari seni budaya terutama hasil karya seni lukis dan patung.

Tabel 2.1 Empiris

No	Nama, Peneliti, Tahun	Metodologi Penelitian	Judul Penelitian	Isi	Perbandingan
1	Indra Suparno (2015)	Etnografi dengan pendekatan kualitatif	Implementasi Strategi Pemasaran Keraton Kasepuhan dalam Membangun Daya Tarik Wisata Kota Cirebon	Implementasi strategi pemasaran wisata keraton kasepuhan ini beberapa sudah terlaksana seperti adanya <i>web commerce, e-ticketing</i> dan <i>tour guide</i> . Invasi koleksi museum masih belum dilakukan serta kurangnya kesatuan dalam menjalankan kerjasama, dan belum ada pengembangan sarana dan prasarana pendukung daya tarik wisatawan.	Penelitian implementasi museum sebagai lembaga layanan informasi dan obyek wisata, menggunakan metode penelitian studi kasus dengan pendekatan kualitatif. Penelitian ini menjelaskan pengelolaan museum tidak hanya sebatas invasi koleksi dan kerjasama promosi, melainkan informasi yang ada dalam koleksi. Inovasi koleksi tidak harus disesuaikan dengan kebutuhan masyarakat, tetapi bagaimana agar para wisatawan tertarik dengan koleksi museum serta dekorasi, serta <i>design interior</i> nya.

No	Nama, Peneliti, Tahun	Metodologi Penelitian	Judul Penelitian	Isi	Perbandingan
2	Novary Gita Akbarsyah (2017)	Deskriptif dengan pendekatan kualitatif	Upaya Pengelola Objek Wisata Museum Sultan Mahmud Badarudin II Palembang dalam Menyampaikan Edukasi Komunikasi	Dalam penelitian terdahulu ini melihat bagaimana pengelolaan museum terhadap edukasi komunikasi. Paradigma sebelumnya yang menyatakan bahwa museum sebagai edukasi pendidikan anak, tetapi saat ini museum juga harus berperan dalam memberikan pendidikan dan informasi kepada seluruh golongan masyarakat.	Kesamaan antara penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah peran museum sebagai lembaga layanan informasi. Penelitian terdahulu hanya fokus pada informasi yang disediakan museum tetapi melupakan peran museum sebagai obyek wisata. Penelitian ini menggunakan metode penelitian studi kasus dengan pendekatan kualitatif.

No	Nama, Peneliti, Tahun	Metodologi Penelitian	Judul Penelitian	Isi	Perbandingan
3	Baginda Syah Ali (2016)	Kuantitatif dengan evaluasi	Strategi Pengembangan Fasilitas Guna Meningkatkan Daya Tarik Minat Wisatawan di Darajat Pass (Waterpark)	Penelitian terdahulu ini mengayatkan museum dengan kondisi yang kurang promosi, fasilitas yang kurang maksimal dan kinerja karyawan yang kurang optimal.	Penelitian ini fokus pada peran dan tujuan museum didirikan, sementara pada penelitian terdahulu hanya fokus pada koleksi saja. Penelitian terdahulu juga kurang memperhatikan umpan balik yang didapatkan masyarakat. Penelitian ini menggunakan metode studi kasus dengan pendekatan kualitatif untuk menganalisa manfaat museum bagi masyarakat.

No	Nama, Peneliti, Tahun	Metodologi Penelitian	Judul Penelitian	Isi	Perbandingan
4	G. Djoko Purwang gono (2018)	Deskriptif dengan pendekatan kualitatif	Membangkitkan Daya Tarik Museum sebagai Objek dan Atraksi Wisata	Dalam menghadapi berbagai tantangan untuk mendapatkan peluang, peneliti mengungkapkan bahwa ada lima hal yang dapat dilakukan yaitu, keberagaman atraksi atau pameran, museum harus bisa lebih informatif agar pengunjung dapat kemudahan dalam mendapatkan layanan informasi, amenitas pengadaan dan pemanfaatan fasilitas museum), dan lingkungan serta kemudahan akses.	Penelitian terdahulu menjadikan atraksi yang dilakukan museum menjadi tantangan dalam meningkatkan daya tarik museum. Pada penelitian ini yang menjadi tantangan museum adalah menerapkan paradigma museum harus mampu menyediakan informasi keseluruhan lapisan masyarakat umum dan menjadikan museum sebagai sarana hiburan. Perbedaan juga ada pada metode yang digunakan, penelitian ini studi kasus dengan pendekatan kualitatif.

No	Nama, Peneliti, Tahun	Metodologi Penelitian	Judul Penelitian	Isi	Perbandingan
5	Ida Bagus Kade Subhiksu (2016)	Deskriptif dengan pendekatan kualitatif	Museum sebagai daya tarik wisata, budaya di kawasan ubud	<p>Hasil dari penelitian ini diharapkan museum berfungsi sebagai daya tarik wisata dan menjadi sumber informasi sejarah, sumber informasi masa lalu, media pelestarian seni budaya, dan aktualisasi karya luhur telah tertuang dalam cita-cita para pendirinya untuk dapat mengambil peran sebagai pelestari seni budaya terutama hasil karya seni lukis dan patung</p>	<p>Perbedaan yang diamati dalam penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah daya tarik museum hanya pada koleksi yang bersumber sejarah, budaya, dan pelestarian. Sedangkan pada penelitian ini mengamati bahwa museum bukan hanya sebatas itu saja, melainkan tempat menyediakan koleksi yang ada di kehidupan manusia agar informasinya dapat menyeluruh ke masyarakat serta hiburan untuk me luangkan waktu. Penelitian terdahulu hanya menggunakan metode kualitatif, sedangkan penelitian ini menggun</p>

Sumber: *Hasil Olahan Peneliti (2019)*

B. Tinjauan Teoritis

1. Implementasi

Menurut Daniel A. Mazmanian dan Paul Sabatier (1979) yang dikutip dalam buku Solihin Abdul Wahab (2008: 65), mengatakan bahwa:

Implementasi adalah memahami apa yang senyataanya terjadi sesudah suatu program dinyatakan berlaku atau dirumuskan merupakan fokus perhatian implementasi kebijaksanaan yakni kejadian-kejadian dan kegiatan-kegiatan yang timbul sesudah disahkannya pedoman-pedoman kebijaksanaan Negara yang mencakup baik usaha-usaha untuk mengadministrasikannya maupun untuk menimbulkan akibat/dampak nyata pada masyarakat atau kejadian-kejadian.

Implementasi adalah suatu kegiatan yang dilakukan atau penerapan untuk mencapai hasil sesuai dengan tujuan tertentu yang telah ditetapkan Seperti yang dikatakan oleh Usman (2001: 70), “Implementasi adalah bermuara pada aktivitas, aksi, tindakan, atau adanya mekanisme suatu sistem. Implementasi bukan sekedar aktivitas, tetapi suatu kegiatan yang terencana dan untuk mencapai tujuan kegiatan”. Implementasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah penerapan dari fungsi dan peran museum sebagai lembaga layanan informasi dan obyek wisata di Museum Musik Dunia.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, implementasi memiliki arti yaitu, pelaksanaan dan penerapan. Penelitian ini akan meneliti pelaksanaan yang dilakukan oleh Museum Musik Dunia pada perkembangan fungsi dan peran baik dalam pengelolaan maupun strategi. Tujuan atau hasil dari pelaksanaan ini adalah manfaat yang diperoleh masyarakat. Dapat

dikatakan bahwa sasaran pelaksanaan atau penerapan implementasi ini adalah masyarakat.

Pelaksanaan dan penerapan implementasi ini dilakukan berlandaskan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 66 Tahun 2015 Tentang Museum Pasal 1 Nomor 3 yang berisi:

Koleksi Museum yang selanjutnya disebut Koleksi adalah Benda Cagar Budaya, Bangunan Cagar Budaya, dan/atau Struktur Cagar Budaya dan/atau Bukan Cagar Budaya yang merupakan bukti material hasil budaya dan/atau material alam dan lingkungannya yang mempunyai nilai penting bagi sejarah, ilmu pengetahuan, pendidikan, agama, kebudayaan, teknologi, dan/atau pariwisata.

Adanya Peraturan Pemerintah tersebut sebagai bentuk pelaksanaan dari Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2010 Tentang Cagar Budaya, Ketentuan Pasal 18 ayat 5. Selain itu, dalam Peraturan Pemerintah tersebut menyatakan bahwa museum sebagai lembaga yang bermanfaat bagi masyarakat, tidak hanya untuk siswa sekolah maupun peneliti. Dari Peraturan Pemerintah tersebut diharapkan adanya pelaksanaan yang dilakukan di setiap museum agar menjadi lembaga yang lebih bermanfaat mengkomunikasikan informasi pengetahuan kepada masyarakat.

2. Museum

a. Pengertian Museum

Direktorat Museum (2008: 15), menjelaskan bahwa kata museum secara etimologis berasal dari bahasa Yunani, yaitu “*mouseion*” dengan arti kuil untuk Sembilan Dewi Muze dan anak-anak Dewa Zeus yang tugas utamanya adalah menghibur.

Menurut Internasional Council of Museum (ICOM) dalam Direktorat Museum (2008: 15), “museum adalah sebuah lembaga yang bersifat tetap, tidak mencari keuntungan, melayani masyarakat dan perkembangannya, terbuka untuk umum, mengumpulkan, merawat, meneliti, mengkomunikasikan dan memamerkan benda-benda mengenai bukti keberadaan manusia dan lingkungannya untuk tujuan penelitian, edukasi atau pendidikan dan rekreasi”.

Menurut Menurut Boyer (1996) dalam Saraswati (2009: 12), “museum digunakan sebagai tempat ilmu pengetahuan dan tempat menuntut ilmu seperti pada museum Alexandri yang didirikan abad ke-3 sebelum Masehi”. Secara umum suatu museum didirikan untuk mengenang suatu peristiwa. Ada juga suatu bangunan tua atau memiliki nilai sejarah dijadikan sebagai museum. Bangunan tersebut dapat berupa keraton, istana, monumen, benteng, kompleks makam, rumah adat, dan lain sebagainya. Disimpulkan bahwa museum adalah suatu bangunan yang menyimpan, merawat dan menyediakan benda-benda bersejarah dan memiliki nilai penting, serta memiliki fungsi sebagai lembaga layanan informasi dan objek wisata.

Museum memiliki sejarah yang berawal dari kebiasaan manusia yang memiliki satu naluri alamiah, yaitu “naluri melakukan pengumpulan (*collecting instinct*)”. Manusia telah melakukan kegiatan pengumpulan sejak 85.000 tahun silam. Hal ini dapat dibuktikan melalui penelitian para arkeolog ketika menemukan adanya kepingan-kepingan batu yang disebut “*Oker*”, yaitu fosil kerang beraneka bentuk dan batu-batuhan lain dengan bentuk aneh yang terdapat dalam gua-gua di Eropa. Gua tersebut diduga pernah menjadi tempat tinggal manusia “*Neanderthal*” (lembah Neander) purba (Saraswati, 2009: 1).

Pendapat lain tentang museum diungkapkan oleh Akbar (2010: 2), “museum adalah sebagai tempat menyimpan koleksi baik alam maupun budaya dan aktivitas yang bertujuan untuk dapat dimanfaatkan seluas-luasnya oleh masyarakat umum”. Menurut *American Association of Museums* (AAM) dalam Kotler (2008: 8), “museum yang diselenggarakan sebagai lembaga nirlaba publik atau swasta yang ada secara permanen untuk tujuan estetika dasarnya yaitu pendidikan dan setiap individu perlu untuk mengetahui dan belajar bagaimana mencintai benda hidup atau mati, karena museum sifatnya terbuka untuk umum publik maka pengelola secara teratur berkewajiban untuk mengembangkan apa yang menjadi identitas bangsa”. Setiap museum memiliki makna yang berbeda, misalnya ada museum mengenai sejarah, budaya maupun untuk mengenang suatu peristiwa, namun tidak semua museum menerapkan peran dan fungsi dengan baik.

b. Landasan Hukum Museum

Ada beberapa landasan hukum yang terdapat di Indonesia dalam mengatur tentang museum. Menurut Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 1995 Pasal 1 Ayat 1 yang menyatakan bahwa museum adalah lembaga, tempat penyimpanan, perawatan, pengamanan, dan pemanfaatan benda-benda bukti materiil hasil budaya manusia, serta alam dan lingkungannya guna menunjang upaya perlindungan dan pelestarian kekayaan budaya bangsa. Landasan hukum lainnya terdapat pada Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2010 Pasal

18 Ayat 2 Tentang Benda Cagar Budaya yang mendefenisikan museum sebagai lembaga yang memiliki fungsi melindungi, mengembangkan, memanfaatkan koleksi berupa benda, bangunan, dan struktur yang telah ditetapkan sebagai Cagar Budaya maupun bukan Cagar Budaya, serta mengomunikasikannya kepada masyarakat. Benda Cagar Budaya adalah benda dari alam atau benda buatan manusia, baik bergerak maupun tidak bergerak, berupa kesatuan atau kelompok, berupa bagian ataupun sisa yang memiliki hubungan erat dengan kebudayaan, dan sejarah perkembangan manusia.

Surat Keputusan Menteri Kebudayaan dan Pariwisata Nomor KM 33/PL.303/MKP/2004, terdapat 8 bab yang terdiri dari 32 pasal mengenai ketentuan museum. Ketentuan tersebut hanya menyediakan syarat mendirikan museum tidak sampai pada pengelolaan museum beserta sasarannya. Dilihat dari beberapa museum yang berdiri, tidak semua museum sesuai dengan ketentuan Surat Keputusan Menteri Kebudayaan dan Pariwisata tersebut. Hal ini dikarenakan masih ada museum yang hanya memamerkan koleksi berupa benda saja, tidak didukung dengan pengelolaan yang memadai, baik secara teknis maupun administrasi.

c. Fungsi dan Peran Museum

Museum memiliki fungsi pokok yaitu, menyediakan informasi, pendidikan, dan hiburan. Museum merupakan tempat merenung, seperti fungsinya, museum diharapkan menjadi tempat belajar. Selama

bertahun-tahun museum telah dianggap sebagai objek nyata yang dijadikan referensi untuk menguji dan meningkatkan pengetahuan yang telah dicapai dan disampaikan dalam bentuk lain. Museum digambarkan sebagai pusat dokumentasi tiga dimensi dunia dan sejarah manusia yang tidak dapat digantikan oleh publikasi lainnya. (Kochhar, 2008: 387-388).

Menurut Boyer (1996) dalam Saraswati (2009: 12), ia menyatakan bahwa museum memiliki dua pengertian yaitu tempat para Muses dan tempat ilmu pengetahuan dan menuntut ilmu, seperti pada Museum Alexandria yang didirikan abad ke-3 sebelum masehi. Museum yang seringkali dikaitkan dengan pendidikan karena peran museum terhadap pendidikan cukup berpengaruh agar siswa-siswi dapat mengenal nilai sejarah dan budaya bangsa Indonesia. Hal ini yang seharusnya menjadikan museum menjalin kerjasama dengan sekolah bukan hanya sebatas kunjungan.

Usaha yang dapat dilakukan agar museum menjadi tempat yang lebih edukatif adalah pengelola museum dapat membuat suatu kegiatan agar wisatawan ikut terlibat secara langsung dan memperoleh pengalaman baru yang lebih edukatif. Museum merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran, karena museum sendiri adalah institusi pendidikan. Ada beberapa sekolah yang telah menetapkan dalam tingkat kelas tertentu menjadikan museum sebagai tempat kunjungan pembelajaran. Tujuan kunjungan tersebut

untuk mengamati objek yang dipamerkan berupa benda-benda bersejarah maupun bersifat kebudayaan. Selama melakukan kunjungan ke museum ini, siswa diharapkan mendapatkan pengetahuan yang baru dan lebih mengenai objek tersebut.

Kunjungan siswa ke museum merupakan batu loncatan bagi munculnya gagasan dan ide baru, karena di museum mereka dirangsang untuk menggunakan kemampuan berfikir kritisnya (Saraswati, 2009: 19). Museum dapat memberikan dorongan baru pada metode pendidikan. Koleksi-koleksi yang ada di museum menjadi bantuan yang berharga bagi guru dalam memberikan kehidupan dan realitas pembelajaran di sekolah pada semua tingkat dalam pendidikan formal. Kunjungan sekolah ke museum dilakukan secara terorganisasi dan telah menjadi pembelajaran di hampir semua negara di Eropa dan Amerika selama bertahun-tahun. Darmawisata yang terarah, diskusi dan buku-buku pembelajaran dengan ilustrasi melengkapi kurikulum sekolah (Kochhar, 2008: 388).

Berdasarkan hasil musyawarah umum ke-11 (112th General Assembley) *International Council of Museum* (ICOM), yang dilakukan pada tanggal 14 Juni 1974 di Denmark dalam Direktorat Museum (2007: 1), terdapat sembilan fungsi museum antara lain:

- 1) Mengumpulkan dan menjaga warisan alam dan budaya;
- 2) Dokumentasi dan penelitian ilmiah;
- 3) Konservasi dan preservasi;

- 4) Penyebaran dan pemerataan ilmu untuk umum;
- 5) Pengenalan dan penghayatan kesenian;
- 6) Pengenalan kebudayaan antardaerah dan antarbangsa;
- 7) Visualisasi warisan alam dan budaya;
- 8) Cermin pertumbuhan peradaban umat manusia;
- 9) Pembangkit rasa takwa dan bersyukur kepada Tuhan Yang Maha Esa.

Kesembilan fungsi museum di atas menyatakan bahwa museum sangat penting bagi dan berkaitan dengan kehidupan masyarakat, bukan hanya sebagai tempat pembelajaran sejarah saja. Sebelum adanya perkembangan museum beserta paradigma, di Indonesia museum dijadikan sebagai tempat pembelajaran sejarah bagi anak-anak sekolah. Kebanyakan museum yang digunakan sebagai tempat belajar sejarah adalah museum milik pemerintah.

Dahulu museum kurang menarik bagi masyarakat umum dan bersifat monoton, serta tidak dijadikan sebagai obyek wisata. Paradigma museum saat ini adalah menutut museum harus dapat menyediakan informasi yang berguna bagi masyarakat umum dan sebagai obyek wisata. Museum memiliki peran sebagai obyek wisata karena fungsi museum bukan hanya menyediakan informasi melainkan sebagai tempat hiburan, sehingga masyarakat dapat menjadikan museum sebagai tujuan wisata ketika mengisi waktu luang.

d. Proses Perencanaan Museum

Menurut Ishaq, yang mengatakan bahwa pada umumnya proses perencanaan mendirikan museum hanya sampai pada sasaran museum itu dapat berdiri, tetapi kurang memikirkan pengelolaan setelah museum itu resmi berdiri. Seharusnya dalam proses mendirikan suatu museum, rencana pengelolaan museum kedepannya menjadi bahan pertimbangan agar tujuan dan fungsi museum dapat tercapai.

Proses pengelolaan museum dilakukan dari awal didirikan museum dan selama museum tersebut berdiri. Selain itu museum juga harus melakukan evaluasi dan mengembangkannya. Hal tersebut juga merupakan bagian dari cara pencapaian fungsi, tujuan, dan manfaat museum dan akan lebih baik jika setiap pengunjung mendapatkan pengalaman dari setiap museum yang dikunjungi.

Sama seperti lembaga lainnya yang memiliki beberapa tujuan pembangunan, museum juga memiliki tujuan tertentu dalam melakukan pembangunan yang tidak asal dibuat dengan perspektif yang berbeda. Tujuan pembangunan museum tidak lepas dari peran dan fungsi adanya museum. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Kotler & Kotler dalam Rahardjo (2011: 161), terdapat sembilan tujuan pembangunan museum antara lain:

- 1) Meningkatkan jumlah pengunjung;
- 2) Membangun keanggotaan;
- 3) Memperbanyak koleksi yang relevan;

- 4) Merancang pameran dan program yang dapat menarik pengunjung dari berbagai kelompok masyarakat;
- 5) Memperluas jangkauan fungsi pendidikan;
- 6) Mengembangkan fasilitas;
- 7) Meningkatkan pelayanan kepada pengunjung;
- 8) Meningkatkan bantuan dana;
- 9) Menghilangkan defisit operasional;

Museum juga memiliki permasalahan yang secara umum setiap museum dapat mengalaminya, baik museum milik pemerintah maupun museum milik swasta. Rahardjo (2011: 159-160) mengemukakan beberapa masalah yang dapat terjadi di museum, seperti:

- 1) Museum terancam ditinggalkan oleh pengunjung karena tempat wisata yang lebih menarik dan kreatif lebih berkembang pesat, sementara museum masih belum mengikuti perkembangan sesuai minat pengunjung.
- 2) Kurangnya ketertarikan pengunjung terhadap koleksi museum yang dipamerkan menyebabkan timbulnya rasa bosan serta pengunjung tidak merasakan manfaat dari adanya koleksi tersebut.
- 3) Baik pengelola maupun karyawan museum terkesan kurang antusias dalam menjalankan profesi mereka, sehingga pengunjung tidak dapat mendapatkan kesan dan pengalaman serta pengetahuan yang baru ketika mengunjungi museum. Masih

adanya beberapa bangunan museum yang kurang terawat, fasilitas umum kurang diperhatikan dan koleksi yang ditampilkan kurang menarik, sehingga museum terkesan seperti gudang tempat menyimpan benda atau barang yang kuno atau lama. Hal ini yang menyebabkan pengunjung enggan berkunjung ke museum.

Selain dari beberapa tujuan pembangunan museum dan permasalahan yang terjadi, museum juga memiliki unsur-unsur penting seperti yang diungkapkan Hauenschild (2013), menurutnya unsur-unsur penting tersebut dalam pandangan *new museology*, yaitu koleksi, konservasi, penelitian, pameran, dan pendidikan serta partisipasi dalam museum. Menurut Saraswati (2009: 13), “museum merupakan suatu badan yang mempunyai tugas dan kegiatan untuk memamerkan dan menerbitkan hasil-hasil penelitian dan pengetahuan tentang benda-benda yang penting bagi kebudayaan dan ilmu pengetahuan”.

Berdasarkan tingkatnya, museum dibagi menjadi tiga, yaitu:

- 1) Museum Nasional, yaitu museum yang memiliki koleksi peninggalan bersejarah yang terdapat di seluruh wilayah Indonesia.
- 2) Museum Provinsi, yaitu museum yang koleksinya hanya berasal dari suatu provinsi tertentu saja.
- 3) Museum Lokal, yaitu museum yang memiliki koleksi berasal dari kota maupun kabupaten di mana museum tersebut berada.

Terdapat masih ada museum yang kondisi bangunan dan setiap ruangannya belum layak atau tidak sesuai standar untuk menampilkan informasi koleksi yang menjadi wujud nyata museum. Hal ini dapat mempengaruhi bagi calon wisatawan, karena sudah tidak tertarik dengan melihat kondisi seperti itu. Berbeda dengan *mall*, tempat wisata, maupun hiburan lainnya yang memiliki bangunan yang bagus, pencahayaan, dan dekorasi yang menarik minat banyak orang untuk mendatanginya. Pengembangan museum tidak terlepas dari pengelolaan pemerintah dan *stakeholders* terkait. Adapun beberapa tahapan pengelolaan museum, yaitu sebagai berikut:

- 1) Perencanaan, dengan aspek-aspek yang perlu diketahui dalam perencanaan potensi wisata museum, yaitu wisatawan, pengangkutan, dan daya tarik wisata;
- 2) Pelaksanaan;
- 3) Pengawasan;
- 4) Penilaian dan evaluasi.

3. Informasi

a. Pengertian Informasi

Secara estimologi, informasi berasal dari bahasa Perancis kuno, yaitu “*informacion*” (tahun 1387) yang diambil dari bahasa latin “*informationem*” yang artinya garis besar, konsep, dan ide. Pengertian singkatnya, informasi merupakan bagian dari data atau kumpulan data. Sebelum menjadi informasi, data dikumpulkan terlebih dahulu kemudian

diproses dan disebarluaskan kepada masyarakat. Kamus Umum Bahasa Indonesia (KUBI), “data adalah bukti yang ditemukan dari hasil penelitian yang dapat dijadikan dasar kajian atau pendapat”.

Menurut *Webster's New World Dictionary*, “data adalah sesuatu yang diketahui dan dianggap”. Agus Mulyanto (2009: 12) membandingkan antara informasi dengan data. Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya, sedangkan data merupakan sumber informasi yang menggambarkan suatu kejadian yang nyata.

Menurut Romney (2009), “data adalah fakta-fakta yang dikumpulkan, dicatat, disimpan dan diproses oleh sistem informasi”. Data dapat dikatakan sebagai deskripsi tentang benda, kejadian, aktifitas, dan transaksi, tidak memiliki makna atau tidak berpengaruh secara langsung kepada pengguna. Setelah data diproses atau diolah menjadi informasi, maka informasi tersebut memiliki kandungan makna yang berguna bagi orang lain.

Secara teknis, pengumpulan data dilakukan secara empiris. Data merupakan satuan terkecil berupa angka, huruf, simbol yang menggambarkan nilai suatu variabel tertentu sesuai dengan kondisi data di lapangan, nilai yang terformat, teks, citra, audio, dan video. Satuan terkecil tersebut dapat disebut dengan data mentah karena belum diolah. Setelah itu data mentah dianalisis dan diolah agar dapat menjadi informasi yang berguna bagi masyarakat.

Menurut Krismaji (2015: 14), “informasi adalah data yang telah diorganisasi dan telah memiliki kegunaan dan manfaat”. Pengertian lainnya dikemukakan oleh Romney dan Steinbart (2015: 4), bahwa informasi adalah data yang telah dikelola dan diproses untuk memberikan arti dan memperbaiki proses pengambilan keputusan dengan perannya untuk membuat pengguna dalam mengambil keputusan yang lebih baik sebagai kuantitas dan kualitas dari peningkatan informasi. Menurut McLeod (2010: 35), informasi merupakan data yang telah diproses atau memiliki arti atau kumpulan kejadian yang diangkat dari suatu kenyataan. Informasi adalah hasil dari kegiatan pengolahan data yang memberikan bentuk yang lebih berarti dari suatu kejadian. Adapun ciri-ciri penting yang harus dimiliki informasi yaitu, relevansi, akurat, ketepatan waktu, dan kelengkapan.

Menurut H.M Jogiyanto (2009), “informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya”. McFadden, dkk dalam Widyana (2011: 3), “informasi merupakan suatu kumpulan data yang terstruktur yang telah dikomunikasikan kepada orang lain agar dapat bernilai guna bagi orang tersebut”. Pendapat lain yang diungkapkan Suwarno (2010), informasi adalah suatu kajian mengenai pencetus, pemakai, penggunaan, karakteristik, dan distribusi rekaman gratis.

Menurut Keneth dan Laudon (2008), “informasi adalah data yang sudah di bentuk menjadi sebuah bentuk yang memiliki arti dan berguna

bagi manusia". Widayana (2009), mengatakan bahwa informasi adalah data yang telah disusun dan disertai dengan referensi terhadap suatu hubungan (konteks) yang mempunyai arti untuk pengambilan keputusan. Pendapat lain mengenai informasi dikemukakan oleh Hasugian (2009), bahwa informasi adalah sebuah konsep yang universal dalam jumlah muatan yang besar, meliputi banyak hal dalam ruang lingkupnya masing-masing dan terekam pada sejumlah media. Berdasarkan ruang lingkupnya, pengguna informasi dibagi menjadi dua yaitu, internal (dalam organisasi) seperti karyawan, manajer dan eksternal (luar organisasi) seperti pemegang saham, mitra kerja dan lain-lain.

Berdasarkan penjelasan diatas bahwa informasi dan data saling berkaitan. Selain itu informasi juga berkaitan dengan pengetahuan. Ketika data telah diolah menjadi informasi dan informasi tersebut bermanfaat bagi orang yang menggunakannya dan menjadi pengetahuan bagi orang yang memanfaatkannya. Pengetahuan memiliki arti yaitu informasi yang dilengkapi dengan pemahaman pola hubungan dari informasi disertai pengalaman, baik individu maupun kelompok.

Menurut McFadden, dkk yang dikutip oleh Kadir dalam Kartika (2012: 8), "informasi sebagai data yang telah diproses sedemikian rupa sehingga meningkatkan pengetahuan seseorang yang menggunakan data tersebut". Menurut Widyana (2009), pengetahuan merupakan penerapan informasi yang diyakini dapat langsung digunakan untuk

mengambil keputusan dalam bertindak. Berbeda yang diungkapkan Setiadi (2011), bahwa dalam organisasi, pengetahuan bukan hanya data-data yang tersimpan didalam komputer, namun juga terdapat didalam proses, rutinitas kerja, selain pengetahuan dan informasi serta pengalaman yang tersimpan dalam kepala manusia. Definisi lain tentang pengetahuan dikemukakan oleh Kristanti dan Pamela (2011), bahwa pengetahuan terdapat dalam pikiran setiap manusia secara personal. Disimpulkan dari ketiga teori tersebut bahwa pengetahuan adalah kumpulan informasi yang dimiliki setiap orang dan dijadikan sebagai kemampuan untuk digunakan menyelesaikan masalah dan mengambil keputusan mupun tindakan secara efektif.

b. Landasan Hukum Informasi

Informasi merupakan kebutuhan pokok bagi setiap orang dalam pengembangan pribadi dan lingkungan sosialnya serta bagian penting bagi ketahanan nasional. Setiap manusia memiliki hak memperoleh informasi dan telah diatur dalam Undang-Undang Keterbukaan Informasi. Hak memperoleh informasi yang kini menjadi hak asasi manusia dan keterbukaan informasi yang merupakan salah satu syarat penting diterapkan dalam negara demokratis.

Keterbukaan informasi menjadi sarana untuk mengoptimalkan masyarakat dalam mengawasi penyelenggaraan negara dan badan publik untuk kepentingan publik. Hak memperoleh informasi dan keterbukaan informasi diatur dalam Undang-Undang Nomor 14 Tahun

2008 Pasal 2 Ayat 1 yang berisi, setiap informasi publik bersifat terbuka dan dapat diakses oleh setiap pengguna informasi publik. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2017 Pasal 1 Ayat 7, informasi publik adalah informasi yang dihasilkan, disimpan, dikelola, dikirim, dan diterima oleh suatu badan publik yang berkaitan dengan penyelenggara dan penyelenggaraan negara atau penyelenggara dan penyelenggaraan badan publik lainnya serta informasi lain yang berkaitan dengan kepentingan publik.

Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2017 Pasal 1 Ayat 12, Pengelola Layanan Informasi dan Dokumentasi yang selanjutnya disingkat PLID adalah susunan pengelola layanan informasi dan dokumentasi di lingkungan Kementerian Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah. Landasan hukum lainnya yang berkaitan dengan informasi adalah Keputusan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 117 Tahun 2010 Tentang Organisasi Pengelola Informasi dan Dokumentasi, mengenai salah satu tugas Pejabat Pengelola Informasi dan Dokumentasi (PPID) menyediakan akses informasi publik bagi pencari informasi. Tugas yang terdapat dalam surat keputusan menteri komunikasi dan informatika tersebut, PPID menetapkan standar layanan informasi dalam Kementerian Komunikasi dan Informatika untuk melakukann penyelenggaraan pelayanan publik dengan menyediakan sarana, prasarana dan fasilitas informasi serta waktu layanan informasi.

c. Sumber dan Jenis Informasi

Sumber informasi menyediakan informasi seperti, buku, majalah, surat kabar, audio, video, dan *mikrofilm*. Sebagaimana diketahui, konsep perpustakaan merupakan pengelola informasi yang tampak dalam kegiatan penghimpunan, pengolahan, dan penyebarluasan informasi untuk kepentingan masyarakat banyak. Informasi menjadi kebutuhan pokok manusia dikarenakan memiliki kegunaan yang sangat penting bagi kehidupan untuk menjalankan aktifitas sehari-hari. Adapun kegunaan informasi tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Informasi sebagai proses, yaitu ketika seseorang sudah mendapatkan informasi, maka dia akan mengalami perubahan.
- 2) Informasi sebagai pengetahuan, yaitu informasi berguna sebagai komunikasi pengetahuan dari beberapa fakta, subyek, dan kejadian yang diinformasikan dalam sebuah berita.
- 3) Informasi sebagai benda, yaitu informasi dapat berubah menjadi benda apabila informasi tersebut diubah menjadi data dan dokumen.

Informasi yang terdapat di masyarakat dapat disebut sebagai informasi publik. Informasi publik dibagi kedalam beberapa jenis, yaitu:

- 1) Informasi ilmiah, yaitu rekaman informasi yang digunakan untuk kepentingan ilmiah dan penelitian dalam ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). IPTEK yang membutuhkan informasi dapat

juga menghasilkan informasi baru, sehingga perkembangan IPTEK menjadi sangat cepat yang menyebabkan ledakan pengetahuan dan informasi.

- 2) Informasi sekunder, adalah informasi yang bertujuan untuk membuka informasi primer. Informasi sekunder sebagai alat untuk menelusuri lebih lanjut mengenai keberadaan informasi primer.
- 3) Informasi tersier, adalah keterangan atau tulisan dari sumber tertentu yang dapat digunakan untuk mengetahui atau menelusuri sumber informasi sekunder.

Informasi dibagi menjadi dua, yaitu informasi lisan dan informasi terekam. Informasi lisan adalah informasi dalam bentuk *tacit* atau yang belum direkam, sedangkan informasi terekam adalah informasi dalam bentuk *explicit* atau yang sudah terekam. Informasi terekam sendiri dibagi menjadi dua, yaitu informasi ilmiah dan tidak ilmiah. Informasi ilmiah seperti yang telah dijelaskan diatas yang berkaitan dengan IPTEK, sedangkan informasi tidak ilmiah biasanya dapat ditemukan dimana saja dalam berbagai surat kabar dan media yang dapat diakses dengan mudah oleh setiap masyarakat dan dapat ditemukan dari berbagai sumber.

4. Lembaga Layanan Informasi

a. Pengertian Lembaga

Secara sosiologis, lembaga adalah sebuah suatu format yang mantap, stabil, terstruktur, dan mapan (*established*). Menurut Yasmil Anwar dan Adang, (2013: 198), “lembaga sebagai suatu jaringan sarana hidup berisi peranan yang menjalankan fungsi masyarakat secara terus-menerus dan berulang-ulang”. Paul B. Harton dan Chester L. Hunt dalam Dewi Wulan Sari (2009: 93), mengatakan bahwa lembaga yang digunakan dalam konsep sosiologi berbeda dengan yang digunakan oleh konsep umum lainnya. Suatu lembaga bukan sebagai bangunan, organisasi maupun suatu kelompok.

Lembaga adalah suatu sistem norma untuk mencapai tujuan tertentu atau kegiatan yang dianggap penting oleh masyarakat, atau dalam pengertian lain, lembaga adalah sekumpulan kebiasaan dan tata kelakuan yang ada pada kegiatan pokok manusia. Biasanya lembaga dibentuk untuk mengatur maupun mengawasi sistem tertentu, misalnya lembaga pendidikan yang khusus mengatur dan mengawasi khusus tentang pendidikan. Segala kebijakan, pengembangan dan sebagainya tentang pendidikan terdapat dalam lembaga pendidikan. Sama seperti halnya dengan lembaga pendidikan, lembaga publik juga memiliki fungsi dan peran yang sama tetapi dalam lingkup publik atau masyarakat.

Lembaga publik juga sering disebut sebagai lembaga layanan publik, karena lembaga ini dikhkususkan untuk melayani publik di mana melayani tanpa menerima keuntungan. Lembaga layanan publik itu sendiri adalah pemerintahan. Pemerintah yang bekerja melayani masyarakat seperti dalam membuat KTP, SIM, dan lain-lain.

b. Pengertian Layanan Informasi

Pelayanan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pelayanan adalah sebagai suatu usaha untuk membantu menyiapkan atau mengurus apa yang diperlukan orang lain. Sedangkan menurut Moenir (2010: 26), “pelayanan adalah kegiatan yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang dengan landasan faktor materi melalui sistem, prosedur dan metode tertentu dalam rangka usaha memenuhi kepentingan orang lain sesuai dengan haknya”. Menurut Sampara dalam Sinambela (2011: 5), “pelayanan adalah suatu kegiatan atau urutan kegiatan yang terjadi dalam interaksi langsung antara seseorang dengan orang lain atau mesin secara fisik, dan menyediakan kepuasan pelanggan”. Sinambela (2011: 5) juga memaparkan pengertian pelayanan publik sebagai pemberian layanan (melayani) keperluan orang atau masyarakat yang mempunyai kepentingan pada organisasi tertentu sesuai dengan aturan pokok dan tata cara yang telah ditetapkan.

Winkel (dalam Tohirin) (2007), menjelaskan bahwa layanan informasi merupakan suatu layanan yang berupaya memenuhi

kekurangan individu akan informasi yang mereka perlukan. Jo Bryson (2011), berpendapat mengenai strategi layanan informasi agar berkualitas dan terus melakukan perubahan, seperti memahami lingkungan internal dan eksternal suatu organisasi. Lingkungan internal organisasi dituntut dapat menghadapi perubahan yang terus terjadi di lingkungan eksternal agar dapat memperkuat budaya organisasi. Mempertahankan budaya organisasi dapat membentuk watak individu yang memiliki komitmen dan loyalitas terhadap visi misi organisasi. Menghadapi lingkungan eksternal untuk mempertahankan budaya organisasi dapat dilakukan melalui evaluasi pelayanan beserta perencanaan kegiatan evaluasi layanan.

c. Pengertian Lembaga Layanan Informasi

Lembaga layanan informasi dapat dikatakan bagian dari lembaga layanan publik. Hal ini dikarenakan informasi yang telah menjadi kebutuhan masyarakat dan hak setiap orang mendapatkan informasi, sehingga memerlukan suatu lembaga dalam mengatur agar terciptanya keterbukaan informasi yang sesuai dan adil. Lembaga informasi dalam pemerintahan yang bertugas mengelola dan memberikan pelayanan informasi adalah Pejabat Pengelola Informasi dan Dokumentasi (PPID).

Selain PPID, beberapa lembaga informasi lainnya yang lebih mengarah pada lembaga yang menyediakan atau memberikan informasi adalah perpustakaan, arsip, pusat dokumentasi, pusat informasi, dan museum serta lembaga pengelola sumber informasi lainnya. Salah satu

lembaga informasi yaitu perpustakaan, biasanya menyediakan informasi dalam bentuk koleksi tercetak, seperti buku, sedangkan pada museum, informasi disediakan dalam bentuk visualisasi, baik bentuk tiga dimensi maupun dua dimensi, seperti foto, musik, artefak, seni lukis, benda bersejarah, dan budaya. Sebuah lembaga dapat dikatakan sebagai lembaga layanan informasi jika telah melakukan tiga syarat berikut yang diatur dalam Peraturan Komisi Informasi Nomor 1 Tahun 2010, yaitu:

- 1) Badan publik setidaknya memiliki kewajiban untuk menetapkan peraturan mengenai standar prosedur operasional layanan informasi publik.
- 2) Menunjuk Pejabat Pengelola Informasi dan Dokumentasi (PPID).
- 3) Menetapkan secara berkala daftar informasi publik atas seluru
- informasi publik yang dikelola.

d. Landasan Hukum Lembaga Layanan Informasi

Pelayanan publik adalah segala bentuk jasa maupun barang yang dilayangkan kepada dan untuk kepentingan masyarakat. Lembaga layanan publik terdiri dari lembaga pendidikan, lembaga pelayanan kesehatan, lembaga sosial, lembaga layanan informasi, dan sebagainya. Museum termasuk dalam lembaga layanan informasi karena berdiri dengan tujuan melayani masyarakat dalam informasi yang disediakan museum.

Menurut Undang-Undang Nomor 25 Tahun 2009 Pasal 1 Ayat 1, bahwa pelayanan publik adalah kegiatan atau serangkaian kegiatan dalam rangka pemenuhan kebutuhan pelayanan sesuai dengan peraturan perundang-undangan bagi setiap warga negara dan penduduk atas barang, jasa, dan atau pelayanan administratif yang disediakan oleh penyelenggara pelayanan publik. Dalam Undang-Undang tersebut juga terdapat beberapa asas pelayanan publik, seperti:

- 1) Kepentingan umum, yaitu dalam memberikan pelayanan publik tidak mengutamakan kepentingan pribadi dan kelompok tertentu.
- 2) Kepastian hukum, yaitu jaminan terwujudnya hak dan kewajiban dalam penyelenggaraan pelayanan.
- 3) Kesamaan hak, yaitu tidak boleh membedakan suku, ras, agama, golongan, jenis kelamin, dan status ekonomi dalam memberikan pelayanan publik.
- 4) Keseimbangan hak dan kewajiban, yaitu pelaksanaan pemenuhan hak dan kewajiban harus seimbang dalam pemberian pelayanan publik.
- 5) Keprofesionalan merupakan penyelenggara pelayanan publik harus memiliki kompetensi sesuai dengan bidangnya dalam bertugas.
- 6) Partisipatif, yaitu meningkatkan peran masyarakat dalam penyelenggaran pelayanan publik melalui aspirasi, harapan, dan kebutuhan masyarakat.

- 7) Persamaan perlakuan atau tidak diskriminatif, sebagaimana setiap masyarakat berhak mendapatkan pelayanan dengan adil.
- 8) Keterbukaan, yaitu setiap masyarakat atau yang mendapatkan pelayanan dapat mengakses dan memperoleh informasi yang dibutuhkan.
- 9) Akuntabilitas, yaitu proses penyelenggaraan pelayanan harus dapat dipertanggungjawabkan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.
- 10) Fasilitas dan perlakuan khusus bagi kelompok rentan, yaitu memberikan kemudahan bagi kelompok yang rentan agar terciptanya keadilan pelayanan publik.
- 11) Ketepatan waktu, yaitu setiap jenis pelayanan publik dapat diselesaikan tepat waktu sesuai dengan standar pelayanan.
- 12) Kecepatan, kemudahan, dan keterjangkauan, yaitu setiap jenis pelayanan harus dilakukan secara cepat, mudah dan terjangkau.

Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2014 yang berisi mengenai kewenangan dan tanggungjawab pemerintah daerah dalam penyelenggaraan pelayanan publik. Peraturan Pemerintah Nomor 96 Tahun 2012 Pasal 22 Tentang Penyusunan Standar Publik menyatakan bahwa setiap penyelenggara wajib menyusun, menetapkan, dan menerapkan standar pelayanan dengan melibatkan masyarakat beserta pihak terkait serta mengacu pada ketentuan teknis yang telah ditetapkan sesuai ketentuan peraturan perundang-undangan. Rancangan Standar

Pelayanan yang dimaksudkan dalam Pasal 23 tersebut beserta komponennya adalah sebagai berikut:

- 1) Dasar hukum;
- 2) Persyaratan;
- 3) Sistem, mekanisme dan prosedur;
- 4) Jangka waktu penyelesaian;
- 5) Biaya atau tarif;
- 6) Produk pelayanan;
- 7) Sarana, prasarana dan fasilitas;
- 8) Kompetensi pelaksana;
- 9) Pengawasan internal;
- 10) Penanganan pengaduan, saran, dan masukan;
- 11) Jumlah pelaksana;
- 12) Jaminan pelayanan yang memberikan kepastian sesuai dengan standar pelayanan;
- 13) Jaminan keamanan dan keselamatan pelayanan dalam bentuk komitmen untuk memberikan rasa aman, bebas dari bahaya, dan risiko keragu-raguan;
- 14) Evaluasi kinerja pelaksana.

Peraturan Pemerintah Nomor 97 Tahun 2012 Pasal 9 Tentang Penyelenggara Pelayanan Publik, antara lain:

- 1) Institusi penyelenggara negara terdiri dari lembaga pemerintahan dan satuan kerja penyelenggara di lingkungannya.

- 2) Korporasi, yaitu berupa badan usaha milik negara dan milik daerah beserta satuan kerja penyelenggara di lingkungannya.
- 3) Lembaga independen yang dibentuk berdasarkan Undang-Undang beserta satuan kerja kenyelenggara di lingkungannya.
- 4) Badan hukum lain yang menyelenggarakan pelayanan.
- 5) Publik dalam rangka pelaksanaan misi negara.

Peraturan Pemerintah Nomor 96 Tahun 2012 Pasal 6 Ayat 1 dan 2, terdapat pelayanan administratif sebagaimana dalam Pasal 3 huruf c yang merupakan pelayanan oleh penyelenggara menghasilkan berbagai bentuk dokumen resmi yang dibutuhkan oleh masyarakat. Selain itu, Peraturan Pemerintah Nomor 96 Tahun 2012 Pasal 3 Tentang Pelayanan Publik pada Bab III huruf a mengenai ruang lingkup pelayanan publik, antara lain:

- 1) Pengadaan dan penyaluran barang publik yang dilakukan oleh instansi pemerintah yang sebagian atau seluruh dananya bersumber dari anggaran pendapatan dan belanja negara dan/atau anggaran pendapatan dan belanja daerah.
- 2) Pengadaan dan penyaluran barang publik yang dilakukan oleh suatu badan usaha yang modal pendiriannya sebagian atau seluruhnya bersumber dari kekayaan negara atau kekayaan daerah yang dipisahkan.
- 3) Pengadaan dan penyaluran barang publik yang pembbiayaannya tidak bersumber dari anggaran pendapatan dan belanja negara

atau anggaran pendapatan dan belanja daerah atau badan usaha yang modal pendiriannya sebagian atau seluruhnya bersumber dari kekayaan negara atau kekayaan daerah yang dipisahkan, tetapi kesediannya menjadi misi negara yang ditetapkan dalam peraturan perundang-undangan.

Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 10/PER/M.KOMINFO/07/2010, layanan informasi berdasarkan pengelompokkannya dibagi menjadi dua, yaitu bersifat publik (disediakan dan diumumkan secara berkala, serta merta, dan tersedia setiap saat) dan yang dikecualikan, yang keduanya disediakan melalui berbagai media seperti, media *online* dan media cetak. Setiap lembaga layanan informasi memiliki PPID dalam mengelola informasi publik. PPID diatur dalam Peraturan Komisi Informasi Nomor 1 Tahun 2010 Pasal 1, bahwa Pejabat Pengelola Informasi dan Dokumentasi yang selanjutnya disebut PPID adalah pejabat yang bertanggungjawab di bidang penyimpanan, pendokumentasian, penyediaan, dan pelayanan informasi di badan publik dan bertanggungjawab langsung kepada atasan PPID sebagaimana dimaksud pada Peraturan ini. Pasal 8 Ayat 1 PPID bertanggungjawab mengkoordinasikan penyediaan dan pelayanan seluruh Informasi Publik di bawah penguasaan Badan Publik yang dapat diakses oleh publik.

5. Obyek Wisata

a. Pengertian Obyek Wisata

Obyek dapat menunjukkan pada suatu tempat, nama maupun benda. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), objek adalah hal, perkara, atau orang yang menjadi pokok pembicaraan. Wisata menurut KBBI adalah perwujudan ciptaan manusia, tata hidup, seni budaya, sejarah bangsa, dan keadaan alam yang mempunyai daya tarik untuk dikunjungi wisatawan.

Secara estimologi kata wisata berasal dari kata “*Torah*” dari Ibrani yang berarti belajar. Dalam bahasa latin, yaitu “*Tornus*” berarti alat untuk membuat lingkaran. Bahasa Prancis kuno, yaitu “*Tour*” yang berarti mengelilingi sirkuit dan dalam bahasa Inggris, kata wisata adalah “*Tour*”. Menurut Ridwan (2012: 5), “obyek wisata adalah segala sesuatu yang memiliki keunikan, keindahan dan nilai yang berupa keanekaragaman kekayaan alam, budaya, dan hasil buatan manusia yang menjadi sasaran atau tujuan kunjungan wisatawan”.

b. Landasan Hukum Obyek Wisata

Menurut Undang-Undang Nomor 10 Tahun 2009 Bab 1 Pasal 1 Tentang Kepariwisataan, menyatakan bahwa wisata adalah kegiatan perjalanan yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang dengan mengunjungi tempat tertentu untuk tujuan rekreasi, pengembangan pribadi, atau mempelajari keunikan daya tarik wisata yang dikunjungi dalam jangka waktu sementara. Kata obyek wisata

menjadi daya tarik wisata mengikuti pada perubahan peraturan yang berlaku. Perubahan kata tersebut menyesuaikan Peraturan Pemerintah Indonesia Tahun 2009. Undang-Undang Nomor 10 Tahun 2009 Pasal 1 Ayat 5 Tentang Daya Tarik Wisata, bahwa keadaan alam, flora, dan fauna sebagai karunia Tuhan yang Maha Esa, serta peninggalan sejarah, seni, dan juga budaya yang dimiliki bangsa Indonesia merupakan sumber daya dan modal pembangunan kepariwisataan untuk peningkatan kemakmuran dan kesejahteraan rakyat sebagaimana terkandung dalam Pancasila dan Pembukaan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945. Undang-Undang tersebut juga terdapat beberapa obyek dan daya tarik wisata, yaitu:

- 1) Obyek dan daya tarik wisata yang berasal dari ciptaan Tuhan Yang Maha Esa berupa alam, seperti flora, fauna beserta pemandangan alamnya.
- 2) Obyek dan daya tarik wisata dari hasil karya manusia, yaitu berupa museum, peninggalan bersejarah, seni budaya, pertanian (wisata agro), wisata air, wisata petualangan, taman rekreasi, dan tempat hiburan lainnya.
- 3) Sasaran wisata minat khusus, seperti berburu, mendaki gunung, gua, industri, kerajinan, tempat perbelanjaan, sungai, tempat ibadah, tempat ziarah, dan lain-lain.

4) Pariwisata adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan wisata, termasuk pengusaha obyek dan daya tarik wisata serta usaha-usaha yang terkait di bidang tersebut.

c. Pengembangan Obyek Wisata

Menurut Sujali (1989) dalam Asmoro (2011: 14), membagi tiga jenis bahan dasar yang harus dimiliki oleh industri pariwisata, yaitu obyek wisata alam, obyek wisata budaya, dan obyek wisata buatan manusia. Undang-Undang Nomor 10 Tahun 2009 Pasal 6 dan 7 Tentang Pembangunan Pariwisata, pada pasal 6 menyatakan bahwa pembangunan pariwisata harus memperhatikan keanekaragaman, keunikan dan kekhasan budaya dan alam, serta kebutuhan manusia untuk berwisata. Pasal 7, menyatakan pembangunan pariwisata meliputi industri pariwisata, destinasi pariwisata, pemasaran, dan kelembagaan pariwisata.

Tujuan pembangunan pariwisata sendiri untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat tanpa membedakan kelas sosial. Perencanaan pembangunan pariwisata membutuhkan kerjasama antara masyarakat, pemerintah dan swasta, sehingga dapat mendukung pembangunan pariwisata yang berkelanjutan. Menurut Cooper, Fletcher, Gilbert, Shepherd, and Wanhill (1998) dalam Sunaryo (2013: 159), bahwa kerangka pengembangan pariwisata paling tidak harus mencakup komponen utama sebagai berikut:

- 1) Obyek atau daya tarik (*attractions*), terdiri dari daya tarik alam, budaya, buatan, dan kegiatan yang disebut sebagai minat khusus (*special interest*).
- 2) Aksesibilitas (*accessibility*), yang terdiri dari sistem transportasi, seperti jalur transportasi, fasilitas terminal, bandara, pelabuhan, dan transportasi lainnya.
- 3) Amenitas (*amenity*), seperti fasilitas penunjang dan pendukung wisata, antara lain akomodasi, rumah makan, retail, toko cinderamata, fasilitas penukaran uang, biro perjalanan, usat infirmasi wisata, dan fasilitas kenyamanan lainnya.
- 4) Fasilitas pendukung (*ancillary services*), yaitu ketersediaan fasilitas pendukung yang digunakan oleh wisatawan, seperti bank, telekomunikasi, pos, rumah sakit, dan sebagainya.
- 5) Kelembagaan (*institutions*), yang terkait dengan keberadaan dan peran masing-masing unsur dalam mendukung kegiatan pariwisata termasuk masyarakat setempat sebagai tuan rumah (*host*).

Pengembangan pariwisata membutuhkan teknik perencanaan yang baik dan tepat. Diperlukan strategi dalam pengembangan pariwisata, baik dalam jangka panjang maupun jangka pendek. Strategi tersebut menyesuaikan dengan visi, misi, dan tujuan setiap pariwisata. Menurut Carter dan Fabricus (2007) dalam Sunaryo (2013: 172), ada beberapa

unsur dasar yang harus diperhatikan dalam perencanaan pengembangan pariwisata, yaitu sebagai berikut:

- 1) Pengembangan atraksi dan daya tarik wisata yang dapat menarik perhatian dan minat wisatawan untuk berkunjung.
- 2) Pengembangan amenitas dan akomodasi wisata perlu dikembangkan, seperti pusat informasi wisata, rumah makan, biro perjalanan wisata, toko cinderamata, tempat kesehatan, pusat informasi, dan sebagainya.
- 3) Pengembangan aksesibilitas tidak hanya menyediakan kemudahan transportasi melainkan waktu dalam menunjukkan arah menuju lokasi wisata.
- 4) Pengembangan *image* (citra wisata) melalui design antara kualitas produk, komunikasi pemasaran, kebijakan harga, serta komunikasi pemasaran yang tepat dan konsisten dengan citra yang akan dikembangkan.

Menurut Yoeti (2008: 20) dampak dari pengembangan pariwisata sebagai suatu industri adalah dapat menciptakan kesempatan berusaha, karena wisatawan membutuhkan pelayanan untuk menyediakan kebutuhan, keinginan, dan harapan. Sarana dan prasarana yang tersedia dalam obyek wisata dituntut harus mendukung dan memberikan fasilitas yang nyaman bagi wisatawan. Seperti yang disebutkan oleh Yoeti (2008: 82), sarana dan prasarana wisata harus memadai sebelum melakukan promosi tempat wisata. Hal ini dapat dilihat ketika

wisatawan sebelum berkunjung ke suatu tempat wisata terlebih dahulu melihat sarana prasarana apa saja yang terdapat di tempat wisata tersebut.

Utama (2013), mengatakan bahwa setiap tempat wisata harus memiliki setidaknya empat unsur, yaitu atraksi, infrastruktur atau fasilitas pendukung, aksesibilitas berupa transportasi, serta manajemen transportasi yang efisien dan efektif. Berdasarkan beberapa penjelasan di atas, wisata memiliki empat unsur, yaitu kegiatan perjalanan, dilakukan untuk menikmati obyek dan daya tarik wisata, bersifat sementara, dan dilakukan secara sukarela. Pariwisata suatu negara dapat mempengaruhi perekonomian dengan mendatangkan devisa dan membuka lapangan pekerjaan dan mengurangi angka pengangguran.

Hal ini yang memberikan dampak positif dan besar serta penting bagi negara untuk memperbaiki keadaan negara masing-masing. Semakin tinggi tingkat wisata suatu negara, maka semakin tinggi kemajuan negara tersebut. Tempat wisata yang unik dan menarik akan meningkatkan daya tarik wisatawan baik, dalam negeri maupun luar negeri. Banyaknya wisatawan asing yang berkunjung ke suatu negara hanya untuk berwisata dapat meningkatkan devisa negara tersebut. Tatkala saat ini banyak negara yang semakin meningkatkan pembangunan tempat wisata untuk menarik warga asing berkunjung.

A. Jenis Penelitian

Secara singkat, metode adalah cara, langkah, atau prosedur. Menurut T. Raka Joni dalam Abimanyu dkk (2008: 5), “metode adalah cara kerja yang bersifat relatif umum yang sesuai untuk mencapai tujuan tertentu”. Metode penelitian adalah cara yang digunakan oleh peneliti untuk memperoleh data sesuai permasalahan penelitian melalui teknik pengumpulan data. Jenis penelitian ini adalah studi kasus dengan pendekatan kualitatif. Menurut Robert K. Yin (2008), studi kasus yaitu jika pertanyaan “mengapa” atau “bagaimana” yang diajukan semakin banyak, maka semakin dalam analisa terhadap kasus tersebut dan meneliti kasus yang saat ini terjadi dalam kehidupan.

Studi kasus dalam penelitian ini merupakan penelitian empiris. Hal ini berkaitan dengan meneliti dan menganalisa kasus secara mendalam pada konteks kehidupan, baik yang terjadi dalam individu maupun organisasi atau lembaga. Studi kasus penelitian ini menggunakan *single case*, yang hanya fokus pada satu kasus dengan tujuan yang lebih mengarah pada satu inti permasalahan.

Single case dalam penelitian ini adalah suatu kasus mengenai perkembangan fungsi dan peran museum yang diimplementasikan di Museum Musik Dunia. Studi kasus dilakukan dengan mengumpulkan data-data yang

diperoleh terlebih dahulu melalui wawancara dan kemudian data tersebut di analisis untuk memperoleh makna dan pemahaman dari kasus tersebut. Sebagaimana dapat diketahui bahwa museum saat ini telah mengalami perkembangan fungsi dan peran yaitu sebagai sarana informasi pengetahuan dan sarana hiburan, yang menjadi kasus yang akan diteliti.

Penggunaan studi kasus dalam penelitian ini dikarenakan masih kurangnya analisa secara mendalam mengenai perkembangan fungsi dan peran museum, yang dapat dilihat dari fungsi dan peran di museum saat ini kurang terealisasikan. Peneliti menggunakan studi kasus untuk dapat mengetahui secara mendalam mengenai mengapa dan bagaimana kasus tersebut diimplementasikan di suatu lembaga, yaitu Museum Musik Dunia. Studi kasus ini juga dilakukan untuk mengetahui sampai sejauh manakah museum tersebut menerapkannya serta manfaat bagi masyarakat. Penelitian yang menggunakan studi kasus ini diharapkan dapat memberikan pemahaman bagi museum dalam perkembangannya dan pandangan masyarakat dalam perkembangan museum.

B. Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini dilakukan agar dapat membatasi masalah penelitian. Menurut Moeleong (2012: 97), “pembatasan masalah merupakan tahapan yang sangat menentukan dalam penelitian kualitatif”. Berdasarkan uraian rumusan masalah dan tujuan penelitian, maka yang menjadi fokus penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Implementasi Museum sebagai Lembaga Layanan Informasi dan Objek Wisata pada Museum Musik Dunia di Jatim Park 3.

- a. Fungsi dan peran museum.
 - b. Pengelolaan museum sebagai lembaga layanan informasi dan objek wisata.
 - c. Strategi museum sebagai lembaga layanan informasi dan objek wisata.
2. Faktor penghambat dan pendorong dalam Implementasi Museum sebagai Lembaga Layanan Informasi pada Museum Musik Dunia di Jatim Park 3, antara lain:
 - a. Faktor penghambat museum sebagai lembaga layanan informasi dan objek wisata.
 - b. Faktor pendorong museum sebagai lembaga layanan informasi dan objek wisata.

C. Lokasi dan Situs Penelitian

Lokasi penelitian ini adalah tempat di mana penelitian dilakukan serta memperoleh data yang berkaitan dengan permasalahan sesuai fakta. Lokasi penelitian tersebut berada pada Jatim Park 3, Kota Batu. Alasan peneliti mengambil penelitian di lokasi ini adalah karena:

1. Kota Batu adalah kota yang telah ditetapkan sebagai kota wisata yang ada di Jawa Timur dan berdekatan dengan Kota Malang yang saat ini menjadi salah satu kota pendidikan di Indonesia.
2. Jatim Park adalah salah satu tempat wisata yang cukup terkenal dan digemari oleh masyarakat serta Jatim Park 3 yang baru saja dibuka pada Tahun 2017.

Situs penelitian adalah tempat spesifik penelitian dilakukan. Situs penelitian ini berada pada Museum Musik Dunia. Di tempat penelitian ini akan dilakukan aktivitas penelitian melalui wawancara, dokumentasi, dan observasi terhadap berbagai permasalahan yang terjadi di situs tersebut.

D. Sumber Data

Menurut Turban (2010), “data adalah deskripsi dasar dari benda, peristiwa, aktivitas dan transaksi yang direkam, dikelompokkan, dan disimpan tetapi belum terorganisir untuk menyampaikan arti tertentu”. Menurut Moleong (2012: 157), “ sumber data utama dalam penelitian kualitatif adalah kata-kata dan tindakan, selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen dan lain-lain. Penelitian ini memperoleh data yang bersumber dari dua jenis, yaitu:

1. Data primer, yaitu data yang diperoleh langsung dari lapangan maupun informan melalui wawancara dan pengamatan langsung selama melakukan penelitian. Proses wawancara dilakukan dengan memilih informan yang sesuai dan tepat serta dapat memenuhi informasi yang dibutuhkan dengan tujuan dan pertimbangan tertentu, serta tidak berdasarkan kedudukan. Informan dalam wawancara untuk memenuhi data primer ini, terdiri dari:

- a. Pengelola Museum Musik Dunia.
- b. Wisatawan yang berkunjung ke Museum Musik Dunia.

2. Data sekunder, yaitu data pendukung dari data primer yang diperoleh melalui literatur dan dokumentasi kegiatan berupa foto, kegiatan yang berkaitan dengan masalah yang diteliti. Data-data sekunder yang ada dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Profil lokasi penelitian.
- b. Jurnal, buku, dan literatur lainnya yang mendukung penelitian ini, yaitu mengenai implementasi museum sebagai lembaga layanan informasi dan obyek wisata.
- c. Dokumentasi foto tentang koleksi museum, proses wawancara dan kegiatan di lokasi penelitian.
- d. Peraturan, Undang-Undang, dan landasan hukum lainnya mengenai implementasi museum sebagai lembaga layanan informasi dan obyek wisata.
- e. Data tentang teori dalam kajian pustaka dan metode penelitian.

E. Teknik Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2013: 224), “Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data”. Sebelum mengumpulkan data, peneliti melakukan persiapan yaitu dengan menentukan informasi, mempersiapkan pedoman wawancara, merencanakan jadwal wawancara ke lokasi penelitian, dan mempersiapkan instrumen penelitian yang akan digunakan. Teknik pengumpulan data ini dilakukan agar informasi yang akan diteliti dan dikumpulkan sesuai dengan permasalahan, serta dengan jenis penelitian yang tepat. Teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan cara berikut:

1. Wawancara

Wawancara adalah suatu cara mengumpulkan data dengan menanyakan langsung kepada informan atau responden dapat dilakukan dengan intensif dan berulang-ulang agar mendapatkan data yang lebih lengkap. Menurut

Afifuddin (2009: 131), “wawancara adalah metode pengambilan data dengan cara menanyakan sesuatu kepada seseorang yang menjadi informan atau responden dengan bercakap-cakap secara tatap muka”. Wawancara dilakukan secara langsung kepada beberapa informan yang berkunjung ke museum. Wawancara yang dilakukan sesuai dengan pedoman wawancara yang telah disiapkan untuk memenuhi kebutuhan informasi penelitian.

Penelitian ini menggunakan wawancara semi-terstruktur dengan menyiapkan terlebih dahulu daftar pertanyaan untuk informan yang telah ditentukan. Tujuannya adalah jika sewaktu-waktu akan ada pertanyaan baru yang muncul dari jawaban para informan yang dapat mendukung data lebih dalam lagi. Wawancara ini bersifat terbuka, yaitu informan mengungkapkan pendapat mereka dalam proses wawancara.

Sebelum melakukan wawancara, peneliti menentukan informan yang akan diwawancarai. Penelitian ini menggunakan teknik *Snowball Sampling* dalam menentukan informan. *Snowball Samplug* adalah jika jumlah informan yang telah ditentukan ternyata belum mencapai titik fokus permasalahan, maka peneliti akan mempertimbangkan untuk melakukan wawancara lagi untuk mencapai data yang valid.

Informan yang akan diwawancarai adalah wisatawan yang sedang berkunjung ke museum dan karyawan Museum Musik Dunia. Wisatawan yang sebagai informan ditentukan karena telah mengetahui isi Museum Musik Dunia serta peneliti ingin mengetahui manfaat yang diperoleh

wisatawan setelah berkunjung ke museum. Tahap awal pengambilan data, peneliti menetapkan jumlah informan yang akan diwawancara sebanyak sepuluh orang, yaitu sebagai berikut:

- 1) Satu orang mahasiswa Program Studi Perpustakaan dan Ilmu Informasi Fakultas Ilmu Administrasi, Universitas Brawijaya;
- 2) Satu orang mahasiswa Program Studi Bisnis Pariwisata Fakultas Ilmu Administrasi, Universitas Brawijaya;
- 3) Dua orang perempuan wisatawan;
- 4) Dua orang laki-laki wisatawan;
- 5) Satu keluarga wisatawan;
- 6) Dua karyawan Museum Musik Dunia yang minimal sudah bekerja selama tiga bulan;
- 7) Manajer operasional Museum Musik Dunia.

Informan yang telah ditentukan menurut pertimbangan agar peneliti dapat menganalisa dari segi lembaga layanan informasi, obyek wisata, dan apa yang menarik dari museum tersebut menurut masyarakat umum serta umpan balik atau manfaat yang didapatkan. Hal-hal yang di wawancara dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Manfaat yang diperoleh dari museum.
- 2) Wisatawan Museum Musik Dunia.
- 3) Dokumentasi.
- 4) Pengelolaan dan strategi Museum Musik Dunia.

Proses wawancara ini akan dilakukan selama satu bulan, yaitu pada akhir bulan Januari 2019 hingga bulan Februari 2019. Tidak menutup kemungkinan apabila proses tersebut mendapatkan data yang cukup dan segera dikelola dengan cepat, tetapi jika masih kurang data maka peneliti akan memperpanjang waktu. Jumlah informan yang semula berjumlah 10 orang juga tidak menutup kemungkinan akan bertambah hingga mencapai data yang sesuai pokok permasalahan penelitian.

2. Observasi

Menurut H. Afifuddin, M.M (2009: 134), "Observasi adalah pengamatan dan pencatatan secara sistematik terhadap unsur-unsur yang tampak dalam suatu kejadian dalam objek penelitian". Tujuan observasi untuk mendeskripsikan kejadian yang dipelajari, aktivitas yang berlangsung, orang-orang yang terlibat dalam aktivitas, maka kejadian yang dilihat dari perspektif mereka yang terlihat dalam kejadian yang diamati tersebut. Observasi dilakukan untuk mengetahui sejarah berdirinya museum musik dunia, koleksi, daftar pengunjung, dokumentasi, kegiatan, dan segala yang berhubungan dengan pengunjung seperti, minat, manfaat ke museum dan sebagainya serta data-data yang berkaitan dengan permasalahan penelitian dan faktor pendukung serta faktor penghambatnya.

Observasi secara langsung adalah cara pengambilan data dengan menggunakan indera tanpa bantuan alat standar lain untuk keperluan tersebut. Penelitian ini menggunakan mata untuk mengamati sesuatu

ketika dalam kegiatan sehari-hari. Observasi atau pengamatan merupakan salah satu teknik penelitian yang sangat penting, yaitu dengan meneliti langsung kegiatan yang ada di lokasi penelitian. Moleong (2009: 242), mengatakan bahwa melakukan pengamatan terbatas dan tergantung pada jenis dan variasi pendekatan.

3. Dokumentasi

Menurut Sugiyono (2013: 82), bahwa dokumentasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengumpulkan sumber-sumber data sekunder yang berhubungan dengan masalah penelitian yang terdapat di lokasi penelitian. Dokumentasi dilakukan dengan mengambil foto kegiatan dari hasil wawancara yang berguna untuk memperkuat informasi yang telah didapatkan. Teknik ini dilakukan dengan mencari dan menemukan bukti-bukti yang ada. Dokumen yang dikumpulkan akan membantu peneliti dalam memahami fenomena yang terjadi di lokasi penelitian dan membantu interpretasi data.

Afifuddin (2009: 141), mengatakan dokumen dan data-data literer dapat membantu dalam menyusun analisis dan melakukan validitas data. Dokumentasi penelitian ini bersumber dari foto-foto hasil kegiatan, baik ketika wawancara maupun yang dilakukan wisatawan di museum. Dokumentasi lainnya berupa beragam jenis koleksi dan beberapa koleksi yang langsung diberikan dari musisi kepada Museum Musik Dunia.

F. Instrumen Penelitian

Menurut Suharsimi Arikunto (2010: 265), “instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti ketika

mengumpulkan data untuk mempermudah penelitian menjadi sistematis”. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu dengan mengamati secara langsung setiap kejadian dan kegiatan yang sedang berlangsung. Ada empat instrumen yang digunakan dalam penelitian ini:

1. Daftar Pertanyaan

Peneliti melakukan wawancara dengan daftar pertanyaan atau pedoman wawancara yang telah dibuat dengan penuh pertimbangan. Daftar pertanyaan yang dibuat dengan berurut dari umum ke khusus dan mendahuluikan pertanyaan yang paling penting. Tidak menutup kemungkinan jika jumlah pertanyaan akan bertambah saat proses wawancara.

2. Catatan Lapang

Menurut Moleong (2012: 14), “catatan lapang adalah catatan yang hanya berguna sebagai alat perantara yaitu antara apa yang dilihat, didengar, dirasakan, dicium, dan diraba dengan catatan sebenarnya”. Catatan lapang dapat berupa coretan seperlunya yang sangat dipersingkat berisi kata-kata kunci, frasa, pokok-pokok isi pembicaraan atau pengamatan, gambar, sketsa, sosiogram, diagram, dan lain-lain. Catatan lapang memiliki dua isi yaitu, bagian deskriptif yang berisi gambaran tentang latar pengamatan, orang, tindakan, dan pembicaraan dan bagian reflektif yang berisi kerangka berpikir dan pendapat peneliti, gagasan dan kepeduliannya. Peneliti menggunakan

catatan lapang sebagai dokumen pendukung ketika melakukan wawancara dan pengamatan, dengan mencatat informasi penting saja.

3. Alat Perekam Suara

Selain catatan lapang, peniliti juga menggunakan rekaman atau *recorder* untuk dapat merekam segala pembicaraan dan pembahasan ketika proses wawancara agar peneliti tidak mengalami kesulitan ketika menulis jawaban dari informan serta lebih menghemat waktu. Hasil rekaman wawancara tersebut akan menjadi data yang akan dianalisis peneliti dan keseluruhan pembicaraan wawancara akan diletakkan dalam penelitian ini. Instrumen penelitian ini digunakan untuk mendukung dan memperkuat dari data yang akan diperoleh dari hasil wawancara.

4. Kamera

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kamera adalah kotak kedap sinar yang dipasang dengan lensa yang menyambung pada lubang lensa tempat gambar (objek) yang direkam dalam alat yang pekat cahaya atau alat potret. Peneliti menggunakan kamera yaitu *handphone* untuk mengambil gambar yang ada di museum dan mendukung hasil-hasil data dan memberikan bukti berdasarkan gambar yang ada di lapangan penelitian. Kamera *handphone* akan digunakan setiap kali ke lokasi penelitian baik itu dalam mengambil data maupun wawancara.

G. Analisis Data

Setelah data-data terkumpul dengan ketiga teknik pengumpulan data tersebut, maka dilakukan analisis data. Analisis data dilakukan agar data yang terkumpul dapat sesuai dengan permasalahan yang diteliti. Peneliti melakukan analisis data dengan metode analisis data sudi kasus oleh Robert K. Yin (2008), dengan menggunakan dua teknik menganalisa data antara lain, *explanation building* dan *time-series analysis*. *Explanation building* merupakan teknik menganalisa dengan adanya hubungan sebab akibat yang biasanya digunakan dalam bentuk narasi. *Time-series analysis* adalah menganalisa setiap waktu yang terjadi dalam permasalahan yang akan diteliti.

Terdapat tiga jenis *time-series analysis* yaitu, *simple time series*, *complex time series*, dan *cronologies*. *Simple time series* adalah yang dalam rangkaian waktu hanya memiliki satu variabel saja, sedangkan *complex series time* terdapat beberapa variabel yang relevan dengan studi kasus yang setiap variabel memiliki pola yang berbeda dari waktu ke waktu. *Cronologies* adalah urutan sebab akibat suatu peristiwa yang diikuti oleh peristiwa lain dengan jarak waktu tertentu. Diantara ketiga jenis *time-series analysis* tersebut, penelitian ini menggunakan *cronologies*.

Langkah pertama, peneliti menggunakan teknik *explanation building* yaitu dengan menjelaskan suatu fenomena dengan melihat sebab akibat, mengapa dan bagaimana fenomena tersebut terjadi. Teknik ini juga membandingkan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang sedang dilakukan. Peneliti menggunakan teknik ini dengan *single case* karena ingin mengamati dan

menganalisa mengapa dan bagaimana perkembangan fungsi dan peran yang diterapkan oleh Museum Musik Dunia.

Langkah kedua yaitu tahap *time-series analysis* dengan melihat adanya proses waktu fenomena terjadi. Peneliti melihat dan menganalisa adanya perubahan yang terjadi pada Museum Musik Dunia sudah sesuai perkembangan fungsi dan peran museum atau tidak. *Time-series analysis* yang digunakan dalam penelitian ini adalah kronologis (*cronologies*). Kronologis merupakan bentuk khusus dari analisis deret waktu. Peneliti menggunakan kronologis untuk menganalisa, memahami, dan menjelaskan mengapa dan bagaimana konsep dan paradigma museum mengalami perubahan dan perkembangan.

Melalui kronologis peneliti dapat mengetahui urutan kasus tersebut sejak awal didirikannya museum hingga saat ini yang telah mengalami perkembangan yang cukup pesat. Awalnya museum berdiri sebagai tempat memperlihatkan hasil temuan maupun penelitian yang dilakukan para arkeolog, sehingga hasil temuan tersebut dapat dilestarikan dan menjadi sumber pembelajaran sejarah maupun budaya. Banyak yang berpendapat bahwa museum hanya dapat dikunjungi golongan tertentu. Perkembangan yang dialami oleh museum menjadikan museum sebagai tempat informasi yang dapat dijadikan sebagai pengetahuan bagi seluruh lapisan masyarakat serta sebagai sarana hiburan. Setelah melakukan dua tahap tersebut, peneliti akan menyimpulkan kasus tersebut dengan melihat proses dan perkembangan paradigma museum.

H. Keabsahan Data

Tahap ini digunakan untuk menguji kebenaran sebuah penelitian. Menurut Moleong (2014: 320), mengatakan bahwa keabsahan data harus dapat memenuhi tiga syarat berikut, yaitu mendemonstrasikan nilai yang benar, menyediakan dasar agar hal itu dapat diterapkan dan memperoleh keputusan luar yang dapat dibuat tentang konsistensi dari prosedurnya dan kenetralan dari temuan dan keputusannya. Peneliti menggunakan teknik keabsahan data yaitu dengan perpanjangan keikutsertaan dikarenakan teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan wawancara yang lebih memfokuskan pada data yang diperoleh dari informan.

Perpanjangan keikutsertaan yaitu dengan terjun langsung ke lokasi penelitian, mengamati, dan menganalisa setiap kegiatan yang ada di lokasi penelitian. Hal ini dilakukan agar data yang diperoleh berasal dari data yang sesungguhnya nyata sesuai kegiatan yang terjadi. Perpanjangan keikutsertaan ini dilakukan jika data hasil wawancara selama satu bulan di akhir Januari 2019 sampai dengan bulan Februari 2019 belum mencapai hasil yang tepat dan sesuai yang kemudian akan diperpanjang selama dua minggu bertahap hingga data tersebut valid.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

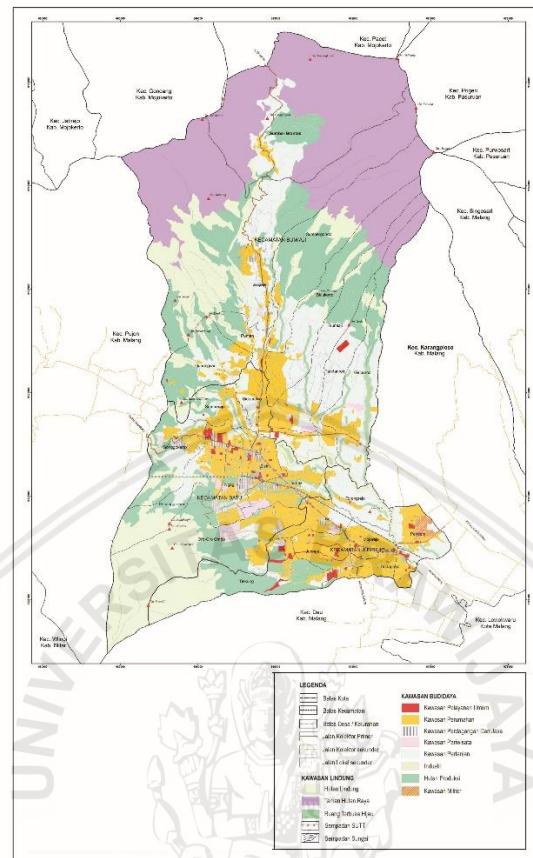
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Gambaran Umum Lokasi Kota Batu

Kota Batu adalah salah satu kota wisata yang ada di Indonesia yang terletak di Provinsi Jawa Timur. Kota ini berkembang menjadi tujuan wisata pada awal abad ke-19, khususnya bagi bangsa Belanda. Kota Batu yang memiliki julukan pada masa itu sebagai Swiss kecil di Pulau Jawa atau *De Klein Switzerland*. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 12 Tahun 1950 Tentang Pembentukan Daerah-Daerah Kabupaten dalam Lingkungan Provinsi Jawa Timur, pada awal tahun 1950 Kota Batu masih berstatus sebagai Kota Administratif.

Kota Batu diresmikan menjadi Daerah Otonom pada tanggal 17 Oktober 2001 berdasarkan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2001. Kota Batu dengan luas wilayah 20.230 Km² berada pada ketinggian 680-1.200 meter dari permukaan laut dan diantara 3 buah gunung yaitu, Gunung Paderman, Gunung Arjuna, dan Gunung Welirang. Kota ini memiliki 3 kecamatan yang dibagi menjadi 20 Desa dan 4 Kelurahan. Kota Batu diberi julukan sebagai sebagai *The Real Tourism city of Indonesia* oleh Bappenas, karena Kota Batu memiliki banyak tempat wisata. Berikut beberapa daya tarik wisata yang terkenal di Kota Batu, yaitu:

- 1) Selecta
- 2) Kusuma Agrowisata
- 3) Jawa Timur Park 1
- 4) Pemandian Air Panas Cangar
- 5) *Batu Night Spectacular* (BNS)
- 6) Petik Apel “Makmur Abadi”
- 7) Vihara “Darmadhipa Arama”
- 8) Museum Satwa
- 9) Raftling “Kaliwatu”
- 10) Kampung Kidz
- 11) Taman Tirta Nirwana
- 12) Pemandian Air Panas Songgoriti
- 13) *Eco Green Park*
- 14) Museum Angkut
- 15) *Wonderland Waterpark*
- 16) Kampung Wisata Kungkuk



Gambar 4.1 Peta Wilayah Kota Batu
Sumber: Dispendukcapil Kota Batu (2019)



Gambar 4.2 Logo Kota Batu

2. Gambaran Umum Situs 1, Jatim Park 3, Kota Batu

Perkembangan daya tarik wisata di Kota Batu meningkat dari tahun ke tahun, salah satunya Jawa Timur Park 3 (Jatim Park 3) yang baru dibuka pada tahun 2017. Jatim Park 3 yang resmi dibuka untuk umum pada 24 November 2017, meskipun masih 85% selesai dalam pembangunan wahannya dan memiliki luas area sebesar 16 hektar. Jatim Park 3 beralamat di Jalan Ir. Soekarno, Desa Beji, Kecamatan Junrejo. Salah satu wahana yang paling terkenal di Jatim Park 3 adalah Dino Park. Dino Park adalah satu-satunya wahana terbesar dan terlengkap dengan tema dinosaurus di Kota Batu.

Jatim Park 3 ini didirikan dengan tujuan memberikan edukasi kepada pengunjung sekaligus hiburan, atau dapat dikatakan sebagai edutainment. Seperti yang disampaikan Pak Adam dalam berita web Jatim Park Group, “Selain memberikan pengetahuan tentang alat musik yang ada kami juga ingin memberikan pengetahuan tentang perkembangan alat musik, intinya mengajak generasi muda untuk mencintai Indonesia”. Ada beberapa wahana yang terdapat di Jatim Park 3, yaitu Dino Park dengan luas 6,5 hektar serta waktu kunjungan 3 jam, Dino Down Town dengan luas 2 hektar serta waktu kunjung selama 3 jam, The Legend Star dengan gedung 3 lantai yang berisi berbagai arti Legend, Museum Musik Dunia yang menampilkan berbagai alat musik di seluruh dunia, Hi-Tech Multimedia dengan permainan teknologi, Infinity yaitu rumah kaca yang besar,

Gedung Teater dengan besar yang dapat mencukupi 2.000 orang dan Red Carpet.

3. Gambaran Umum Situs 2, Museum Musik Dunia, Jatim Park 3, Kota Batu

Penelitian ini dilakukan di Museum Musik Dunia yang berada dalam Jatim Park 3, Kota Batu. Museum Musik Dunia ini didirikan sebagai jendela untuk mengenali berbagai alat musik dari manca negara dan alat musik lokal dari setiap provinsi. Museum Musik Dunia juga menampilkan beberapa patung lilin musisi yang terkenal baik dalam mancanegara maupun nasional. Beberapa musisi juga ikut berkontribusi dalam memberikan kualitas koleksi museum, seperti adanya tanda tangan asli dari musisi maupun salah satu koleksi alat musik yang dimiliki musisi tersebut.

Museum Musik Dunia terdiri dari 3 lantai dengan konsep yang berbeda di setiap lantainya. Lantai 1 terdapat berbagai jenis alat musik tradisional baik nasional maupun mancanegara. Di lantai 2 terdapat berbagai genre musik beserta sejarahnya, serta tersedia audio dan tampilan video masing-masing genre. Audio disediakan melalui *headphones* dengan *tab*, sedangkan video di tampilkan melalui televisi setiap musisi terkenal.

Menuju ke lantai 3 terdapat *concert hall* dengan berbagai alat musik klasik dan *music box*. Lantai 3 merupakan klimaks dari perjalanan seni musik karena tersedia sejarah perkembangan alat musik. Museum Musik

Dunia buka pukul 11.00 WIB – 21.00 WIB dengan harga tiket sebagai berikut:

Tabel 4.1 Harga Tiket Museum Musik Dunia

Jenis Tiket	Harga Tiket
Weekday (Senin – Kamis)	Rp 37.000,00
Weekend (Jumat – Minggu)	Rp 50.000,00
The Legend Star atau Dino Park + Museum Musik Dunia	Rp 120.000,00

Hasil olah data peneliti (2019)

Atraksi yang dimiliki adalah sebagai berikut, pilar musik, panggung Dara Puspita, Timur Tengah, India, alat musik Eropa, China, Memorabilia Koes Plus, alat musik Indonesia, perkusi, akordion, alat musik gitar U.S.A, alat musik Hawai, Amerika, Xinjiang, Korea, Jepang, Meksiko, Skotlandia, Afrika, alat musik Australia, diva from Batu, zona musik jazz, The Beatles, rock, *music playlist*, zona musik pop, zona musik kerongcong, *concert hall*, *music box*, alat musik Taiko, Memorabilia Teresa Teng, radio tabung, *sweet love k-pop*, panggung dangdut, Terry Bozzio Drum Set, alat musik harpa, *gold awards*, dan Elvis Presley. Fasilitas yang terdapat di museum tersebut adalah angkutan gratis Jatim Park Group dengan jam operasional 10.00 WIB – 21.00 WIB. Angkutan ini memiliki 2 rute, yaitu:

Tabel 4.2 Rute Transportasi Jatim park 3

Rute 1	Jatim Park 3 – Jatim Park 1 dan Museum Tubuh – Museum Angkut
Rute 2	Jatim Park 3 – Predator Fun Park - Batu Night Spectacular – Jatim Park 2

Hasil olah data peneliti (2019)



Gambar 4.3 Logo Museum Musik Dunia JTP 3

Sumber: Jatim Park Group (2018)

B. Penyajian Data

1. Implementasi Museum sebagai Lembaga Layanan

Informasi dan Obyek Wisata

a. Museum sebagai Lembaga Layanan Informasi

Adanya museum di Indonesia diawali oleh George Edward Rumphius pada tahun 1628-1702, dengan mengumpulkan atau mengoleksi benda-benda hasil penelitian. Kemudian pada tahun 1662, Rumphius mendirikan museum di Ambon yang bernama *De Amboinsch Raritenkamer*. Museum tersebut tidak dapat ditemukan sampai saat ini.

Perkembangan museum secara kelembagaan di Indonesia yaitu pada tahun 1778, dengan didirikannya *Bataviaasch Genootschap van Kunstenen Wetenschaopen* oleh Pemerintah Belanda pada 24 April 1778. Lembaga tersebut didirikan untuk mengumpulkan, menyimpan benda-benda hasil penelitian, yang diharapkan dapat berkembangan menjadi museum. Lembaga tersebut memiliki slogan *Ten Nuttle van het*

Algemeen yang berarti “Untuk Kepentingan Masyarakat Umum”.

Kemudian secara resmi dibuka pada tahun 1868. Pada 28 Mei 1979, lembaga ini resmi menjadi nama Museum Nasional Indonesia.

Semakin banyaknya museum yang didirikan di Indonesia terjadi karena timbulnya kesadaran dalam melestarikan budaya dan sejarah bangsa. Perkembangan museum yang terjadi di setiap daerah berbeda-beda, sesuai dengan ciri khas tiap daerah. Biasanya museum yang didirikan di daerah tertentu untuk melestarikan budaya dan menceritakan sejarah dari daerah tersebut.

Namun, di masa perkembangan teknologi saat ini, perkembangan museum di Indonesia tidak begitu pesat. Perkembangan museum saat ini yang semestinya tidak fokus pada koleksi saja, tetapi juga pada informasi yang dapat dimanfaatkan sebagai pengetahuan bagi masyarakat luas. Salah satu museum di Indonesia yang berada pada perkembangan museum adalah Museum Musik Dunia.

Perubahan nama yang dilakukan Galeri Musik Dunia menjadi Museum Musik Dunia dikarenakan beberapa faktor baik dalam koleksi maupun tujuan didirikannya Museum Musik Dunia. Salah satu faktor tersebut adalah karena pada umumnya museum bertujuan untuk memberikan pengetahuan bagi masyarakat dalam berbagai koleksi yang menggambarkan kehidupan di masa lampau dan masa sekarang. Hal ini dapat didukung dalam pernyataan wisatawan pertama Bapak X, yang mengatakan bahwa:

“Museum itu sumber pengetahuan ya. Di negara yang maju biasanya ada museum ada perpustakaan, terus gak semua orang, orangtua yang membawa anaknya ke museum, karena isinya benda mati, tapi banyak pengetahuan yang bisa digali, seperti yang ada di museum ini ada perkembangan musik dunia dari zaman 60an. Bagus sih, cuma kesadarannya yang kurang. Ini kalau di Kota Madya ada museum ada perpustakaan, standar negara yang maju dan beradab yang begitu sih. Tapi kalau Indonesia belum ya.” (wawancara pada tanggal 31 Januari 2019).

Pernyataan tersebut menjelaskan bahwa museum sebagai sumber pengetahuan dan sangat penting bagi kehidupan masyarakat di setiap negara. Banyak hal yang didapatkan dan dipelajari dari Museum Musik Dunia, baik itu hal yang sudah diketahui maupun yang belum pernah diketahui dan dilihat. Museum ini mengenalkan berbagai alat musik dari awal perkembangannya, seperti adanya *music box* pertama di dunia.



Gambar 4.4 Phonograph
Sumber: Dokumentasi Peneliti (2019)

Museum sebagai tempat peninggalan sejarah, barang-barang antik maupun kuno juga masih sangat melekat dilimkungan masyarakat. Persepsi masyarakat mengenai museum tempat yang membosankan juga masih terdengar sampai saat ini. Banyak masyarakat ketika

mendengar atau mengetahui adanya museum menjadi tidak tertarik untuk dikunjungi. Hal ini dapat dilihat dalam wawancara wisatawan kedua yang bernama Bu Ratna, yang mengatakan bahwa:

“Pertama kali mendengar kata museum dibenak saya itu barang antik trus setelah masuk ke museum musik ini. Bagus sih, maksudnya sejarah-sejarah musik zaman dulu dari berbagai belahan dunia dikemas sebegini apik sehingga kita tuh gak bosen. Karna kan kita datang ke museum cuma ada bacaan nya aja tuh dan oh kayak gini jadi gak tertarik. Tapi di museum musik ini kita ditunjukkan, ini loh alat musik dari wilayah A misalnya gitu trus kan ada yang kita disuruh dengerin langsung oh jadi gini, gitu. Apalagi ada tempat karoke. Seru”. (wawancara pada tanggal 31 Januari 2019).



Gambar 4.5 Alat Musik Tradisional Indonesia

Sumber: Travelspromo (2019)

Selain koleksi-koleksi yang terbilang antik dan kuno, suasana yang tergambaran dalam museum juga dinilai monoton, dan membosankan bagi masyarakat. Hal ini yang menimbulkan rasa tidak tertarik masyarakat untuk mengunjungi museum karena hanya akan membuang waktu dan uang. Pandangan masyarakat mengenai museum berbeda ketika mengunjungi Museum Musik Dunia, yang diluar dugaan dan

tidak membosankan seperti museum sebelumnya. Pernyataan ini juga dapat dilihat melalui wisatawan keempat belas yaitu mba Yulan, bahwa:

“Kalo dulu yang aku tahu museum itu ngebosenin, ya aku kalo ke museum itu males, gitu gitu aja. Kalo sekarang liat museum sekarang kok menarik ya jadi tertarik ingin melihat nya. Mungkin museum-museum lainnya bisa meniru konsep museum disini ya”. (wawancara pada tanggal 13 Februari 2019).

Berbagai pendapat yang diungkapkan masyarakat mengenai museum secara umum, tetapi memiliki inti yang sama dari setiap jawaban. Konsep yang dimiliki Museum Musik Dunia dapat memberikan sesuatu yang tidak dibayangkan masyarakat sebelumnya. Banyak masyarakat tertarik dan puas ketika mengunjungi museum ini, karena berbagai koleksi yang disediakan dari awal perkembangan hingga saat ini, serta tema yang berbeda di setiap lantainya.

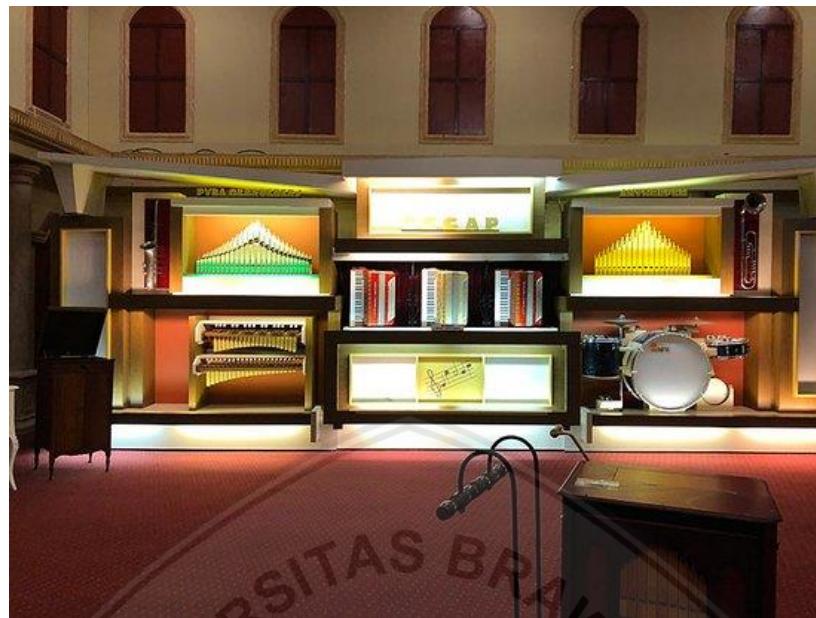
Secara umum, banyak masyarakat berpendapat bahwa museum sebagai sarana edukasi, karena melalui koleksi yang tersedia memperoleh pengetahuan. Tatkala juga museum dikatakan sebagai sarana edukasi hanya bagi masyarakat yang masih di jenjang pendidikan sekolah. Hal ini dapat dilihat sedikitnya minat masyarakat umum untuk mengunjungi ke museum. Berbeda dengan halnya seorang mahasiswa yang sudah mempelajari fungsi dan peran museum sesungguhnya. Salah satu wisatawan yang sedang menempuh kuliah Program Studi Ilmu Perpustakaan dan Informasi yang bernama Gita Vioristin mengungkapkan bahwa:

“Museum itu sebuah lembaga atau tempat penyimpanan barang-barang atau benda-benda yang bersejarah baik itu peninggalan sejarah ataupun kumpulan dari hobi-hobi yang dibuka untuk umum dengan tujuan nya itu untuk pendidikan ataupun rekreasi.” (wawancara pada tanggal 20 Februari 2019).

Museum Musik Dunia dapat dikatakan sebagai museum sarana pengetahuan dan hiburan. Hal ini dapat dibuktikan melalui koleksi beserta informasi yang dapat dirasakan manfaatnya bagi wisatawan. Wisatawan yang berkunjung ke museum biasanya mengisi waktu luang atau berlibur, maupun tidak memiliki tujuan yang berkaitan dengan sekolah atau penelitian.

Banyak yang mengatakan bahwa para wisatawan tidak begitu tertarik ketika mendengar kata museum, karena memiliki *image* yang membosankan. Sebagian dari wisatawan yang berkunjung ke Museum Musik Dunia karena menyukai seni musik. Ada beberapa masyarakat yang tertarik berkunjung ke museum karena ada rasa penasaran setelah melihat di berbagai media sosial. Berdasarkan hasil wawancara, setelah berkunjung ke Museum Musik Dunia seluruh wisatawan mendapatkan manfaat pengetahuan yang sebelumnya belum pernah diketahui. Hal ini dapat dilihat melalui wisatawan kesembilan belas bernama Putri yang mengungkapkan:

“Museum itu sebagai sarana edukasi dan informasi masyarakat, jadi banyak sekali manfaat yang didapatkan dari museum ini tentang musik itu sendiri dari zaman dulu sampe sekarang semuanya tersedia disini”. (wawancara pada tanggal 20 Februari 2019).



Gambar 4.6 Decap Antwerpen

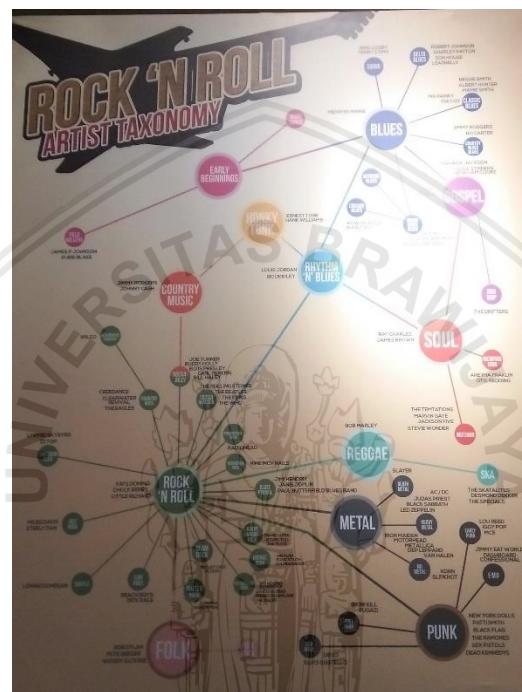
Sumber: TripAdvisor (2018)

Gambar diatas merupakan bernama Decap Antwerpen berasal dari Belgia, yang terdiri dari Xylophone, Synthesizer Organ, Terompet, Akordion, dan Drum. Sampai saat ini Museum Musik Dunia tetap mengembangkan baik dalam koleksi maupun informasi. Tercapainya peran museum dapat dilihat dari manfaat yang dirasakan oleh setiap wisatawan. Manfaat tersebut berupa hiburan dan pengetahuan yang bersifat kekal di setiap koleksi museum.

Menurut para wisatawan, informasi yang disediakan pada koleksi Museum Musik Dunia sudah dapat memberikan manfaat bagi setiap wisatawan yang berkunjung. Informasi tersebut dapat dinikmati wisatawan karena ditampilkan secara singkat dan jelas. Museum ini sangat memperhatikan informasi yang akan disediakan karena menganggap bahwa hal ini penting untuk diberikan kepada wisatawan

dan merupakan langkah awal dalam mendirikan museum. Hal ini dapat dibuktikan melalui pernyataan wisatawan Bapak Y berikut:

“Itu adalah langkah pertama dari ribuan langkah kedepannya. Tapi untuk secara umum cukup”. (wawancara pada tanggal 20 Februari 2019).



Gambar 4.7 Perkembangan Genre Musik
Sumber: Dokumentasi Peneliti (2019)

Gambar hasil dokumentasi diatas menunjukkan sejarah perkembangan *genre* musik. Informasi yang disediakan museum lebih akurat dibanding informasi yang terdapat di internet. Banyak informasi yang tersedia di internet yang tidak diketahui sumbernya atau sumber yang tidak terpercaya. Biasanya sumber tersebut memiliki topik yang sama di sumber lainnya, namun isi nya berbeda, sehingga banyak eredar informasi *hoax*. Pernyataan ini terbukti dalam wawancara

wisatawan kedelapan belas bernama Ryan mengenai informasi di Museum Musik Dnuia:

“Lebih tahu sih, kadang informasi dari internet berbeda dari apa yang kudapat disini.” (wawancara pada tanggal 15 Februari 2019).

Museum Musik Dunia sangat memperhatikan informasi setiap koleksi yang ditampilkan. Informasi yang ditampilkan berbeda dengan museum lainnya yang cenderung panjang seperti bentuk cerita. Informasi yang disediakan di museum ini merupakan informasi yang paling penting sesuai koleksinya dan bisa jadi belum pernah diketahui masyarakat umum, seperti istilah koleksi alat musik.

Museum Musik Dunia memiliki strategi dalam pengelolaannya agar dapat mencapai fungsi dan peran museum. Strategi yang digunakan berbeda dari museum lainnya dengan tujuan agar menarik minat masyarakat secara terus-menerus. Strategi museum sebagai lembaga layanan informasi dapat dilakukan museum dalam berbagai upaya.

Upaya sebagai lembaga layanan informasi berbeda-beda di setiap museum. Upaya yang dilakukan bertujuan agar informasi maupun pengetahuan dapat sampai kepada wisatawan. Museum Musik Dunia memiliki upaya sebagai lembaga layanan informasi seperti dalam wawancara Bapak Mulyadi sebagai manajer operasional Museum Musik Dunia, mengatakan bahwa:

“.....yang terpenting lagi kami disini berusaha untuk menghadirkan pendidikan, pembelajaran, contohnya seperti ketika ada rombongan grup anak sekolah, kami menyediakan untuk sd, smp ada lks (lembar kerja siswa) untuk dibawa pulang. Mereka disini bukan untuk lihat-lihat saja, tapi dapat ilmu. Selain lks, kami juga mengajak mereka

untuk bermain angkluk, mencoba untuk mengajak mereka bermain kolintang atau mungkin kalau mau gamelan ya gamelan. Itu salah satu bagaimana kita bisa survive. Terus inovatif, dan juga ada event..... "(wawancara pada tanggal 18 Februari 2019).

Berbagai upaya yang dilakukan museum tersebut untuk memberikan edukasi bagi siswa sekolah dan memberikan informasi bagi seluruh wisatawan, yang dari upaya tersebut museum ini dapat dijadikan sebagai lembaga layanan informasi. Upaya museum sebagai lembaga layanan informasi berfokus agar informasi yang disediakan di setiap koleksi dapat dimanfaatkan menjadi pengetahuan. Museum ini juga memfasilitasi siswa-siswi SD dan SMP, yaitu berupa lks yang dapat membantu siswa-siswi tersebut mengingat kembali setelah melakukan kunjungan.

Museum ini juga menyediakan alat musik tradisional untuk dipelajari maupun dimainkan bagi wisatawan. Tujuannya agar wisatawan dapat mengenal alat musik tradisional di tengah kemajuan teknologi saat ini. Museum ini juga mengadakan berbagai *event* dan rangkaian perlombaan agar masyarakat lebih mengenal dan penasaran mengenai museum ini, serta akan timbul rasa ketertarikan untuk mengunjungi museum ini.

b. Museum sebagai Obyek Wisata

Perkembangan museum dari awal terbentuk hingga saat ini memiliki 3 generasi atau mengalami 3 kali perkembangan. Generasi pertama museum bersifat personal karena hanya sebagai tempat menyimpan

proses hasil penelitian. Generasi kedua, museum sebagai sarana edukasi, pada generasi ini museum bersifat terbuka secara publik dengan memanfaatkan koleksi untuk pengetahuan. Generasi ketiga yang disebut dengan *post-modern*, pada generasi ini museum memanfaatkan teknologi dan menerapkannya dalam pengelolaan museum, seperti adanya koleksi yang digital.

Museum *post-modern* ini mengalami perkembangan dalam sistem pengelolaan, seperti tata ruang, arsitektur bangunan, konsep, dan juga jenis koleksi yang beragam. Selain itu, peran dan fungsi museum tidak lagi hanya sebagai sarana edukasi seperti pada generasi kedua, melainkan sebagai lembaga informasi dan obyek wisata. Obyek wisata yang terdapat pada museum terletak pada jenis koleksi dan berbagai *event* yang diadakan oleh museum. Salah satu tujuan museum sebagai obyek wisata agar masyarakat dapat megisi waktu luang atau berlibur dengan sesuatu yang bermanfaat.

Setiap museum memiliki tema dan konsep yang berbeda, seperti Museum Tubuh dengan Museum Musik Dunia memiliki perbedaan konsep dan tema yang mencerminkan nama museum tersebut. Museum Tubuh dengan tema mengenai tubuh manusia, seperti menampilkan proses atau cara kerja tubuh dan konsep tentang tubuh. Berbeda dengan Museum Musik Dunia yang memiliki tema seni musik dengan menampilkan jenis alat musik di berbagai belahan dunia, sejarah musik

dan sebagainya. Pernyataan tersebut dapat diungkapkan melalui wawancara wisatawan Ibu X berikut:

“Museum ini berbeda dari museum lainnya, koleksi nya bagus-bagus apalagi ini museum musik pertama di Asia.” (wawancara pada 20 tanggal Februari 2019).



Gambar 4.8 Pintu Masuk Museum Musik Dunia

Sumber: Pesona KWB (2018)

Gambar diatas menunjukkan bahwa Museum Musik Dunia adalah satu-satunya museum pertama dan terbesar di Asia, namun masih jarang ditemukan mengenai hal tersebut di berbagai media sosial. Pertama kali mendengar adanya Museum Musik Dunia, masyarakat berpendapat bahwa koleksinya hanya alat musik saja, namun museum ini memiliki konsep dan koleksi yang lengkap mengenai seni musik, sehingga wisatawan merasa puas. Seperti pendapat wisatawan bernama Gita Vioristin berikut:

“Konsep nya bagus, jadi dia bukan cuma tentang sejarah musik saja tapi juga membahas dari alat musiknya terus sejarah alat musik nya terus artis-artis nya dan juga dikelompokkan dari berbagai alirannya kayak jazz, pop, rock dan lain-lain. Untuk koleksi nya cukup lengkap, yang saya liat juga koleksi nya itu semakin bertambah.” (wawancara pada tanggal 20 Februari 2019).

Museum Musik Dunia berhasil membuat wisatawan berpikir diluar ekpetasi dengan suasana yang tidak membosankan, serta koleksi-koleksi ditata sedemikian rupa agar terlihat menarik. Museum Musik Dunia sudah dapat dikatakan sebagai museum yang mengikuti perkembangan karena berbeda dari museum zaman dulu. Museum ini juga sangat cocok bagi para *intragammable*. Pernyataan ini dapat didukung melalui wawancara dari wisatawan bernama Jeje, yaitu:

“Aku pikir awalnya bakal ngebosenn kayak konsep museum gitu, tapi ternyata keren banget sih disini. Kayak beda banget sama museum yang lain. Ya aku pikir ya bakal lima menit aja udah pengen keluar, ternyata modern banget tempatnya. Bener-bener bisa ngebawa suasana, asik banget deh. Aku pikir museum ini ngak bakal seseru ini. Keren deh pokoknya”. (wawancara pada tanggal 4 Februari 2019).

Museum tidak hanya memiliki peran sebagai lembaga layanan informasi melainkan sebagai obyek wisata. Peran museum sebagai obyek wisata bertujuan untuk memberikan hiburan bagi wisatawan. Hiburan yang dimaksud bukan hanya sebatas wahana permainan melainkan koleksi-koleksi yang terdapat di museum. Hiburan di museum dalam bentuk koleksi berguna memberikan kesenangan maupun kepuasan bagi wisatawan setelah berkunjung dari museum. Pendapat mengenai koleksi Museum Musik Dunia dapat dinyatakan melalui wawancara Pak Dayat, berikut ini:

“Kayak mewah-mewah gitu barang-barangnya. Tapi gatau asli atau enggaknya. Tapi kayak nyata semuanya, koleksi nya kayak bener-bener mahal, bagus-bagus deh pokoknya, terlihat mewah. Patungnya juga hampir mirip-mirip, kayak orang bener banget, alat musik, tempat dan barang-barang nya juga mewah semua. Tapi emang semua konsep nya dibuat dengan mewah, nyata real gitu.

Jadi konsep bagus banget sih, jadi kita kayak wow gitu kayak ada pada momen itu.” (wawancara pada tanggal 13 Februari 2019).



Gambar 4.9 Lantai 2 Genre Pop

Sumber: Radar Malang (2019)

Museum Musik Dunia memiliki koleksi yang sangat beragam, seperti alat musik, patung lilin seniman, piagam penghargaan para seniman, bahkan ada cinderamata yang jarang diketahui wisatawan. Beragamnya koleksi ini dilakukan memberikan kepuasan bagi wisatawan. Banyak wisatawan yang mengagumi koleksi mewah yang ditampilkan di museum ini, namun banyak juga yang tidak mengetahui koleksi tersebut asli atau tidak, karena kurangnya penjelasan dari para *tour guide*. Jika ditanyakan kepada setiap wisatawan yang berkunjung, perasaan yang didapatkan berbeda, seperti wisatawan bernama Jeje, mengatakan bahwa:

“Merasa terhibur, trus jadi tau sih banyak koleksi, ada artis gitu dari luar negeri trus banyak pengetahuan juga kalo kesini dan kadang kayak balik ke masa lalu lalu lagi kayak ada musik-musik dari zaman dulu sampe zaman modern sekarang.” (wawancara pada tanggal 4 Februari 2019).

Konsep Museum Musik Dunia dapat dikatakan sudah berhasil memberikan rasa penasaran dan puas bagi para wisatawan. Wisatawan tersebut merasakan seperti berada di masa lalu ketika mengelilingi museum ini. Hal ini didukung karena konsep yang diterapkan secara bertahap dalam perkembangan musik. Meskipun begitu, masih ada beberapa hal yang harus dikembangkan maupun diperbaiki oleh museum ini, seperti promosi yang dilakukan tidak segencar wahana lainnya yang ada di Jatim Park 3. Wisatawan bernama Pak Dayat memberikan saran bagi Museum Musik Dunia, yang mengatakan bahwa:

“Untuk meningkatkan daya tarik masyarakat mungkin lebih penginformasian tentang museum ini, publikasi. Maksud nya didepan museum disediakan jadi yang ada diluar itu tertarik. Misalnya dibuat free karoke, yang diluar gatau kan jadinya tahu trus penasaran. Tadi masnya yang ada diluar itu diem aja. Kalau orang awam kan gatau, museum cuma buat benda-benda antik dah itu aja. Jadi lebih kasih edukasi ke masyarakat yang didepan.” (wawancara pada tanggal 31 Januari 2019).



Gambar 4.10 Tempat Penjualan Karcis Museum Musik Dunia

Sumber: Dokumentasi Peneliti (2019)

Publikasi yang dilakukan tidak hanya melalui sosial media tetapi bisa dilakukan di tempat wisata itu sendiri, yaitu dengan membuat wistawan yang ada di Jatim Park 3 penasaran dan tertarik. Jatim Park 3 memiliki banyak wahana yang tersedia, setiap wahana memiliki karyawan yang bertugas di pintu masuk untuk mempromosikan dan menarik wisatawan. Berbeda dengan Museum Musik Dunia yang memiliki karayawan bertugas di pintu masuk namun tidak bertindak mempromosikan museum tersebut. Karyawan museum ini hanya berdiri diam saja, tidak mengajak wisatawan agar mengunjungi museum.

Ada juga yang mengatakan bahwa Museum Musik Dunia kurang memanfaatkan *concert hall* yang di lantai 3. *Concert hall* tersebut disewakan untuk orang-orang yang ingin mengadakan acara musik,

namun banyak wisatawan yang tidak mengetahuinya. Pernyataan ini didukung dari wawancara salah satu wisatawan bernama Erika, yaitu:

“Kan diatas lantai 3 ada hall, kalo bisa sih dibuat pentas seni atau konser musik untuk umum, supaya yang lain tau kalo ada museum musik dunia dan berpartnership dengan sekolah tinggi pariwisata.” (wawancara pada tanggal 13 Februari 2019).



Gambar 4.11 Concert Hall Lantai 3

Sumber: Radar Malang (2019)

Concert hall yang disediakan di Museum Musik Dunia tidak hanya untuk disewakan saja, tetapi digunakan untuk berbagai acara yang diselenggarakan oleh museum tersebut. Salah satu acara yang diselenggarakan adalah perlombaan bermain drum dengan mengundang salah satu pemain Ada Band, seperti gambar diatas. Acara ini juga bertujuan untuk menarik minat masyarakat, sekaligus mempromosikan museum tersebut.

Banyak wisatawan yang mengatakan bahwa promosi ataupun publikasi yang dilakukan Museum Musik Dunia masih kurang. Hal ini dapat dilihat karena masih banyak masyarakat yang belum mengetahui Museum Musik Dunia, bahkan mereka tidak mengetahui keberadaan

Museum Musik Dunia ada Jatim Park 3. Selain promosi yang kurang, ada wisatawan yang mengatakan bahwa saran dari wisatawan sangat penting untuk perkembangan museum kedepannya, yang dinyatakan melalui wawancara wisatawan bernama Nadia, bahwa:

“Mungkin disediain kotak saran sih diakhirnya.” (wawancara pada tanggal 15 Februari 2019).

Wisatawan tersebut mengatakan bahwa dalam meningkatkan minat masyarakat tidak hanya melalui promosi, melainkan kotak saran yang disediakan Museum Musik Dunia. Kotak saran ini dapat berupa saran maupun keluh kesah yang dirasakan wisatawan selama berkunjung ke museum tersebut. Adanya kotak saran, museum dapat melakukan evaluasi yang berorientasi pada wisatawan dan pengelola museum tahu hal-hal yang perlu dikembangkan kedepannya sesuai minat masyarakat.

Saran untuk meningkatkan rasa tertarik masyarakat juga diberikan tidak hanya masyarakat diluar lingkup Jatim Park 3, tetapi juga untuk wisatawan yang sedang berada di Jatim Park 3. Hal ini dilakukan karena tidak semua orang tidak aktif menggunakan sosial media dalam mencari tahu mengenai tempat wisata. Saran yang diberikan wisatawan dapat diungkapkan melalui wawancara Ibu y, mengatakan bahwa:

“Promosi lebih banyak lagi, ada yang bermain di setiap alat musik yang di museum nya secara bergantian dan diberi waktu nya agar museum nya lebih hidup. Lalu ada orang-orang yang nyanyi sambil bermain musik di museum nya dan ada pembagian waktunya.” (wawancara pada tanggal 20 Februari 2019).

Pernyataan tersebut dapat didukung karena mungkin saja wisatawan yang berkunjung ke Jatim Park 3 memiliki tujuan hanya ke Dino Park

saja, tetapi dengan saran ini wisatawan tersebut dapat memiliki rasa penasaran untuk mengunjungi Museum Musik Dunia. Wahana lain yang ada di Jatim Park 3 juga menampilkan suatu hal di pintu masuk serta karyawan selalu mengajak masyarakat yang lewat agar tertarik mengunjungi wahana tersebut. Museum Musik Dunia hanya menampilkan video promosi di pintu masuk yang ditampilkan melalui televisi, namun tidak terlihat dari jarak jauh, dan posisi museum yang bahkan tidak diketahui wisatawan serta karyawan yang hanya berdiri diam dan terlihat tidak bersemangat. Melalui salah satu saran wisatawan tersebut dapat membawa rasa penasaran wisatawan sekitar dan memberikan sedikit bayangan mengenai konsep museum tersebut.

Pengelolaan yang baik akan mendukung dengan baik fungsi museum. Pengelolaan di setiap museum akan berbeda, bergantung pada pengelola dan kepemilikan museum. Pengelolaan museum pemerintah bergantung pada dana yang dialokasikan pemerintah kepada museum. Sedangkan museum swasta akan lebih mudah berinovatif karena memiliki dana hasil penjualan tiket masuk. Melalui wawancara dari Bapak Mulyadi dapat dijelaskan mengenai pengeolalaan Museum Musik Dunia, yaitu:

“.....kami disini berusaha menciptakan, mengkombinasikan konsep museum musik ini dengan konsep yang berbeda. Contoh kelengkapan musik yang ada, perawatannya, kemudian penataannya, dan juga selain alat musik ada pelengkapnya, seperti barang-barang sign by artist nya atau bahkan barang itu milik asli dari artisnya. Kemudian konsep penataannya lebih modern dari pada yang lain, kemudian dekorasi interiornya juga.....” (wawancara pada tanggal 18 Februari 2019).

Pengelolaan Museum Musik Dunia sangat memperhatikan berbagai aspek seperti yang telah diuraikan diatas. Segala aspeknya diperhatikan untuk kenyamanan dan kepuasan wisatawan. Pengelolaan museum ini mengikuti perkembangan yang semakin modern dan memberikan hal yang berbeda mengenai museum yang dikenal masyarakat secara umum.



2. Faktor Penghambat dan Pendorong Implementasi Museum

sebagai Lembaga Layanan Informasi dan Obyek Wisata

a. Faktor Penghambat

Museum Musik Dunia memiliki faktor penghambat dan faktor pendorong dalam menerapkan peran museum. Faktor penghambat tersebut dalam diungkapkan melalui kekurangan Museum Musik Dunia untuk dapat membantu bagi karyawan dalam perencanaan selanjutnya.

Seperti yang diungkapkan wisatawan bernama Ratna berikut ini:

"Kalo kekurangannya karna saya baru disini, new comer mungkin kurang personil nya kurang kali ya, jadi untuk nunjukin sini nanti gini. Jadi tadi sempet ketuker jalannya balik, harusnya kekiri kekanan, ini saya kekanan, gatau kan. Mungkin kru nya kurang, tour guide nya kurang mungkin disitu. Trus kalau seadainya bisa ditambahin, dijelasin tokoh-tokohnya. Tadi ada yang gede didepan itu siapa ya trus kenapa dia dipasang disini karna apa. Mungkin karna saya orang awam jadinya kayak gitu." (wawancara pada tanggal 31 Januari 2019).



Gambar 4.12 Salah Satu Artis Pop Indoensia

Sumber: Dokumentasi Peneliti (2019)

Gambar diatas menunjukkan lantai 2 pada ruang *genre pop* tanpa adanya penunjuk arah. Kekurangan suatu museum tidak hanya mengenai koleksi dan informasi, *tour guide* yang tersedia juga harus

diperhatikan. Apalagi suatu museum yang cukup besar yang memungkinkan memberikan kebingungan bagi wisatawan ketika berada di dalam museum. *Tour guide* di suatu museum berguna untuk memberikan petunjuk arah, memberikan penjelasan mengenai informasi koleksi yang tidak dimengerti wisatawan serta membantu wisatawan yang sedang berkunjung. Salah satu wisatawan bernama Vincent menyatakan bahwa:

“Kalo kekurangannya itu beberapa dari istilah-istilahnya ada yang tidak semua orang bisa mengerti, bisa dibilang yang khusus buat musik, kayak kosakaata yang khusus musik, belum tentu yang kayak lansia bisa mengerti”. (wawancara pada tanggal 13 Februari 2019).

Informasi dapat menjadi salah satu faktor penghambat jika wisatawan tidak mendapatkan pengetahuan mengenai koleksi tertentu. Seperti yang dikatakan oleh wisatawan tersebut, istilah yang terdapat di suatu koleksi tidak dijelaskan maka akan menimbulkan kebingungan bagi wisatawan yang membacanya. Setiap koleksi di Museum Musik Dunia memiliki istilah beserta penjelasannya, tetapi ada beberapa istilah yang tidak dijelaskan. Selain itu, ada faktor penghambat yang membuat wisatawan kurang puas maupun menikmati ketika berkunjung. Hal ini diungkapkan melalui wawancara wisatawan bernama Arum, berikut ini:

“Gak semua alat musik bisa dicoba, sebenarnya pengen sih denger alat musik nya.” (wawancara pada tanggal 4 Februari 2019).



Gambar 4.13 Koleksi Drum
Sumber: Dokumentasi Peneliti (2019)

Gambar alat musik drum diatas adalah salah satu alat musik yang tidak dapat dimainkan semua orang, hanya bisa dimainkan bagi wisatawan yang bisa bermain drum saja. Hal ini dikarenakan alat musiknya sudah memiliki usia yang sudah cukup lama dan bahkan barang tersebut sudah antik. Menurut wisatawan tersebut rasa penasaran terhadap suatu alat musik yang tidak berfungsi menimbulkan rasa kurang puas. Setiap wisatawan memiliki pengalaman yang berbeda ketika mengunjungi museum dan berbagai pendapat mengenai kekurangan yang ditemukan dalam museum tersebut. Berikut pernyataan mengenai kekurangan Musuem Musik Dunia dari hasil wawancara wisatawan bernama Yulan:

“Dari kekurangannya itu mungkin dari penyanyi-penyanyi legendaris mungkin ada yang kurang kali ya, apa harus ditambah lagi kali ya, lebih banyak lagi, kayak patung lilin gitu kan, apalagi dari musisi Indonesia kurang, hanya sedikit.” (wawancara pada tanggal 13 Februari 2019).

Faktor penghambat tersebut ditujukan karena rasa penasaran wisatawan ingin memainkan maupun mendengar suara dari suatu alat

musik yang diinginkan. Pernyataan tersebut menyatakan bahwa meskipun Museum Musik Dunia memiliki jumlah koleksi yang cukup banyak, tetapi masih terdapat kekurangan koleksi terutama pada koleksi musik Indonesia. Ada juga wisatawan yang menemukan beberapa fasilitas yang kurang berfungsi dengan baik. Seperti pernyataan salah satu wisatawan bernama Ryan, berikut ini:

“Kekurangan museum nya itu kurang terawat sih beberapa fasilitas nya di beberapa titik, kayak tadi ada tab nya lemot, baterai nya habis, lebih ke teknis sih.” (wawancara pada tanggal 15 Februari 2019).

Museum Musik Dunia juga dikenal dengan koleksi-koleksi nya yang mewah, dan banyak fasilitas yang disediakan untuk membantu wisatawan mendengar jenis musik yang ditampilkan. Kurangnya perhatian terhadap fasilitas yang seharusnya sudah waktunya diperbaiki masih terdapat dalam museum ini. Fasilitas tersebut dapat berupa tab yang tidak menampilkan layar atau tidak dapat memutar musik yang tersedia.

Tempat wisata yang didirikan oleh perusahaan swasta tidak jauh dari namanya harga tiket masuk. Harga tiket masuk disesuaikan dengan wahana yang disediakan oleh tempat wisata tertentu, dan sudah termasuk dalam keuntungan perusahaan tersebut. Museum Musik Dunia yang didirikan oleh perusahaan swasta memiliki tiket masuk yang berbeda di hari biasa dan hari libur. Museum ini menetapkan harga tersebut dengan koleksi-koleksi yang disediakan dan ditampilkan. Banyak wisatawan yang mengatakan bahwa dengan harga tersebut

sudah sesuai dengan yang didapatkan, namun ada juga yang menentang hal tersebut, seperti dalam wawancara wisatawan bernama Putri, berikut:

“Lumayan mahal sih bagi mahasiswa, kalo buat mahasiswa 25 ribu lah.” (wawancara pada tanggal 20 Februari 2019).

Menurut wisatawan mahasiswi tersebut, harga tiket masuk yang sesuai bagi mahasiswa maupun pelajar yang tidak tinggal bersama orangtua berkisar Rp 25.000,00. Bagi mahasiswi tersebut jika hanya untuk mengunjungi museum dengan harga Rp 37.000,00 sudah cukup mahal. Solusi dari permasalahan harga tiket masuk dapat diatasi dengan mendapatkan promo dari berbagai agen wisata yang telah bekerjasama dengan Museum Musik Dunia.

b. Faktor Pendorong

Museum Musik Dunia yang terletak di tempat wisata Jatim Park 3 ini menjadikan museum lebih banyak dikunjungi untuk mengisi waktu luang maupun berlibur. Ketika melakukan wawancara, peneliti tidak menemukan wisatawan yang berkunjung ke museum karena suatu alasan edukasi, seperti penelitian maupun tugas sekolah. Museum Musik Dunia menjadi pilihan terakhir untuk dikunjungi diantara semua wahana di Jatim Park 3. Berikut pernyataan salah satu wisatawan yang bernama Aulia yang memilih Museum Musik Dunia menjadi pilihan terakhir setelah mengunjungi seluruh wahana Jatim Park:

“Karna belum pernah ke museumnya sih, sebenarnya udah berkali-kali ke jatim park 3 nya, saya juga suka musik jadinya penasaran.” (wawancara pada tanggal 4 Februari 2019).

Pernyataan tersebut menyatakan bahwa Museum Musik Dunia masih kurang meningkatkan rasa penasaran wisatawan di Jatim Park 3. Setiap wahana di tempat wisata memiliki daya tarik sendiri yang menjadi ciri khas di masing-masing wahana yang bertujuan untuk menarik minat masyarakat dan memberikan kesan setelah berkunjung. Kebanyakan wisatawan yang berkunjung ke Museum Musik Dunia karena memiliki minat di bidang musik. Salah satu daya tarik yang dimiliki Museum Musik Dunia adalah dengan menampilkan berbagai jenis alat musik dengan konsep yang modern, sehingga dapat menarik dan memberikan rasa penasaran bagi masyarakat terutama bagi masyarakat minat musik.

Bagi masyarakat yang menyukai musik tentu saja memiliki rasa penasaran yang lebih dibanding masyarakat lainnya. Hal ini juga didukung karena museum ini satu-satunya museum musik di Indonesia yang memiliki koleksi lengkap. Tidak menutup kemungkinan daya tarik Museum Musik Dunia hanya dengan koleksi dan konsep yang ditampilkan. Seperti salah satu pernyataan wisatawan bernama Gita Vioristin yang memiliki rasa ketertarikan yang berbeda dari wisatawan lain:

“Yang membuat datang ke museum musik dunia itu awalnya diajak teman tapi sendirinya juga penasaran sama museum musik dunia karna didalamnya itu yang saya liat banyak alat musik dunia dan seluruh bagian dari Indonesia juga terdapat patung-patung lilin yang dari berbagai artis mancanegara”. (wawancara pada tanggal 20 Februari 2019).

Pengaruh dari orang-orang sekitar dapat menjadi daya tarik untuk mengunjungi Museum Musik Dunia. Masyarakat yang memiliki pengalaman yang bagus, tertarik akan suatu hal tentu saja akan membagikan pengalamannya kepada orang-orang sekitar ataupun merekomendasikannya. Maka dari itu, museum ini hendaknya terus melakukan perkembangan agar citra museum dapat selalu diingat wisatawan.

Selain mendapatkan pengetahuan mengenai seni musik, seperti sejarah, jenis koleksi maupun seniman, ada wisatawan yang merasa terhibur ketika berkunjung ke Museum Musik Dunia. Pengetahuan yang didapatkan oleh wisatawan berasal dari informasi dari setiap koleksi yang ditampilkan. Dahulu museum dikenal dengan informasi yang ditampilkan cukup panjang di setiap koleksi, namun saat ini informasi yang ditampilkan singkat, padan dan jelas. Hal ini dapat dinyatakan dari hasil wawancara wisatawan bernama Jeje, berikut ini:

“Sudah sih sudah lumayan untuk orang-orang cuma suka musik, menurut saya sudah terbantu banget dengan hal-hal yang kayak gitu karna orang ada yang suka baca ada yang gak suka baca. Menurut ku udah terbantu banget sih dengan ringkasan yang mudah dimengerti dan jelas”. (wawancara pada tanggal 4 Februari 2019).



Gambar 4.14 Koleksi Koes Plus

Sumber: Travelspromo (2019)

Bagi kebanyakan wisatawan yang masih awam atau tidak memiliki minat yang tinggi dalam seni musik mungkin akan berpendapat bahwa informasinya kurang. Mengantisipasi hal tersebut, Museum Musik Dunia menyediakan fasilitas yaitu *code barcode* yang dapat dicari melalui internet. Salah satu kelebihan yang dimiliki museum ini adalah terdapat patung lilin yang masih jarang ditemukan di museum lain.

Setiap tempat wisata memiliki ikon yang menggambarkan tempat tersebut. Ikon ini juga dibuat dengan sederhana dan menarik agar dapat diingat oleh wisatawan. Selain ikon, setiap tempat wisata menerapkan konsep dan tema yang berbeda agar menarik masyarakat untuk berkunjung. Museum Musik Dunia memiliki beberapa kelebihan agar terlihat berbeda dengan museum lainnya, seperti yang diungkapkan salah satu wisatawan bernama Gita Vioristin, berikut ini:

“Kelebihan nya itu koleksi didalamnya cukup lengkap terus penataan ruangan nya juga bagus, design interior nya itu bagus

terus ada guide nya juga didalam, jadi kita gak kebingungan dan dibantu dijelaskan oleh mas-mas atau mba-mba nya trus misalnya kita ingin foto bisa dibantu.” (wawancara pada tanggal 20 Februari 2019).



Gambar 4.15 Salah satu *tour guide* melayani wisatawan
Sumber: Dokumentasi Peneliti (2019)

Salah satu kelebihan yang dimiliki Museum Musik Dunia adalah sikap *tour guide*. Setiap wahana memiliki karyawan maupun *tour guide* dalam membantu wistawan ketika berkunjung, tetapi setiap wahana juga memiliki standard yang berbeda dalam melayani wisatawan. *Tour guide* yang ada di museum ini memiliki standard yaitu pengetahuan terhadap musik, agar dapat menjelaskan kepada wisatawan. Selain itu, mereka juga dapat membantu wisatawan dalam mengambil gambar sebanyak yang diinginkan wisatawan.

Selain koleksi dan konsep nya, tentu saja masyarakat sangat memperhitungkan harga tiket masuk, karena masyarakat tidak mau rugi atau kecewa ketika mengunjungi museum. Masyarakat akan merasa sangat kecewa jika harga tiket masuk tidak sesuai dengan yang mereka

dapatkan. Wistawan bernama Gita Vioristin juga berpendapat mengenai harga tiket yang menyatakan bahwa:

“Harga tiket nya cukup sesuai karna sesuai juga dengan apa yang didapat didalam banyak informasi yang menarik dan edukatif dan juga cukup terjangkau.” (wawancara pada tanggal 20 Februari 2019).

Harga Tiket Masuk

- **Weekday:** Rp. 37.000
- **weekend :** Rp. 50.000

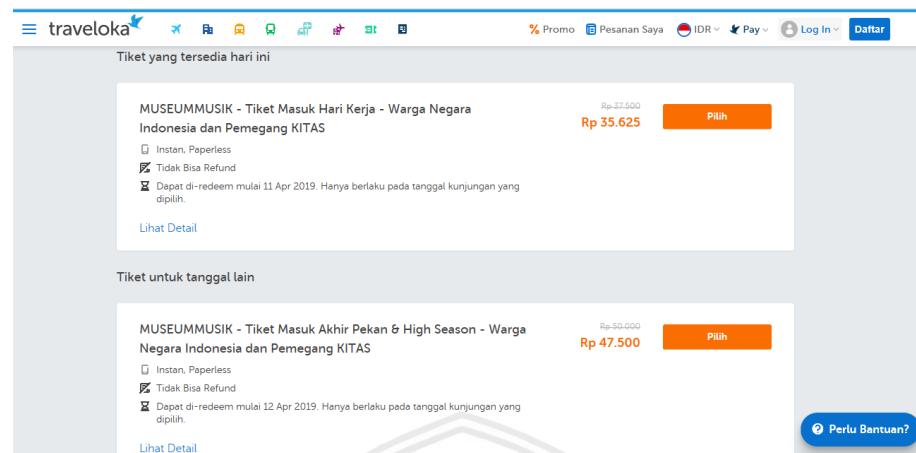
- **The Legend Star/ Dino Park + Museum Musik Dunia : Rp. 120.000,-**
(Weekend/ High Season only)

Gambar 4.16 Harga Tiket Masuk

Sumber: Jatim Park Group (2019)

Banyak wisatawan yang mengatakan bahwa harga tiket masuk sudah sesuai dengan yang mereka dapatkan ketika berkunjung. Hal-hal yang mereka dapatkan seperti beragam koleksi yang sangat bagus dan lengkap, bukan hanya alat musik, tetapi ada patung lilin dan sebagainya, serta informasi yang edukatif. Terdapat juga *spot-spot* foto yang bagus, dan dapat dibilang cukup besar terdiri dari 3 lantai. Museum Musik Dunia juga telah bekerja sama dengan beberapa agen wisata seperti traveloka, sehingga wisatawan bisa mendapatkan potongan harga, seperti yang dialami wisatawan bernama Ryan, bahwa:

“Menurut aku harga nya masih bisa terjangkau dan udah terintegrasi seperti traveloka.” (wawancara pada tanggal 15 Februari 2019).



Gambar 4.17 Harga Tiket Masuk Museum Musik Dunia di Traveloka

Sumber: Traveloka (2019)

Tidak cukup jika suatu tempat wisata memiliki harga tiket masuk yang terjangkau, karena kondisi ekonomi setiap masyarakat berbeda-beda. Maka setiap tempat wisata pasti bekerja sama dengan beberapa agen yang terpercaya dan dikenal bagi masyarakat. Sama seperti museum yang mementingkan hal tersebut, walaupun harga tiket masuk sudah terjangkau. Bukan berarti museum dapat meningkatkan harga tiket masuk ketika sudah bekerja sama dengan beberapa agen, karena hanya beberapa masyarakat yang menggunakan agen wisata tersebut.

C. Analisis Data

1. Implementasi Museum sebagai Lembaga Layanan Informasi dan Obyek Wisata

a. Museum sebagai Lembaga Layanan Informasi

Seringkali masyarakat menganggap museum hanya digunakan sebagai pengetahuan bagi anak-anak sekolah maupun orang yang memiliki kepentingan saja. Museum pada hakikatnya sebagai sarana

pengetahuan, tetapi pengetahuan tersebut dapat dijadikan sebagai sarana informasi bagi masyarakat luas. Pengertian pengetahuan secara umum adalah sebagai informasi yang bermanfaat bagi kehidupan manusia. Maka dari itu seluruh masyarakat dapat berkunjung ke museum, sekalipun tidak memiliki kepentingan khusus seperti tugas sekolah maupun penelitian.

Menurut *International Council of Museums* (2007), museum adalah sebuah lembaga yang bersifat tetap, tidak mencari keuntungan, melayani masyarakat dan perkembangannya, dan memamerkan artefak-artefak perihal jati diri manusia dan lingkungannya untuk tujuan studi, pendidikan dan kenyamanan. Museum Musik Dunia dalam penerapannya sebagai lembaga yang melayani masyarakat dalam hal informasi sudah terlaksana, yaitu dengan memiliki tujuan memberikan informasi dan pengetahuan bagi masyarakat. Museum ini berusaha untuk memberikan konsep yang berbeda dan modern tetapi informasi yang terkandung pada setiap koleksi dapat tersampaikan kepada wisatawan. Museum ini juga memberikan konsep dan tema yang menarik dan tidak membosankan agar wisatawan merasa terhibur dan ketika mengisi waktu luang.

Ardiwidjaja (2009) mengatakan bahwa museum memiliki fungsi strategis dalam menguatkan identitas kebangsaan pada masyarakat. Berdasarkan Keputusan Menteri Kebudayaan dan Pariwisata Nomor KM.33/PL.303/MKP/2004 Pasal 1, museum adalah lembaga tempat

penyimpanan, perawatan, pengemasan, dan pemanfaatan benda-benda material hasil budaya manusia serta alam dan lingkungannya guna menunjang upaya perlindungan dan pelestarian kekayaan budaya bangsa. Museum Musik Dunia dapat dikatakan sebagai museum yang melestarikan budaya musik Indonesia. Hal ini dapat dilihat dari berbagai koleksi yang tersedia di museum tersebut, baik berupa alat musik tradisional dari berbagai daerah dan musisi yang berpengaruh di Indonesia.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Akhbarsyah (2017), yang berjudul *Upaya Pengelola Objek Wisata Museum Sultan Mahmud Badarudin II Palembang dalam Menyampaikan Edukasi Komunikasi*. Peneliti ini meneliti tentang upaya dalam memberikan edukasi bagi wisatawan. Pelaksanaan museum ini dalam menyampaikan informasi memiliki beberapa kendala baik internal maupun internal. Kendala internalnya adalah museum ini hanya memiliki satu *tour guide* yang sudah berumur usia lanjut dan tidak memiliki sarana media informasi. Sedangkan kendala eksternalnya adalah ada beberapa komunitas yang menganggap museum ini tertutup, sehingga kerjasama antara museum dengan masyarakat terhambat.

Berbeda dengan Museum Musik Dunia yang memiliki beberapa *tour guide* di setiap ruangan untuk melayani wisatawan baik dalam menyampaikan informasi dan membantu mengambil gambar atau foto. Museum Musik Dunia juga memiliki beberapa sarana penunjang media

informasi seperti, televisi yang memberikan informasi mengenai koleksi museum. Museum ini juga menerima berbagai kerjasama untuk meningkatkan penyampaian informasi kepada masyarakat. Kerjasama yang dilakukan berupa berbagai *event*, perlombaan, promosi ke beberapa sekolah dan lain sebagainya.

Sedarmayanti (2014), “Pariwisata dalam era global dewasa ini hendaknya lebih dipersepsikan sebagai wahana untuk meningkatkan kualitas hidup masyarakat, khususnya penduduk setempat, dalam bentuk peningkatan kesejahteraan, ekonomi atau material, spiritual, kultural, dan intelektual.” Masih jarang terlihat tempat wisata di Indonesia yang memberikan informasi berupa pengetahuan kepada masyarakat, seperti Museum Musik Dunia. Museum ini dapat dijadikan sebagai referensi bagi pengelola lain dalam mendirikan tempat wisata yang lebih bermanfaat untuk menambah wawasan.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan di Museum Musik Dunia, melihat bahwa museum ini telah menerapkan peran penting museum di tengah-tengah masyarakat sebagai lembaga layanan informasi. Hal ini dapat dibuktikan melalui pendapat wisatawan yang mendapatkan pengetahuan lebih setelah mengunjungi museum. Ada berbagai informasi baru yang diperoleh wisatawan di setiap koleksi museum dan informasi yang disediakan adalah fakta dibanding yang ada di internet yang tidak terbukti kebenarannya.

Museum ini memiliki strategi pengelolaan informasi menjadi hal terpenting di setiap perencanaan kedepannya. Informasi yang disediakan merupakan informasi penting berkaitan dengan masing-masing koleksi dan dikemas secara singkat, padat, dan jelas. Apabila wisatawan ingin mengetahui informasi suatu koleksi lebih lengkap lagi, museum ini menyediakan sarana berupa *code barcode* yang dapat diakses melalui *handphone*. Tujuannya adalah agar wisatawan dapat menghemat waktu, menikmati setiap koleksi, dan informasinya dapat digunakan setiap waktu dimanapun.

b. Museum sebagai Obyek Wisata

Museum yang telah memenuhi fungsi dan peran yaitu museum yang telah dapat memberikan manfaat dan membuat wisatawan terhibur. Banyak cara yang dapat dilakukan agar menghibur wistawan, seperti atraksi dan fasilitas yang disediakan tempat wisata. Setiap museum memiliki cara yang berbeda sesuai dengan strategi yang ditentukan.

Penelitian terdahulu yang dilakukan Shubiks (2016), dengan judul *Museum Sebagai Daya Tarik Wisata, Budaya di Kawasan Ubud*. Penelitian ini meneliti bagaimana museum ini dapat dijadikan sebagai daya tarik wisata, ditengah perkembangan daya tarik wisata di Pulau Bali. Museum di Kawasan Ubud memiliki koleksi berupa patung dan seni lukisan yang berkaitan dengan budaya Bali. Museum ini dikelola dengan baik sesuai harapan para wisatawan.

Berbeda dengan Museum Musik Dunia yang memiliki nilai sejarah dan budaya. Wisatawan dapat mengetahui sejarah alat musik dan *genre*, dan dapat mengenal budaya musik dari berbagai negara di dunia. Museum Musik Dunia memiliki cakupan yang lebih luas dibanding dengan museum di Kawasan Ubud. Daya tarik wisata yang dimiliki Museum Musik Dunia tidak hanya pada koleksi, tetapi ada berbagai kegiatan yang diselenggarakan agar menarik minat masyarakat.

Daya tarik wisata seperti atraksi konser yang biasanya dilakukan dilakukan pada hari sabtu dan fasilitas yang bersih dan nyaman. Konser maupun lomba yang diselenggarakan oleh Museum Musik Dunia biasanya tidak banyak diketahui oleh masyarakat. Acara tersebut diadakan di *concert hall* lantai 3. Salah satu konser yang diadakan museum ini adalah dengan mendatangkan salah satu pemain gitaris Ada Band, sedangkan lomba yang diselenggarakan seperti lomba terbagus bermain drum. Dengan adanya acara ini dapat memberikan sarana hiburan bagi wisatawan dan tidak menjadikan museum ini monoton saja.

Suatu tempat wisata dapat menarik para wistawan adalah mengenai citra tempat wisata tersebut. Citra memberikan kesan bagi wisatawan dan yang membedakan dari tempat wisata maupun wahana lainnya. Citra dapat berupa ikon maupun atraksi di tempat wisata tersebut. Citra ini juga yang mempengaruhi masyarakat untuk selalu berkeinginan berkunjung dan dapat meningkatkan rasa penasaran. Setiap tempat

wisata selalu berusaha untuk mempromosikan ikon masing-masing tempat wisata agar tetap selalu diingat masyarakat.

Menurut Gallarza (2002: 56), mengatakan bahwa *image* atau citra memegang peranan lebih penting dari pada sumberdaya pariwisata yang kasat mata. Jackson (1989), juga mengatakan bahwa terdapat empat unsur utama untuk mencapai tujuan dari wisatawan yaitu, fasilitas, akomodasi, transportasi dan atraksi. Dari keempat unsur utama tersebut yang paling penting dan vital adalah atraksi. Atraksi atau yang disebut dengan obyek dan daya tarik wisata yang merupakan faktor penyebab utama, alasan wisatawan mengunjungi tempat wisata tertentu.

Museum Musik Dunia memiliki citra yang berbeda dari museum lain dengan memiliki keanekaragaman alat musik beserta patung lilin beberapa musisi yang terkenal. Patung lilin menjadi salah satu daya tarik yang cukup dikenal masyarakat ketika berkunjung ke museum ini, karena masih jarang ditemui museum yang memiliki patung lilin. Selain itu, museum ini memiliki *music box* dari awal ditemukan sampai saat ini. Wisatawan sangat tertarik dengan melihat keunikan *music box* tersebut, karena saat ini sudah sangat jarang ditemukan atau keberadaannya hampir tidak terlihat. Alasan museum menampilkan *music box* ini tidak hanya meningkatkan daya tarik, melainkan melestarikan dan memperkenalkan sejarah maupun peradaban seni musik.

Menurut Corte (2009), destinasi wisata adalah sistem kompleksi yang mampu menciptakan permintaan wisata secara mandiri atau otonom, maka destinasi dapat ditafsirkan sebagai produk terpadu yang kompleks dan dibagi menjadi enam unsur penting, yaitu:

- 1) Akses, merupakan kesesibilitas lokasi. Akses menuju Museum Musik Dunia dapat dijangkau dengan mudah, karena berlokasi di Jatim Park 3. Lokasi ini berada di tengah antara Kota Batu dan Kota Malang.
- 2) Atraksi, yaitu faktor yang menarik permintaan. Museum Musik Dunia memiliki beberapa atraksi yang dapat menarik minat masyarakat berupa acara dan lomba yang diselenggarakan dan berbagai alat musik yang dapat dimainkan dan masih berfungsi.
- 3) Akomodasi, berupa transportasi yang disediakan obyek wisata. Setiap wahana wisata Jatim Park Group memiliki transportasi yang khusus mengantarkan wisatawan menuju wahana lainnya. Jatim Park 3 memiliki transportasi khusus yang dapat mengantarkan menuju Jatim Park 1 maupun Jatim Park 2 tanpa biaya.
- 4) Fasilitas, berupa *restaurant*, hotel dan sebagainya. Letak Museum Musik Dunia berdekatan dengan *restaurant* yang berada di samping dan depan. Ada juga *indomaret* yang berada dekat museum ini. Selain itu wistawan dapat menginap di hotel yang berada di Jatim Park 3.

5) *Assemblage*, merupakan aktivitas operator tur yang terdiri dari organisasi yang membuat paket wisata. Museum Musik Dunia telah bekerja sama dengan beberapa paket wisata yang memudahkan masyarakat memesan tiket masuk lebih murah, cepat, dan mudah.

6) Layanan tambahan, seperti keramahtamahan. Museum Museum Dunia memiliki *tour guide* di setiap ruangan dan lantai yang membantu wisatawan dalam hal apapun, seperti menjelaskan mengenai beberapa koleksi. Terkadang tanpa ditanyakan oleh wisatawan, *tour guide* museum ini mendampingi wisatawan dalam memberikan informasi.

Hasil wawancara Museum Musik Dunia sebagai obyek wisata dapat dikatakan sudah terpenuhi. Hal ini dapat terlihat melalui alasan wisatawan mengunjungi museum untuk mengisi waktu luang atau liburan. Pengelolaan museum ini juga menarik dari adanya koleksi yang menarik dan beragam, fasilitas yang mendukung, infrastruktur yang tertata rapi, dan keramahatamahan dari setiap karyawan maupun *tour guide*. Wisatawan juga merasa puas dan nyaman ketika berkunjung ke museum dan mendapatkan manfaat yang berbeda dari wahana wisata lainnya.

2. Faktor Penghambat dan Faktor Pendorong Implementasi Museum sebagai Lembaga Layanan Informasi dan Obyek Wisata

a. Faktor Penghambat

Image Museum Musik Dunia sebagai museum musik terbesar dan pertama di Asia dapat meningkatkan daya tarik masyarakat untuk berkunjung. Kenyataannya, informasi mengenai hal ini tidak diketahui masyarakat secara umum karena kurangnya promosi yang dilakukan oleh museum tersebut. Bukan berarti museum tidak melakukan promosi, tetapi perencanaan promosi yang kurang memperlihatkan keunikan Museum Musik Dunia dari museum lainnya. Kottler & Keller (2007), mendefinisikan bahwa pemasaran sebagai suatu proses sosial yang didalamnya individu dan kelompok mendapatkan apa yang mereka butuhkan dan inginkan melalui penciptaan, penawaran, dan secara bebas mempertukarkan produk yang bernilai dengan pihak lain.

Penelitian terdahulu oleh Suparno (2015), yang berjudul *Implementasi Strategi Pemasaran Wisata Keraton Kasepuhan dalam Mengembangkan Daya Tarik Wisata Kota Cirebon*. Penelitian ini memiliki fokus penelitian upaya mengembangkan daya tarik wisata untuk meningkatkan Pendapatan Anggaran Daerah (PAD). Wisata Keraton ini memiliki strategi yang telah direncanakan dengan rutin baik secara nasional maupun internasional. Tiket yang disediakan pada wisata ini terdapat pada *web commerce* dan *e-ticketing*. Wisata ini juga menyelenggarakan festival dalam agenda tahunan yang bertujuan untuk mempromosikan Wisata Keraton.

Ada beberapa kendala yang ditemukan peneliti dalam strategi pemasaran wisata ini yaitu, tidak terdapat inovasi koleksi, harga tiket

tidak sesuai dengan nilai koleksi, fasilitas penunjang yang tidak memberikan kenyamanan bagi wisatawan, serta tidak ada sinerginitas dalam kerjasama. Sedangkan pada Museum Musik Dunia, wisatawan merasa puas dengan berbagai koleksi yang disediakan, dikarenakan nilai koleksi sesuai dengan harga tiket. Wisatawan dapat membeli tiket melalui *web commerce* dan mendapatkan potongan harga. Koleksi yang terdapat di museum ini asli yang didatangkan langsung dari berbagai daerah setiap negara, antik serta memiliki nilai budaya dan sejarah.

Ada satu kendala yang dimiliki museum ini yaitu, kurangnya promosi. Promosi yang dilakukan museum ini berupa *evenet*, lomba, mengunjungi sekolah, dan media sosial. Museum ini tidak memiliki agenda rutin dalam promosi, sehingga masih banyak masyarakat yang kurang mengetahui Museum Musik Dunia.

Sosial media yang berupa website menjadi media yang dapat dipercaya untuk mempromosikan tempat wisata. Ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam menggunakan teknologi informasi seperti yang pertama, kualitas informasi yang mencakup otensitas, keakuratan, dan kebenaran, kedua pembudayaan penggunaan teknologi pariwisata bagi *stakeholders* yang terkait. Tidak hanya mempublikasikan video museum, tetapi yang menjadi ikon museum juga harus dipublikasikan. Setiap tempat wisata memiliki citra (*image*) tertentu, yaitu *mental map* seseorang terhadap suatu tempat wisata yang mengandung keyakinan, kesan, dan persepsi.

Adanya pariwisata dalam kehidupan diakibatkan menjadi kebutuhan bagi setiap masyarakat. Setiap tempat wisata mendirikan suatu wahana tidak berdasarkan keinginan dari pengelola maupun pendiri, namun berdasarkan keinginan maupun kebutuhan masyarakat. Pariwisata yang berorientasi pada masayarakat adalah pariwisata berbasis masyarakat.

Pariwisata berbasis masyarakat (*community based tourism*) sangat membutuhkan partisipasi atau keterlibatan masyarakat, tanpa keterlibatan masyarakat tidak akan dapat mencapai tujuan atau sasaran. Salah satu bentuk dari partisipasi masyarakat adalah dengan mengapresiasi kebudayaan. Tidak sedikit tempat wisata yang menjadikan kebudayaan dan kehidupan masyarakat sebagai tema dan konsep. Menurut Richie dan Zein dalam Ardika (2003), ada sepuluh unsur budaya yang menjadi daya tarik wisata, antara lain (1) kerajinan, (2) tradisi, (3) sejarah dan tempat daerah, (4) arsitektur, (5) makanan lokal atau tradisional, (6) seni musik, (7) cara hidup masyarakat, (8) agama, (9) bahasa, dan (10) pakaian lokal atau tradisional.

Berdasarkan sepuluh unsur budaya tersebut, Museum Musik Dunia adalah salah satu bagian dari budaya seni musik, karena berkaitan dengan kehidupan masyarakat. Museum ini tidak hanya menampilkan musik dalam kehidupan modern, tetapi untuk melestarikan budaya musik Indonesia di setiap daerah. Hal ini dapat dilihat dengan adanya koleksi alat musik di berbagai daerah, serta beberapa musisi terkenal dari zaman dahulu hingga saat ini. Beberapa wisatawan yang masih usia

muda ketika berkunjung ke museum ini menjadi lebih tahu perkembangan musik di Indonesia beserta musisinya, karena ada beberapa wisatawan muda yang tidak mengetahui musisi yang ditampilkan di museum ini.

Hasil penelitian melalui data wawancara, Museum Musik Dunia memiliki faktor penghambat yaitu kurang menerapkan pariwisata berbasis masyarakat. Pengelola museum hanya mencari tahu *trend* seni musik melalui media internet. Sebaiknya pengelola lebih mengutamakan keterlibatan masyarakat sekitar daripada masyarakat di berbagai kota. Jika keterlibatan masyarakat sekitar sudah terlaksana maka dapat melibatkan masyarakat luas. Keterlibatan masyarakat dalam proses pengelolaan museum agar mengetahui perkembangan kebutuhan dan keinginan masyarakat.

b. Faktor Pendorong

Penelitian yang dilakukan Purwanganono (2018), dengan judul *Membangkitkan Daya Tarik Museum sebagai Objek dan Atraksi Wisata*. Penelitian ini meneliti tentang upaya membangkitkan daya tarik wisata pengembangan dan pengelolaan museum. Penelitian ini menyatakan bahwa untuk meningkatkan daya tarik dalam strategi pembangunan museum harus disusun dan dikelola dengan baik. Museum harus dikelola dan dikembangkan dengan berbagai atraksi yang beragam dan inovatif, koleksi yang informatif, adanya akses yang dapat digunakan wisatawan, fasilitas pendukung, dan lingkungan yang

nyaman. Kenyataan di lapangan pada museum ini terdapat kendala seperti pengelolaan yang kurang dilakukan dengan baik, lingkungan yang tidak kondusif, dan sarana prasarana yang kurang mendukung.

Jika dilihat pada Museum Musik Dunia, faktor yang meningkatkan daya tarik wisata berada pada koleksi, sarana prasarana, akses, dan lingkungan yang ramah. Museum ini terletak di tengah Jatim Park yang memungkinkan dengan suasana yang kurang nyaman, tetapi jika masuk ke museum ini suara yang dari luar tidak akan terdengar karena dengan adanya suasana musik memenuhi museum ini. Lingkungan sekitar museum nyaman, sarana prasarana yang mendukung dan tersedia, berbagai *event* yang diselenggarakan dengan hanya membayar tiket masuk.

Keputusan seseorang untuk mengunjungi tempat wisata tertentu dipengaruhi oleh beberapa faktor pendorong dan hal yang menarik. Faktor pendorong dan penarik ini merupakan faktor internal dan eksternal yang memotivasi wisatawan untuk mengambil keputusan mengunjungi tempat wisata. Faktor pendorong secara umum bersifat sosial-psikologis, atau *person-specific motivation*, sedangkan faktor penarik merupakan *destination-specific attributes*, salah satu contohnya adalah fasilitas.

Menurut Mariotti (1985) dan Yoeti (1987), mengatakan bahwa ada tiga syarat utama dalam menarik masyarakat untuk berkunjung, yaitu:

- a. Suatu tempat wisata harus memiliki yang disebut dengan “*Something to see*”, maksudnya bahwa suatu tempat wisata harus memiliki daya tarik khusus yang dapat dilihat oleh wisatawan. Selain itu, harus memiliki atraksi wisata yang dijadikan sebagai “*entertainments*”.
- b. Tempat wisata tersebut harus memiliki “*Something to do*”. Hal ini membicarakan mengenai kegiatan yang dapat dilakukan oleh wisatawan, yaitu dengan adanya fasilitas atau amusements yang dapat digunakan wisatawan, sehingga wisatawan betah untuk tinggal lebih lama.
- c. Tempat wisata harus memiliki “*Something to buy*”, yang dimaksudkan berupa cinderamata, seperti barang-barang yang ikon tempat tersebut. Cinderamata yang disediakan di tempat wisata juga dapat memberikan ingatan dalam perjalanan wisata kepada wisatawan.

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pengembangan obyek wisata yaitu, prasarana pariwisata, sarana wisata, infrastruktur pariwisata dan masyarakat sekitar obyek wisata tersebut. Menurut Yoeti (1997: 2-3), ada beberapa aspek yang perlu diperhatikan dalam pengembangan pariwisata, yaitu:

- a. Wisatawan (*tourist*), yang dimaksudkan adalah suatu tempat wisata harus mengetahui karakteristik dari negara asal wisatawan, usia, hobi dan pada musim apa wisatawan melakukan perjalanan

wisata. Jika pada Museum Musik Dunia, peneliti melihat bahwa karyawan maupun *tour guide* dapat memberikan pelayanan sesuai dengan karakteristik wisatawan. Seperti adanya sekelompok pelajar yang datang berkunjung, *tour guide* museum ini akan menuntut dan memberikan penjelasan yang dapat dipahami oleh usia pelajar.

- b. Transportasi, dengan menyediakan transportasi dapat membawa wisatawan ke tujuan wahan wisata lain. Jatim Park 3 memiliki transportasi berupa angkutan yang mengantarkan wisatawan ke Jatim Park 1 dan 2, sesuai dengan rutunya. Adanya transportasi ini memudahkan wisatawan berpindah dari satu tempat wisata ke tempat wisata lain tanpa penunjuk arah jalan.
- c. Atraksi, dengan memenuhi tiga syarat yaitu, apa yang dapat dilihat, apa yang dilakukan dan apa yang dapat dibeli di tempat wisata tersebut. Wisatawan yang berkunjung ke Museum Musik Dunia dapat melihat secara langsung alat musik dari berbagai belahan dunia, alat musik yang ditampilkan juga dapat dimainkan oleh wisatawan, serta terdapat cinderamata berupa miniatur alat musik.
- d. Fasilitas pelayanan, yang dimaksudkan adalah fasilitas apa saja yang tersedia, fasilitas lain seperti hotel, tempat makan, atm, dan sebagainya. Museum Musik Dunia yang berlokasi di Jatim Park 3, berdekatan dengan fasilitas-fasilitas yang disebutkan tersebut,

sehingga dapat memudahkan masyarakat dalam memenuhi kebutuhan.

- e. Informasi dan promosi, hal ini sangat penting dilakukan agar masyarakat dapat mengetahui keberadaan suatu tempat wisata. Promosi tersebut dapat berupa papan iklan, brosur, dan yang tersedia di internet. Sebagian besar wisatawan mengetahui keberadaan Museum Musik Dunia mengetahui melalui media internet.

Menurut Undang-Undang Nomor 10 Tahun 2008, Sistem Kepariwisataan terbagi menjadi empat kelembagan kepariwisataan yaitu, seluruh institusi pemerintah seperti pemerintah daerah, swasta dan masyarakat, sumber daya manusia, regulasi serta mekanisme operasional yang berkaitan dengan kepariwisataan. Berdasarkan Undang-Undang tersebut juga berkaitan dengan penyelenggaraan kepariwisataan di Indonesia, yaitu diberikannya kewenangan kepada pemerintah daerah, baik provinsi maupun kabupaten atau kota untuk menyusun dan menetapkan rencana induk pembangunan kepariwisataan sesuai dengan tingkatan kewenangannya. Berdasarkan Undang-Undang tersebut, kewenangan yang dimiliki Pemerintah Kabupaten atau Kota adalah melaksanakan pendaftaran, pencatatan dan pendataan pendaftaran usaha pariwisata, memfasilitasi, dan melakukan promosi destinasi wisata yang ada di wilayahnya.

Dinas Pariwisata Kota Batu mendukung dengan didirikannya Jatim Park 3 yaitu dengan memberikan ijin pembangunan dan melakukan promosi. Dinas Pariwisata Kota Batu juga mendorong agar setiap tempat wisata memberikan pengetahuan di sarana hiburan yang tersedia. Promosi yang dilakukan dinas tidak khusus pada Museum Musik Dunia, tetapi lebih mengarah pada Jatim Park 3. Meskipun promosi yang dilakukan museum sudah segencar wahana lain di Jatim Park 3, tetapi jika masyarakat hanya ingin terhibur bukan informasi maka semuanya akan sia-sia.

Hasil data wawancara pada faktor pendorong Museum Musik Dunia, dinyatakan oleh wisatawan bahwa museum ini berbeda dari museum lain pada umumnya. Museum ini merupakan museum modern, tetapi masih mengutamakan pengetahuan dari informasi yang disediakan. Berdasarkan pendapat wisatawan, museum ini sangat menyenangkan dengan suasana yang hidup, koleksi yang beragam dan mewah serta tersedia banyak spot foto yang bagus.

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian “Implementasi Museum sebagai Lembaga Layanan Informasi dan Obyek Wisata (Studi Kasus pada Museum Musik Dunia, Jatim Park 3)” yang di analisis berdasarkan hasil wawancara di lapangan dan pembahasan terhadap fokus penelitian, maka peneliti dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Implementasi Museum sebagai Lembaga Layanan Informasi dan Obyek Wisata

Peran dan fungsi museum yang saat ini adalah sebagai lembaga layanan informasi, sebagaimana museum di berbagai belahan dunia dituntut menerapkannya. Penerapan museum sebagai lembaga layanan informasi sudah terlaksana dalam pengelolaan Museum Musik Dunia. Hasil dari penerapan ini dapat dilihat melalui tujuan utama museum ini didirikan, yaitu untuk memberikan pengetahuan melalui informasi koleksi yang tersedia.

Museum ini mengutamakan cara agar wisatawan memperoleh dari setiap koleksi setelah berkunjung ke museum. Hasil penelitian melalui wawancara, wisatawan memperoleh manfaat berupa pengetahuan yang baru dari setiap informasi pada koleksi. Strategi pengelolaan Museum

Musik Dunia dapat dikelola dengan baik dan sesuai fungsi dan peran museum, meskipun museum ini berlandaskan *profit*.

Penerapan museum sebagai obyek wisata sudah terlaksana di Museum Musik Dunia. Salah satunya dapat dilihat melalui adanya daya tarik (*attractions*) seperti koleksi yang lengkap dan beragam, konsep yang menarik dan berbeda dari museum pada umumnya, dan beberapa kegiatan yang diselenggarakan museum. Hal ini dapat didukung melalui hasil wawancara wisatawan yang mengatakan bahwa tujuan berkunjung ke museum untuk mengisi waktu luang dan wisatawan merasa terhibur. Museum Musik Dunia dalam pengelolaannya tetap memberikan sarana hiburan melalui seni musik dari berbagai acara dan kegiatan yang diselenggarakan. Pengelolaan museum ini menggunakan kreatifitas dan inovatif agar berbeda dari museum lainnya.

2. Faktor Penghambat dan Faktor Pendorong Implementasi Museum sebagai Lembaga Layanan Informasi dan Obyek Wisata

Proses penerapan fungsi dan peran museum ini memiliki beberapa faktor penghambat dan pendorong. Faktor penghambat Museum Musik Dunia dalam melakukan penerapan ini adalah publikasi yang dilakukan tidak segencar obyek wisata lain di Jatim Park 3, karyawan dan pengelola yang kurang antusias untuk mengajak masyarakat, ada beberapa alat musik yang tidak dapat digunakan oleh wisatawan, kurangnya *tour guide*, dan terdapat kesalahan teknis. Faktor pendorong yang dimiliki oleh Museum

Musik Dunia adalah *label* maupun nama dari Jatim Park Group sudah dikenal masyarakat luas.

Museum ini juga sebagai museum musik terbesar di Asia. Isi atau koleksi yang dimiliki museum ini juga yang mendukung museum tersebut mencapai peran dan fungsi. Museum Musik Dunia dikenal sebagai museum dengan koleksi yang lengkap dan terdapat patung lilin musisi manca negara dan lokal. Setiap bulan museum ini selalu mendatangkan koleksi baru untuk meningkatkan rasa penasaran dan rasa ketertarikan masyarakat. Museum ini juga selalu mendatangkan koleksi baru seperti alat musik, patung lilin, dan koleksi pelengkap lainnya.

B. Saran

Berdasarkan analisis data dari hasil wawancara di lapangan, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Pengelola sebaiknya melakukan evaluasi dari koleksi dan karyawan dalam jangka waktu tertentu untuk memperbaiki kesalahan dan mengembangkan hal-hal benar. Evaluasi dapat dilakukan diakhir bulan dengan minimal selama 1 bulan. Evaluasi yang dilakukan dapat dilihat melalui pengalaman karyawan maupun *tour guide* ketika melayani wisatawan. Salah satu cara untuk mengetahui saran dari wisatawan, museum dapat menyediakan kotak saran pintu keluar dan karyawan yang bertugas dapat mengarahkan wisatawan untuk mengisi kotak saran tersebut.

2. Pengelola museum sebaiknya melakukan publikasi yang lebih variatif dan kreatif di berbagai media sosial yang sering digunakan masyarakat. Publikasi yang variatif dan kreatif ini dapat berupa penampilan di depan pintu masuk, video dari berbagai acara, perlombaan, dan promosi ke berbagai tempat seperti sekolah. Museum juga dapat mempublikasi ketika koleksi alat musik dimainkan dan masih berfungsi dengan baik, sehingga masyarakat penasaran karena tidak melihat benda mati saja melainkan dapat mendengarkan melalui indera.
3. Pengelola sebaiknya merencanakan strategi baik dalam jangka waktu pendek dan panjang. Strategi jangka pendek selama 6 bulan sampai dengan 1 tahun, dengan perencanaan kegiatan dan pengelolaan yang dilakukan setiap bulannya. Strategi jangka panjang dalam waktu lebih dari 1 tahun, dengan tujuan kebutuhan dan *trend* kedepan.

Ada beberapa saran yang diberikan peneliti untuk penelitian selanjutnya, yaitu:

1. Penelitian selanjutnya diharapkan meneliti sistem pengelolaan informasi, sistem penyimpanan informasi koleksi dan sistem temu kembali informasi yang dilakukan oleh Museum Musik Dunia.
2. Dalam Direktorat Museum tahun 2007, museum memiliki 9 fungsi dengan lembaga layanan informasi dan obyek wisata adalah salah satunya. Penelitian selanjutnya disarankan untuk meneliti fungsi

museum lainnya diantara kesembilan fungsi tersebut yang berbeda dari penelitian ini.

3. Penelitian ini memiliki dua fokus penelitian mengenai fungsi dan peran museum, bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk menambahkan fokus penelitian yang lebih spesifik, atau meneliti fungsi dan peran museum yang lainnya seperti, sistem pelestarian.
4. Penelitian selanjutnya juga disarankan meneliti perkembangan yang terjadi di Museum Musik Dunia dari berbagai upaya yang dilakukan dalam fungsi dan peran museum. Meneliti hasil dari berbagai upaya yang dilakukan sudah mencapai target yang ditentukan atau tidak.
5. Bagi peneliti selanjutnya disarankan meneliti strategi Museum Musik Dunia mempromosikan kepada negara lain atau menjadikan museum ini sebagai tujuan wisata internasional.

Daftar Pustaka

- Afrizal. 2016. *Metode Penelitian Kualitatif: Sebuah Upaya Mendukung Penggunaan Penelitian Kualitatif dalam Berbagai Disiplin Ilmu*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Alamsyah, Bachtiar. 2016. *Pemanfaatan Museum Isdiman sebagai Sumber Belajar Pembelajaran IPS Sejarah bagi Siswa Kelas VII MTs MA'ARIF Nyatnyono Kabupaten Semarang Tahun Pelajaran 2015/2016*. Skripsi. Semarang: FIS Universitas Negeri Semarang.
- Ali, Baginda Syah. 2015. *Strategi Pengembangan Fasilitas Guna Meningkatkan Daya Tarik Minat Wisatawan di Darajat Pass (Waterpark) Kecamatan Pasirwangi Kabupaten Garut*. Skripsi. Bandung: Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Pendidikan Indonesia.
- Anjani, Dianty. 2016. *Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Penggajian Berbasis Komputer pada PT Ladang Makmur*. Laporan Akhir (D2). Palembang: Akuntansi, Politeknik Negeri Sriwijaya.
- Artini, Dini Fajratul. 2016. *Komunikasi Pemasaran Museum Mpu Tantular*. Skripsi. Surabaya: Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Ampel.
- Claudio Vandi dan Elhadi Djebbari. 2011. How to Create New Services Between Library Resources, Museum Exhibitions and Virtual Collections. *Jurnal Emerald*. Vol. 28, Issue: 2, pp. 15-19.
- D. Hywel E. Roberts dan Jean Everitt. 1999. A Study of Information and Communications Technologies in Museums with Particular Reference to Wales. *Jurnal DOI*. Vol. 33, Issue: 4, pp. 291-301.

- Dirgatama, Novri. 2017. *Pemberian Layanan Informasi Tentang Dampak Smartphone di Lingkungan Sekolah terhadap Prestasi Belajar pada Peserta Didik Kelas IX SMP 24 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2016/2017*. Skripsi. Lampung: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan.
- Durrun Nafis, Moh dan Alpha Febela P. MT. 2016. *Resort Alam Bukit Sekipan Tawangmangu*. Diploma Tesis. Surakarta: FT Universitas Muhammadiyah.
- Fatmiha, Siti. 2015. *Strategi Pengembangan Objek Daya Tarik Wisata Religi (Studi Kasus di Makam Mbah Mudzakir Sayung Demak)*. Skripsi. Semarang: Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Walisongo.
- Fitriyani, Luvita Dwi. 2013. Penerapan Analisis SWOT dalam Strategi Pengembangan Museum Brawijaya sebagai Salah Satu Aset Sejarah Kota Malang. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa FEB UB*. Vol. 1, No. 2, p. 4.
- Ghony, M. Djunaidi dan Fauzan Almanshur. 2016. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jogjakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Heriyanto. 2009. *Upaya Pemerintah Kota Batu dalam Mengembangkan Obyek Wisata (Studi Kasus pada Dinas Pariwisata Kota Batu)*. Malang: Tesis Universitas Muhammadiyah Malang.
- Insani, Uci Nawa. 2013. *Pelaksanaan Tugas dan Fungsi Komisi Informasi Provinsi Lampung*. Skripsi. Bandar Lampung: FH Universitas Lampung.
- Kiersten F. Latham. 2012. Museum Object as Document Using Buckland's Information Concepts to Understand Museum Experiences. *Jurnal Proquest*. Vol. 68, p. 47.

- Kiki Handini, Yuni. 2013. *Kebutuhan Informasi Wanita Pekerja Seks di Resosialisasi Argorejo Semarang*. Skripsi. Semarang: FIB Universitas Diponegoro.
- Kintamani, Ida. 2015. *Penyusunan Arus Siswa*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Pusat Data dan Statistik Pendidikan.
- Lintin, B Yorinda. 2011. *Analisis Kinerja Pelayanan di Puskesmas Batua di Makassar*. Makassar: Tesis Universitas Hasanuddin.
- Listyarini, Upiek. 2013. *Evaluasi Manajemen Pemasaran Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta*. Skripsi. Yogyakarta: FIB Universitas Gadjah Mada.
- Moleong. 2014. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mirawan, Dimas. 2016. *Corporate Social Responsibility sebagai Citra Perusahaan (Studi Pada Theme Park “Jawa Timur Park 1” Kota Batu)*. Skripsi. Malang: Universitas Brawijaya.
- Nurhayati. 2015. *Peran Lembaga Sosial terhadap Pembinaan Moral Remaja di Desa Bangunrejo*. Skripsi. Bandar Lampung: FKIP Universitas Lampung.
- Pamuji, Kukuh. 2010. *Komunikasi dan Edukasi di Museum Istana Kepresidenan Jakarta*. Skripsi. Depok: FIB Universitas Indonesia.
- Prasiasa, Dewa Putu Oka. 2013. *Destinasi Pariwisata – Berbasis Masyarakat*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Puspitasari, Arum. 2014. *Penerapan Ketentuan Pemerintah untuk Pendirian Museum di Indonesia Kajian Kasus-Kasus Museum di Yogyakarta*. Yogyakarta: Tesis Universitas Gadjah Mada.

- Rahmayanti, Yunita Dwi dan V. Indah Sri Pinasti. 2017. *Dampak Keberadaan Objek Wisata Waduk Sermo terhadap Perubahan Sosial Ekonomi Masyarakat di Sremo, Kulon Progo, Daerah Istimewa Yogyakarta*. Skripsi. Yogyakarta: FIS Universitas Negeri.
- Redita, Rizky. 2017. *Pengaruh Destination Image dan Kualitas Pelayanan Terhadap Kepuasan Wisatawan di Museum Angkut Kota Batu*. Skripsi. Malang: Universitas Brawijaya.
- Roswitha Poll. 2018. Quality in Museums and Libraries: A Comparison of Indicators. *Jurnal Emerald*. Vol. 19, Issue: 2, pp. 90-100.
- Rukmana, Indra. 2015. *Strategi Pengelolaan Museum Benteng Vredeburg sebagai Daya Tarik Wisata Warisan Budaya di Yogyakarta*. Yogyakarta: Tesis Institut Seni Indonesia.
- Santosa, Eren Dea Ajeng Inggil, Choirul Shaleh dan Minto Hadi. 2015. Pengembangan Objek Pariwisata sebagai Upaya untuk Meningkatkan Ekonomi Lokal (Studi Kasus Objek Wisata Banyu Biru di Kabupaten Pasuruan). *Jurnal Administrasi Publik*. Vol. 3, No.1, p. 89.
- Saputra, Fahrurrozi. 2014. *Strategi Ekonomi Masyarakat Pasca Perencanaan Pembangunan Kampus Institut Teknologi Sumatera (Studi tentang Perubahan Sosial di Desa Sabah Balau Kecamatan Tanjung Bintang Kabupaten Lampung Selatan)*. Skripsi. Bandar Lampung: FISIP Universitas Lampung.
- Sari, Okianan Nur Indah. 2010. *Potensi dan Pengembangan Museum Wayang Indonesia sebagai Objek Wisata Budaya di Kabupaten Wonogiri*. Laporan

Tugas Akhir. Surakarta: Fakultas Sastra dan Seni Rupa Universitas Sebelas Maret.

Sekarningrum, Oksiana. 2013. *Analisis Faktor-Faktor yang Menentukan Efektivitas Sistem Informasi pada Organisasi Sektor Publik (Studi Kasus Pada Kementerian Kelautan dan Perikanan)*. Skripsi. Bandung: FE Universitas Widyatama.

Stefanus, G Ganang. 2013. *Analisis Deskriptif Faktor-Faktor yang Memengaruhi Kenyamanan Membaca Pemustaka (Studi Kasus Pemustaka di UPT Perpustakaan Politeknik Negeri Semarang)*. Skripsi. Semarang: FIB Univeristas Diponegoro.

Sunaryo, Bambang. 2013. *Kebijakan Pembangunan Destinasi Pariwisata – Konsep dan Aplikasinya di Indonesia*. Yogyakarta: Gava Media.

Tirto. 2016. *Darurat Museum di Indonesia*. Diakses pada tanggal 12 Juli 2019 melalui <https://tirto.id/darurat-museum-di-indonesia-b4KJ>

Tohirin. 2007. *Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah Dan Madrasah*. Pekanbaru: Grafindo Persada.

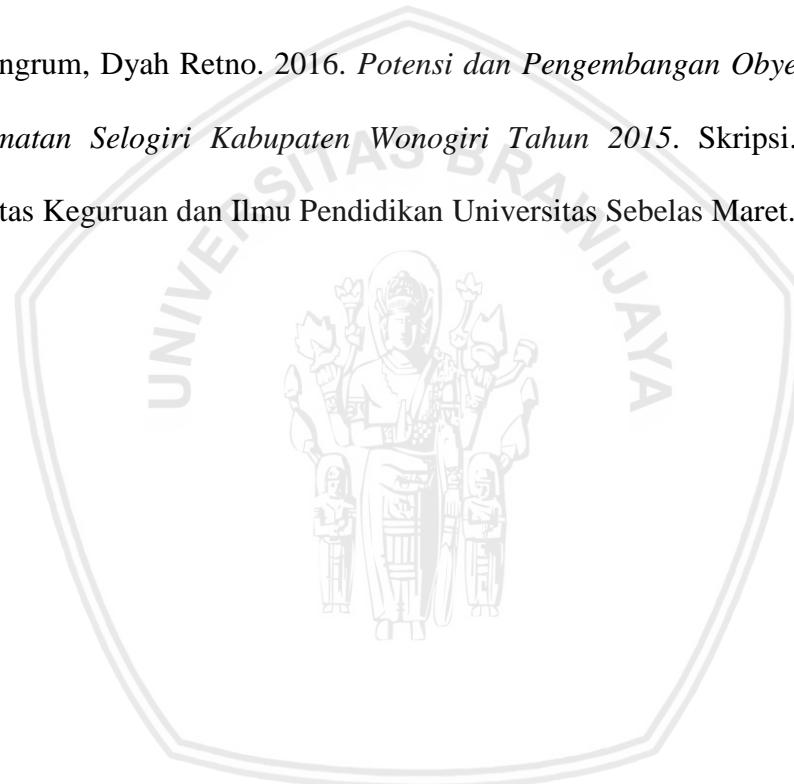
Upik, Maria Hastuti. 2014. *Analisis Kualitas Pelayanan Teknik Area Karang Tahun 2014 (Studi Pada PT Bermosacaro Selases Dijinal (BSD) Sebagai Rekan PT PLN (Persero) Area Karang)*. Skripsi. Bandar Lampung: FISIP Universitas Lampung.

Usman, Nurdin. (2002). *Konteks Implementasi Berbasis Kurikulum*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Utami, Susi. 2018. *Perilaku Pencarian Informasi Oleh Petugas Dinas Sosial Tentang Masyarakat Miskin di Kabupaten Solok Selatan*. Skripsi. Padang: Fakultas Adab dan Humaniora UIN Imam Bonjol.

Wibowo, Alexander Joseph Ibnu. 2015. Persepsi Kualitas Layanan Museum di Indonesia: Sebuah Studi Observasi. *Jurnal Manajemen*. Vol. 15, No. 1, pp. 14-15.

Widyaningrum, Dyah Retno. 2016. *Potensi dan Pengembangan Obyek Wisata di Kecamatan Selogiri Kabupaten Wonogiri Tahun 2015*. Skripsi. Surakarta: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret.



LAMPIRAN***Lampiran I*****CURICULLUM VITAE**

Nama	: Zevera Erinna Simamora	
Nomor Induk Mahasiswa	: 155030701111013	
Tempat dan Tanggal lahir	: Banda Aceh, 02 Oktober 1997	
Jenis Kelamin	: Perempuan	
Agama	: Kristen	
Alamat	: Jalan Delima Gg Delima RT 008 RW 001, Kec. Tampan, Kab. Pekanbaru	
Email	: zeveraerinna96@gmail.com	
Pendidikan	: 1. TK Methodist Pekanbaru Tahun 2002-2003 2. SD Santa Maria II Pekanbaru Tahun 2003-2009 3. SMP Santa Maria Pekanbaru Tahun 2009-2012 4. SMA Santa Maria Pekanbaru Tahun 2012-2015	
Pengalaman Organisasi	: 1. Staff Muda BEM Tahun 2015 1. Divisi Kesehatan HMPIP dalam Makrab Tahun 2017 2. Divisi Acara Humanistik dalam	
Pengalaman Magang	: Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Provinsi Jawa Tengah	

Lampiran II

Pedoman Wawancara

Narasumber : Pengunjung / wisatawan

1. Apa yang anda ketahui mengenai museum?
2. Apakah yang membuat anda datang (daya tarik) ke museum musik dunia?
3. Menurut anda bagaimana konsep, koleksi yang diterapkan oleh museum musik dunia?
4. Menurut anda, apakah kelebihan yang dimiliki museum musik dunia?
5. Menurut anda, apakah kekurangan yang dimiliki museum musik dunia?
6. Apa manfaat yang anda dapatkan ketika berkunjung ke museum musik dunia?
7. Menurut anda, konsep seperti apakah yang harus diterapkan museum agar dapat meningkatkan daya tarik masyarakat?
8. Apakah informasi yang disediakan di setiap koleksi sudah cukup?
9. Bagaimana dengan harga tiket masuk museum musik dunia?

Narasumber : Karyawan Museum Musik Dunia

1. Menurut anda, berapa lama waktu yang dihabiskan oleh wisatawan mengunjungi Museum Musik Dunia?
2. Biasanya yang berkunjung kebanyakan dari usia berapa ?
3. Apakah museum musik dunia telah memenuhi peran tersebut?
4. Apa saja kegiatan yang diadakan oleh museum?
5. Bagaimana strategi untuk mempertahankan museum diantara museum lainnya yang ada di batu?

Lampiran III

Hasil Wawancara Narasumber Wisatawan

R.1, F.a, Q.1

Nomor Wisatawan	Kode Wisatawan	Hasil Wawancara
1	I _{1.1}	Ya kan museum sumber pengetahuan ya. Di negara yang maju biasanya satu museum ada perpustakaan, ya terus gak semua orang, orangtua yang membawa anaknya ke museum, karena museum isinya benda mati tapi banyak pengetahuan yang bisa digali, ada perkembangan musik dunia dari zaman 60an. Bagus sih, Cuma kesadarannya yang kurang. Ini kalau di kota madya ada museum ada perpustakaan standar negara yang maju dan baeradab yang begitu sih. Tapi kalau Indonesia belum ya.
2	I _{1.3}	Pertama kali mendengar kata museum dibenak saya itu barang antik trus setelah masuk ke museum musik ini. Bagus sih, maksudnya sejarah-sejarah musik zaman dulu dari berbagai belahan dunia dikemas sebegitu apik sehingga kita tuh gak bosen. Karna kan kita datang ke museum cuma ada bacaan nya aja tuh dan oh kayak gini jadi gak tertarik. Tapi di museum musik ini kita ditunjukkin, ini loh alat musik dari wilayah A misalnya gitu trus kan ada yang kita disuruh dengerin langsung oh jadi gini, gitu. Apalagi ada tempat karoke. Seru.
3	I _{1.1}	Museum itu tempat kita belajar. Jadi apapun namanya museum itu ya tempat belajar sih, untuk mengetahui hal-hal yang sebenarnya gak ada yang semuanya ada di pelajari di sekolah.
4	I _{1.1}	Museum itu kumpulan benda-benda lawas, kuno, orang-orang lawas legenda. Yang dulu kita gak pernah liat jadi tahu.
5	I _{1.1}	Menurut saya, museum itu tempat atau

		gedung yang diisi zaman-zaman dahulu. seperti disini musik-musik kuno ditempatkan disini di gedung yang besar seperti ini sehingga banyak macam-macamnya terus dikumpulkan sehingga orang-orang lain bisa tahu, bisa melihat dan juga bisa memainkannya.
6	I _{1.2}	Barang-barang lama
7	I _{1.3}	Kalo yang ada dipikiran ku kayak tempat boring gitu. Ternyata disini itu asik. Ya apa ya, kayak mengabadikan sebuah sejarah biar kelak nanti bisa dinikmati ya meskipun hasil karyanya bisa diabadikan
8	I _{1.2}	Kalo menurut ku sih aku mikir awalnya museum tempat yang ngebosennin, bikin ngantuk atau apa, trus barang peninggalan lama gitu sih.
9	I _{1.1}	Peninggalan, old school
10	I _{1.1}	Sejarah, antik
11	I _{1.4}	Ada hal-hal yang melegenda, peninggalan-peninggalan musik maupun personal, kalo di indonesia banyak yang sudah tua tapi masih hidup juga
12	I _{1.4}	Lama, menyimpan barang-barang yang dahulu
13	I _{1.2}	Kalo museum itu yang kumpulan barang yang lama
14	I _{1.3}	Kalo dulu yang aku tahu museum itu ngebosennin, ya aku kalo ke museum itu males, gitu gitu aja. Kalo sekarang liat museum sekarang kok menarik ya jadi tertarik ingin melihat nya. Mungkin museum-museum lainnya bisa meniru konsep museum disini ya.
15	I _{1.2}	Museum itu tempat menaruh barang-barang kuno dan bersejarah
16	I _{1.2}	Hanya tua-tua, sejarah
17	I _{1.3}	Kuno, zaman dulu, membosankan. Ketika datang kesini berbeda banget, istilah nya anak-anak zaman now bisa instagrammable walaupun nilai historical nya penting.
18	I _{1.2}	Biasanya museum membosankan, banyak kumpulan-kumpulan dari zaman dulu sampe sekarang
19	I _{1.1}	Sebenarnya museum memiliki banyak spect. Saya pernah menjadi kepala staff yang

		menjalankan museum. Satu adalah menyimpan artifek-artifek supaya tetap tidak hilang, kedua artifek ini untuk menambahkan ilmu kepada pengunjung. Untuk memberikan semangat agar menyanyangi sesuatu seperti negara.
20	I _{1.2}	Setau saya museum itu tempat dimana sejarah, pengetahuan berkumpul trus dipublikasikan ke publik
21	I _{1.2}	Museum itu sebuah lembaga atau tempat penyimpanan barang-barang atau benda-benda yang bersejarah baik itu peninggalan sejarah ataupun kumpulan dari hobi-hobi yang dibuka untuk umum dengan tujuan nya itu untuk pendidikan ataupun rekreasi

R.2, F.b, Q.2

Nomor Wisatawan	Kode Wisatawan	Hasil Wawancara
1	I _{1.1}	Ya kebetulan saya dan anak saya suka musik, suka band yang sama, trus liat ada patung the beatles.
2	I _{1.3}	Karna wahana baru, tempat baru. Kalau 1 dan 2 kan udah.
3	I _{1.1}	Saya suka musik, saya suka semua genre musik, spesialis blues sama rock classic.
4	I _{1.1}	Ya pengen tahu aja, kan karna udah terkenal, mengingatkan kita alat-alat musik yang udah zaman dulu.
5	I _{1.1}	Karna belum pernah datang kesini dan ternyata dalamnya bagus
6	I _{1.2}	Karna belum pernah ke museum nya sih, sebenarnya udah berkali-kali ke jatim park 3 nya, saya juga suka musik jadinya penasaran
7	I _{1.3}	Karna suka musik
8	I _{1.2}	Karna penasaran aja sih sama sering liat foto-foto gitu yang ada di instagram, di media sosial, kok kayaknya beda sama museum yang lain jadi penasaran aja
9	I _{1.1}	suka musik, unik juga banyak sejarah-sejarah musik disini jadi pengen tahu
10	I _{1.1}	Belum pernah, sementara yang 1, 2 udah
11	I _{1.4}	Karna suka musik, suka nyanyi sejak kecil jadi ingin tahu dan penasaran isi nya itu apa

		aja
12	I _{1.4}	Karna musik itu art, bagian dari hidup kami
13	I _{1.2}	Soalnya gak pernah kesini, jadi pengen liat-liat aja
14	I _{1.3}	Katanya sih disini, jatim park 3 kan yang terbaru, trus katanya baguslah, banyak seperti fenomena artis-artis yang diseluruh dunia kayak patung lilin trus gak monoton kayaknya, kayaknya wahana nya seru-seru gitu gak kayak biasa-biasa gitu
15	I _{1.2}	Rekomendasi sih mba dari kakak saya yang ada di malang, dia bilang ada museum bagus
16	I _{1.2}	Ngisi waktu luang aja sih
17	I _{1.3}	Pengen nyoba wahana baru sih
18	I _{1.2}	Karna saya suka musik
19	I _{1.1}	Sebenarnya suatu yang tertarik membuat kita suka. Karna ada rasa ingin tahu dan saya minat di musik juga
20	I _{1.2}	Mungkin rasa ketertarikan, saya suka beberapa jenis musik jadi karena saya penasaran saya berkunjung kesana
21	I _{1.2}	Yang membuat datang ke museum musik dunia itu awalnya diajakin teman tapi sendirinya juga penasaran sama museum musik dunia karna didalamnya itu yang saya liat banyak alat musik dunia dan seluruh bagian dari Indonesia juga terdapat patung-patung lilin yang dari berbagai artis mancanegara

R.2, F.b, Q.3

Nomor Wisatawan	Kode Wisatawan	Hasil Wawancara
1	I _{1.1}	Ya koleksi nya yang internasional lumayan cukup ya, tapi yang musisi lokal masih kurang, tapi kalo diliat dari koleksi nya bagus, koleksi dari zaman dulu nya lengkap sih.
2	I _{1.3}	Bagus, lengkap. Karena saya gak begitu tahu tentang permusikan trus liat alat musik sebegitu banyaknya. Jadi saya pikir lengkap, keren sih. Biasanya kan museum cuma satu komplek aja tuh, satu wilayah aja dah selesai. Tapi ini sampe tiga lantai trus tiap lantai konsep nya berbeda beda, seru nya disitu.

		Bawah nya instrumen atas apa, lantai tiga apa lagi.
3	I _{1.1}	Masih banyak yang maintanance. Ada beberapa spot yang kayaknya kosong, masih belum lengkap, tapi emang ya udah bagus.
4	I _{1.1}	Keren ya, bagus-bagus
5	I _{1.1}	Sudah maksimal
6	I _{1.2}	Mengasih hal-hal yang jarang-jarang kita liat, kan biasa nya kita liat barang-barang yang udah modern
7	I _{1.3}	Diluar ekspektasi. Awalnya aku ngira boring ya udah gitu aja. Karna suka musik ya udah coba masuk aja. Ternyata puas sih.
8	I _{1.2}	Aku pikir awalnya bakal ngebosenin kayak konsep museum gitu, tapi ternyata keren banget sih disini. Kayak beda banget sama museum yang lain. Ya aku pikir ya bakal lima menit aja udah pengen keluar, ternyata modern banget tempatnya. Bener-bener bisa ngebawa suasana, asik banget deh. Aku pikir museum ini ngak bakal seseru ini. Keren deh pokoknya
9	I _{1.1}	Keren sih, sejarah-sejarah nya lengkap
10	I _{1.1}	Udah bagus ya
11	I _{1.4}	Sudah bagus
12	I _{1.4}	Cukup bagus, buat foto juga lebih menarik
13	I _{1.2}	Sudah lengkap
14	I _{1.3}	Kayak mewah-mewah gitu barang-barangnya. Tapi gatau asli atau enggaknya. Tapi kayak nyata semuanya, koleksi nya kayak bener-bener mahal, bagus-bagus deh pokoknya, terlihat mewah. Patungnya juga hampir mirip-mirip, kayak orang bener banget, alat musik, tempat dan barang-barang nya juga mewah semua. Tapi emang semua konsep nya dibuat dengan mewah, nyata real gitu. Jadi konsep bagus banget sih, jadi kita kayak wow gitu kayak ada pada momen itu.
15	I _{1.2}	Sebenarnya konsep nya bagus sih mba, trus sama koleksi nya bagus-bagus mba gitu
16	I _{1.2}	Bisa dibilang museum, termasuk lengkap lah kalo di Indonesia
17	I _{1.3}	Lengkap
18	I _{1.2}	Berbeda, kirain tadi membosankan ternyata asik

19	I _{1.1}	Musuem ini berbeda dari museum lainnya, koleksi nya bagus-bagus apalagi ini museum musik pertama di Asia
20	I _{1.2}	Menurut saya cukup lengkap untuk sekelas museum musik, karena udah mencakup secara keseluruhan jenis musik
21	I _{1.2}	Konsep nya bagus, jadi dia bukan Cuma tentang sejarah musik saja tapi juga membahas dari alat musiknya terus sejarah alat musik nya terus artis-artis nya dan juga dikelompokkan dari berbagai alirannya kayak jazz, pop, rock dan lain-lain. Untuk koleksi nya cukup lengkap, yang saya liat juga koleksi nya itu semakin bertambah

R.2, F.b, Q.4

Nomor Wisatawan	Kode Wisatawan	Hasil Wawancara
1	I _{1.1}	Lumayan lah buat menambah pengetahuan. Buat awal bagus, tiket nya juga tidak begitu mahal, standar lah.
2	I _{1.3}	Kelebihan tadi yang pertama lengkap, menarik, trus apa ya banyak spot-spot foto jadi seru.
3	I _{1.1}	Kelebihannya saya kira sih ya banyaknya
4	I _{1.1}	Kelebihannya tempat nya bersih, bagus, bisa dinikmati, tour guide nya bagus juga, patung nya keren banget.
5	I _{1.1}	Koleksi nya bagus dan banyak
6	I _{1.2}	Kelebihannya ya barang-barang lama kok masih ada di tahun sekarang. Masih disimpan
7	I _{1.3}	Kelebihannya sih alat musik nya udah bervariasi udah banyak. Dan tadi kuliat ada alat musik yang asli Cuma gatau asli apa enggak
8	I _{1.2}	Kelebihannya itu gak ngebosenin, ada daya tarik sendiri lah dari museum ini. Menurut ku gak banyak orang yang datang kesini karena label nya udah museum gitu kan Cuma ternyata setelah masuk keren aja. Kalo dari pegawai nya udah baik sih mau nawar-nawarin.
9	I _{1.1}	Keren ya, jadi kayak sejarah musisi tau
10	I _{1.1}	Friendly, sudah bersih

11	I _{1.4}	Ya termasuk lengkap baru kali ini yang saya lihat
12	I _{1.4}	Terus terang saya belum bisa compare dengan yang lainnya, karna baru pertama kali nya datang kesini Cuma pribadi saya datang cukup impress ya karna beberapa koleksi itu kami lihat wow ternyata ada disini bukan hanya dari indonesia tapi dari luar negeri juga ada, teru ini kalo di jatimpark 3 ini pengunjung paling sepi, tapi menurut saya ini luar biasa, ini bagus banget
13	I _{1.2}	Gak ada kurang nya udah lengkap semua disini
14	I _{1.3}	Berbeda dari tempat-tempat lain, kalo yang lain monoton trus yang kerja disini juga ramah kan, baik-baik biasa yang lain cuek-cuek. Terlihat nyata, real barang-barang nya dan mewah juga
15	I _{1.2}	Koleksi nya gak sedikit dan banyak
16	I _{1.2}	Bagus lah, rapi, lengkap koleksi nya.
17	I _{1.3}	Ya jelas lengkap lah dari berbagai negara, dari alat musiknya dan patung lilin nya apalagi ini terbesar di asia ya kan.
18	I _{1.2}	Menurut aku harga nya masih bisa terjangkau dan udah terintegrasi seperti traveloka.
19	I _{1.1}	Musik-musik nya asli, lengkap seperti ada musik kerongcong,
20	I _{1.2}	Kelebihannya sih karyawan disana ramah, mau terjun langsung menemani pengunjung yang datang.
21	I _{1.2}	Kelebihan nya itu koleksi didalamnya cukup lengkap terus penataan ruangan nya juga bagus, design interior nya itu bagus terus ada guide nya juga didalam, jadi kita gak kebingungan dan dibantu dijelaskan oleh mas-mas atau mba-mba nya trus misalnya kita ingin foto bisa dibantu.

R.2, F.a, Q.5

Nomor Wisatawan	Kode Wisatawan	Hasil Wawancara
1	I _{1.1}	kurang lengkap saja, terutama buat artis lokal.
2	I _{1.3}	Kalo kekurangannya karna saya baru disini, new comer mungkin kurang personil nya

		kurang kali ya, jadi untuk nunjukin sini nanti gini. Jadi tadi sempet ketuker jalannya balik, harusnya kekiri kekanan, ini saya kekanan, gatau kan. Mungkin kru nya kurang, tour guide nya kurang mungkin disitu. Trus kalau seadainya bisa ditambahin, dijelasin tokoh-tokoh nya. Tadi ada yang gede didepan itu siapa ya trus kenapa dia dipasang disini karna apa. Mungkin karna saya orang awam jadinya kayak gitu.
3	I _{1.1}	Kekurangan nya masih banyak spot yang kosong.
4	I _{1.1}	Satu kelemahan nya Karoke dangdut tadi tidak jalan, seharusnya tiap hari jalan.
5	I _{1.1}	kalo kekurangannya belum ada sih
6	I _{1.2}	kalo kekurangannya mungkin karna ada yang belum keisii
7	I _{1.3}	dan kekurangannya Miniatur-miniatur nya saya liat kurang mirip sih patung-patung. Gak semua alat musik bisa dicoba, sebenarnya pengen sih denger alat musik nya.
8	I _{1.2}	Gatau sih , belum bisa melihat kekurangannya.
9	I _{1.1}	kekurangannya Kurang lengkap, kurang banyak aja koleksi nya
10	I _{1.1}	kekurangannya tidak semua dicoba alat musik nya, kurang banyak yang bisa dicoba
11	I _{1.4}	kekurangnya itu kurang tour guide kali ya jadi ada yang menjelaskan
12	I _{1.4}	di penjelasan nya kurang
13	I _{1.2}	Gak ada
14	I _{1.3}	Dari kekurangannya itu mungkin dari penyanyi-penyanyi legendaris mungkin ada yang kurang kali ya, apa harus ditambah lagi kali ya, lebih banyak lagi, kayak patung lilin gitu kan, apalagi dari musisi indonesia kurang, hanya sedikit
15	I _{1.2}	kekurangannya sepi pengunjung dan kurang promosi nya
16	I _{1.2}	Kalo kekurangannya itu Beberapa dari istilah-istilah nya ada yang tidak semua orang bisa mengerti, bisa dibilang yang khusus buat musik, kayak kosakaata yang khusus musik, belum tentu yang kayak lansia bisa mengerti
17	I _{1.3}	Terus promosi nya kurang dan kurang meningkatkan rasa penasaran orang

18	I _{1.2}	Kekurangan museum nya itu kurang terawat sih beberapa fasilitas nya di beberapa titik, kayak tadi ada tab nya lemot, baterai nya habis, lebih ke teknis sih
19	I _{1.1}	kekurangannya itu pengunjung nya sepi
20	I _{1.2}	Kekurangannya sih, kalau ada patung-patung yang emang gak boleh dipegang pengunjung dikasih tau dengan tulisan di dekatnya biar pengunjung nya tau. Saya kan jadi malu kalau kena tegur mulu, walaupun negurnya baik-baik sih
21	I _{1.2}	Kekurangannya mungkin kayak dibeberapa jenis musik itu masih ada yang kurang misalnya itu di kpop itu masih kurang kayak patung nya pun kurang dan disitu cuma menampilkan tv yang mendengarkan lagu-lagu kpop

R.1, F.a, Q.6

Nomor Wisatawan	Kode Wisatawan	Hasil Wawancara
1	I _{1.1}	Ya jadi nambah pengetahuan lebih tahu
2	I _{1.3}	Yang sebelumnya tidak tahu pas datang kesini jadi tahu banyak
3	I _{1.1}	Jadi lebih tahu musik-musik lebih banyak lagi, bisa lihat secara langsung
4	I _{1.1}	Banyaknya, jadi nambah pengetahuan, wawasan
5	I _{1.1}	Untuk pembelajaran bagus ya, dari anak-anak sd. Tapi mungkin untuk anak kecil belum bisa menikmati ya. Untuk dari sd ke kelas atas bisa menikmati.
6	I _{1.2}	Sudah dapat memberi pengetahuan
7	I _{1.3}	Udah bisa memberikan pengetahuan yang baru sebagai sarana edukasi
8	I _{1.2}	Merasa terhibur, trus jadi tau sih banyak koleksi, ada artis gitu dari luar negeri trus banyak pengetahuan juga kalo kesini dan kadang kayak balik ke masa lalu lagi kayak ada musik-musik dari zaman dulu sampe zaman modern sekarang.
9	I _{1.1}	Jadi lebih tahu
10	I _{1.1}	Dapat manfaat, pengetahuan
11	I _{1.4}	Ya menambah wawasan, pengetahuan dan

		informasi jadi lebih tah
12	I _{1.4}	Nambah wawasan dan pengetahuan, bisa lihat secara langsung yang biasanya lihat dari internet aja
13	I _{1.2}	Jadi lebih tahu, soal musik musik yang dulunya
14	I _{1.3}	Jadi tahu banyak alat musik dari berbagai macam dunia
15	I _{1.2}	Banyak sih, banyak hal yang gak pernah dilihat ternyata bisa dilihat. Contohnya harpa alat musik dari benua lain
16	I _{1.2}	Jadi lebih tahu sejarah-sejarah musik, penyanyi-penyanyi dan alat musik nya
17	I _{1.3}	Jadi lebih tahu alat musik yang gak pernah tau dan gak pernah liat juga. Apa yang tahu dari internet bisa diliat disini aslinya
18	I _{1.2}	Lebih tahu sih, kadang informasi dari internet berbeda dari apa yang kudapat disini
19	I _{1.1}	Musuem itu sebagai sarana edukasi dan informasi masyarakat, jadi banyak sekali manfaat yang didapatkan dari museum ini tentang musik itu sendiri dari zaman dulu sampe sekarang semuanya tersedia disini
20	I _{1.2}	Manfaat yang saya dapat, saya bisa tau musik ini itu asalnya, sejarahnya, juga bisa foto-foto juga
21	I _{1.2}	Yang pasti menambah pengetahuan, jadi kita tau alat musik khas dari seluruh bagian dunia itu apa terus aliran-aliran musik dunia itu apa terus sejarah-sejarah musik di dunia itu apa

R.1, F.c, Q.7

Nomor Wisatawan	Kode Wisatawan	Hasil Wawancara
1	I _{1.1}	Promosi nya sih, soalnya pengunjungnya sepi tapi koleksi nya bagus-bagus
2	I _{1.3}	Untuk meningkatkan daya tarik masyarakat mungkin lebih penginformasian tentang museum ini, publikasi. Maksud nya didepan museum disediakan jadi yang ada diluar itu tertarik. Misalnya dibuat free karoke, yang diluar gatau kan jadinya tahu trus penasaran. Tadi masnya yang ada diluar itu diem aja. Kalau orang awam kan gatau, museum cuma

		buat benda-benda antik dah itu aja. Jadi lebih kasih edukasi ke masyarakat yang didepan.
3	I _{1.1}	Spot-spot nya harus diisi lebih banyak. Blues nya kurang, raggae cukup sedikit beberapa. Kalo bisa setiap genre ditampilkan
4	I _{1.1}	Promosi nya kurang
5	I _{1.1}	Promosi nya lebih banyak lagi, kalo bisa undang artis atau siapa gitu, kan ini di lantai 3 nya ada hall nya.
6	I _{1.2}	Mungkin untuk anak-anak muda jarang ya karna disini tempat barang-barang lawas. Kecuali dia punya hobi musik baru kesini. Ya juga karna saat ini jarang orang yang mau lihat barang-barang lama trus tertarik pun jarang. Untuk menarik nya buat promosi di instagram aja terus karna anak muda suka instagram.
7	I _{1.3}	Promosi, dan bangunan nya kurang terlihat dan pintu masuk nya. Dikira kecil ternyata besar dan sampe lantai 3 dan diluar ekspektasi. Dan hallnya lebih dimanfaatin aja untuk konser.
8	I _{1.2}	Ntah ya aku gatau promosinya disni tuh udah segencar yang lainnya, wahana lainnya apa belum. Tapi kayak nya karena label nya museum gitu sih orang mikir nya udah gitu sih, padahal waktu masuknya bagus-bagus aja. Mungkin promosi nya aja yang kurang. Mugkin kayak gambar-gambar yang didalam, suasana nya bisa diekspos jadi orang biar tertarik datang kesini
9	I _{1.1}	Banyakin aja koleksinya
10	I _{1.1}	Harus di update terus yang pasti, idola idola nya tambah banyak, koleksi nya diperbanyak. Makin sering buat acara di hall nya.
11	I _{1.4}	Lebih mempromosikan
12	I _{1.4}	Adain event, kayak undang artis
13	I _{1.2}	Museum nya cocok nya buat anak kecil, kalo buat orang dewasa cocok nya untuk foto-foto
14	I _{1.3}	Promosinya kurang sih menurutku
15	I _{1.2}	Kan diatas lantai 3 ada hall, kalo bisa sih dibuat pentas seni atau konser musik untuk umum, supaya yang lain tau kalo ada museum musik dunia dan berpartnership dengan sekolah tinggi pariwisata
16	I _{1.2}	Mungkin promosinya aja sih

17	I _{1.3}	Promosi nya digalakkan atau paketan nya diarahkan lebih kesini, atau diadakan konser
18	I _{1.2}	Mungkin disediain kotak saran sih diakhirnya
19	I _{1.1}	Promosi lebih banyak lagi, ada yang bermain di setiap alat musik yang di museum nya secara bergantian dan diberi waktu nya agar museum nya lebih hidup. Lalu ada orang-orang yang nyanyi sambil bermain musik di museum nya dan ada pembagian waktunya
20	I _{1.2}	Saran saya promo nya ditingkatkan agar masyarakat tau, iklan di sosial media lebih bagus sih, biar bisa menarik wisatawan
21	I _{1.2}	Mungkin lebih dipromosikan lagi, karna isi dari museum ini sudah cukup bagus dan lengkap tapi cenderung lebih sepi daripada wahana atau tempat lain di jatim park 3

R.1, F.b, Q.8

Nomor Wisatawan	Kode Wisatawan	Hasil Wawancara
1	I _{1.1}	Sudah cukup kok
2	I _{1.3}	Sudah, sudah cukup
3	I _{1.1}	Sudah jelas
4	I _{1.1}	Sudah cukup memuaskan dan jelas
5	I _{1.1}	Menurut saya penjabaran koleksi nya kurang. Tadi kan itu hanya muncul nama, darimana itu aja kan? Trus bagaimana cara petik nya, atau cara lain gitu mungkin masih perlu ditambah
6	I _{1.2}	Sudah cukup informasinya
7	I _{1.3}	Ya lumayan lah lengkap sih, yang biasanya kita tahu alat musik nya aja, tapi tadi ada asal usul, sejarah.
8	I _{1.2}	Sudah sih sudah lumayan untuk orang-orang Cuma suka musik, menurut saya sudah terbantu banget dengan hal-hal yang kayak gitu karna orang ada yang suka baca ada yang gak suka baca. Menurut ku udah terbantu banget sih dengan ringkasan yang mudah dimengerti dan jelas
9	I _{1.1}	Lumayan kok, jadi bisa tahu
10	I _{1.1}	Sudah cukup sih, tapi kalo bisa lebih detail ya gakpapa
11	I _{1.4}	Ya sudah pas lah cukup

12	I _{1.4}	Kalo secara umum sudah cukup ya, tapi kalo bagi pecinta musik, seni seperti kami mungkin kurang ya kalo bisa ditambah lagi penjelasannya
13	I _{1.2}	Sudah memenuhi
14	I _{1.3}	Kalo aku yang awam musik sih menurut aku sudah cukup sih, tapi gatau nya kalo yang pecinta musik banget. Kalo menurut aku udah ya dari keterangan alat musik nya apa, penyanyi siapa, menurut aku udah, trus tadi ada video nya juga dilayar televisi nya kan. Mungkin kalo pecinta musik banget mungkin ada yang kurang kalinya. Bagus lah recommended.
15	I _{1.2}	Ada beberapa alat musik itu sebenarnya kurang sih mba informasinya, apalagi buat orang-orang yang suka musik ya itu kayak kurang gitu kayak alat musik tradisional gak dibuat ini alat musik nya apa tahun berapa gitu
16	I _{1.2}	Cukup sih, mungkin ada beberapa yang kurang, kayak istilah-istilah nya yang tidak semua orang tahu
17	I _{1.3}	Membantu, tapi mungkin bisa dibuat di layar monitor jadi orang bisa liat alat musik sekalian liat informasi di layar nya gak perlu liat kebawah
18	I _{1.2}	Bisa dibilang cukup sih cukup, tapi kalo dimaksimalin masih bisa sih
19	I _{1.1}	Itu adalah langkah pertama dari ribuan langkah kedepannya. Tapi untuk secara umum cukup
20	I _{1.2}	Menurut saya sudah cukup, tapi saya melihatnya kebanyakan lebih banyak ke musik-musik negara barat ya, kalo bisa negara-negara yang gak kepikiran sama masyarakat ditampilkan juga akan lebih baik
21	I _{1.2}	Harga tiket nya cukup sesuai karna sesuai juga dengan apa yang didapat didalam banyak informasi yang menarik dan edukatif dan juga cukup terjangkau

R.1, F.b, Q.9

Nomor Wisatawan	Kode Wisatawan	Hasil Wawancara
1	I _{1.1}	Ya standar lah, pas
2	I _{1.3}	Pas lah dengan apa yang didapat.
3	I _{1.1}	Sudah sesuai
4	I _{1.1}	Sudah pas
5	I _{1.1}	Dengan harga segini sudah sesuai lah
6	I _{1.2}	Standar lah, kita juga dapat informasi yang lumayan lah
7	I _{1.3}	Dengan harga tiket segini puas banget, worth it
8	I _{1.2}	Sudah sesuai sih menurut ku dengan suasannya yang keren kayak gini
9	I _{1.1}	Harga tiketnya sudah sesuai
10	I _{1.1}	Masih terjangkau
11	I _{1.4}	Menurut saya standar ya
12	I _{1.4}	Sudah sesuai dengan apa yang didapatkan dan koleksi-koleksi nya yang menurut kami keren
13	I _{1.2}	Udah pas
14	I _{1.3}	Standar sih menurut ku dan kita juga dikasih pemandangan-pemandangan yang banyak
15	I _{1.2}	Harga sesuai sih untuk wisatawan karna fasilitas yang didapat juga sebanding
16	I _{1.2}	Cukup sih
17	I _{1.3}	Sudah cukup lah
18	I _{1.2}	Harga nya masih worth it sebagai mahasiswa anak kos
19	I _{1.1}	Sudah cukup lah dengan koleksi nya.
20	I _{1.2}	Lumayan mahal sih bagi mahasiswa, kalo buat mahasiswa 25 ribu lah
21	I _{1.2}	Menurut saya sudah cukup lengkap tapi mungkin di kemudian hari bisa ditambah lagi menjadi lebih lengkap

Hasil Wawancara Narasumber Karyawan dan Manajer

R.2, F.b, Q.1

Kode Informan	Hasil Wawancara
I.2.1	Ya tergantung, setiap pengunjung kan berbeda-beda, ada yang datang kesini karena memang suka musik ada juga yang sekedar ingin lihat, ingin tahu, dan mungkin juga berlibur jalan-jalan cari spot foto. Saya juga kan tidak selalu bisa memperhatikan di museum ketika ada pengunjung, biasanya yang lebih tahu itu para karyawan.
I.2.2	kalo misalkan durasi nya sih, kalo dia benar suka musik sih biasanya sampai 1 jam, mulai dari pengamatan dari lantai 1, bisa lama-lama sih di lantai 1, liat deskripsi, seperti itu, keterangan drt kita, kayak gitu, ya kisaran 45 menit samapi 1 jam lah, dan paling lama biasanya di lantai 2

R.2, F.a, Q.2

Kode Informan	Hasil Wawancara
I.2.1	Kalo diliat-liat sih itu biasanya yang udah orangtua, karna mereka orang-orang dulu kan masih melekat dengan budaya dan seni. Kalo sekarang anak-anak muda nya lebih suka wahana permainan seperti Dino Park.
I.2.2	kalo kebanyakan yg suka musik dih para orangtua , beliau pecinta musik, atau pengamat musik juga. Kalo anak muda mungkin kebanyakan yang suka foto sih, cari spot foto yang banyak

R.1, F.a, Q.3

Kode Informan	Hasil Wawancara
I.2.1	Yang terpenting lagi kami disini berusaha untuk menghadirkan pendidikan, pembelajaran, contohnya seperti ketika ada rombongan grup anak sekolah, kami menyediakan untuk sd, smp ada lks (lembar kerja siswa) untuk dibawa pulang. Mereka disini bukan untuk lihat-lihat saja, tapi dapat ilmu. Selain lks, kami juga mengajak mereka untuk bermain angkluk, mencoba untuk mengajak mereka bermain kolintang atau mungkin kalau mau gamelan ya gamelan. Itu salah satu bagaimana kita bisa survive. Terus inovatif, dan juga ada event
I.2.2	Sudah, karna kita lebih kedepanin pembelajaran buat penduduk, anak-anak, seperti anak sd, smp, sma, dan kita juga ada lks. Seperti pembelajaran pengenalan alat musik, kita juga ada pelatihan angklung.

R.1, F.b, Q.4

Kode Informan	Hasil Wawancara
I.2.1	Kita ada melakukan berbagai kerjasama, kita mendatangkan artis atau salah satu pemain musik dari suatu band. Sebentar lagi kita mendatangkan pemain drum nya Ada Band. Dan yang mau masuk lihat hanya cukup membayar tiket masuk aja. Kita juga mengadakan lomba drum untuk anak-anak yang juri nya sendiri pemain drum nya Ada Band. Semua nya ini kita lakukan untuk menarik minat masyarakat. Menurut saya, dengan hanya membayar tiket Rp 37.000,00 di hari biasa udah cukup murah dengan mengelilingi museum ini, bisa liat artis juga.
I.2.2	Kita ada kerjasama, seperti sebentar lagi kita mengadakan festival lomba drum, trus ada event gathering, lalu ada lomba tarik suara seperti itu. Dan kita juga mengunjungi ke sekolah-sekolah yang ada di batu.

R.1, F.c, Q.5

Kode Informan	Hasil Wawancara
I.2.1	Kami disini berusaha menciptakan, mengkombinasikan konsep museum musik ini dengan konsep yang berbeda. Contoh kelengkapan musik yang ada, perawatannya, kemudian penataannya, dan juga selain alat musik ada pelengkapnya, seperti barang-barang sign by artist nya atau

	bahkan barang itu milik asli dari artisnya. Kemudian konsep penataannya lebih modern dari pada yang lain, kemudian dekorasi interiornya juga
I.2.2	Strategi itu kita selalu menyajikan yang berbeda dari museum-museum lainnya. Dan kita juga mengadakan berbagai acara, perlombaan. Museum ini juga satu-satunya museum musik dunia yang ada di Indonesia, jadi masyarakat tidak perlu pergi ke luar negri hanya cukup datang kesini sudah dapat melihat koleksi alat musik dari berbagai dunia seperti itu sih kurang lebih nya, karna saya tidak banyak tahu, yang lebih banyak tahu itu dari atasan. Kita disini hanya menjalankan perintah dan tugas dari atasan sih.

Keterangan:

R₁: rumusan masalah nomor 1

F.a: fokus (a)

F.b: fokus (b)

F.c: fokus (c)

R₂: rumusan masalah nomor 2

Q: question / pertanyaan

I_{1.1}: informan orangtua

I_{1.2}: informan mahasiswa

I_{1.3}: pasutri

I_{1.4}: Team

I_{2.1}: manajer

I_{2.2}: Karyawan

Lampiran IV

Surat Riset



PEMERINTAH KOTA BATU
KANTOR KESATUAN BANGSA DAN POLITIK
Jl. Panglima Besar Jenderal Sudirman 507 Balaikota Among Tani Gedung B Lantai 2
KOTA BATU

Batu, 20 Desember 2018

Nomor : 0721/556/422.205/2018 Kepada
Lampiran : - Yth. Kepala Dinas Pariwisata Kota Batu
Perihal : Ijin Penelitian Di –

Temperatura

Menunjuk surat pengantar dari Dekan Fakultas Ilmu Administrasi
Universitas Brawijaya Malang Tanggal 14 Desember 2018 Nomor :
16087/UN10.F03.11/PN/2018 Perihal Ijin Penelitian bahwa :

Nama : ZEVERA ERINNA SIMAMORA
NIM : 155030701111013
Jurusan : Perpustakaan Dan Ilmu Informasi
Fakultas/Universitas : FIA/ Universitas Brawijaya Malang
Alamat : Jl. Veteran Malang

Bermaksud mengadakan Penelitian pada Instansi yang Saudara pimpin dengan ketentuan sebagai berikut :

Judul	: Implementasi Museum Sebagai Lembaga Layanan Informasi Dan Objek Wisata (Studi Kasus Pada Museum Musik Dunia Jatim Park 3)
Data yang dicari	: Wawancara dengan pihak Dinas Pariwisata, Museum musik dunia dan data-data dokumentasi mengenai museum musik dunia
Lokasi	: Dinas Pariwisata Kota Batu
Peserta	: -
Waktu	: 20 Desember 2018 s/d 20 Februari 2019

Selama melakukan kegiatan wajib mentaati peraturan dan tata tertib yang berlaku dan melaporkan secara tertulis hasil kegiatannya kepada instansi setempat.

Demikian untuk meniadakan maklum

An. WALIKOTA BATU
KEPALA KANTOR KESATUAN
BANGSA DAN KOGESTIK KOTA BATU



Drs. SANYOTO WIDAYAT, M.A.P.
Pembina Tk I
NIP. 19660717 199311 1

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Mulyadi
Jabatan : Operational Manager Museum Musik Dunia JTP3
Alamat : Jl.Ir Soekarno No.144 Beji-Batu

Dengan ini menerangkan bahwa Mahasiswa yang beridentitas :

Nama : Zevera Erinna Simamora
NIM : 155030701111013
Program Studi : Perpustakaan dan Ilmu Informasi
Institusi : Universitas Brawijaya

Telah selesai melakukan penelitian di Museum Musik Dunia, Jatim Park 3, Kota Batu, terhitung mulai tanggal 31 Januari 2019 s/d 20 Februari 2019 untuk memperoleh data dalam rangka penyusunan Skripsi yang berjudul “IMPLEMENTASI MUSEUM SEBAGAI LEMBAGA LAYANAN INFORMASI DAN OBYEK WISATA (STUDI KASUS PADA MUSEUM MUSIC DUNIA JATIM PARK 3)”.

Demikian surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.

Batu, 28 April 2019

Mulyadi
Operational Manager MMD

Lampiran V. Log Book Penelitian

No	Hari, Tanggal	Fokus	Teknik Pengumpulan Data	Temuan	Hasil Interpretasi	Keterangan
1	Kamis, 31 Januari 2019; Jumat, 1 Februari 2019; Senin, 4 Februari 2019; Selasa, 5 Februari 2019; Rabu, 13 Februari 2019; Jumat, 15 Februari 2019; Minggu, 17 Februari 2019; Rabu, 20 Februari 2019.	Implementasi Museum sebagai Lembaga Layanan Infomrasi dan Obyek Wisata a. Fungsi dan peran museum b. Pengelolaan museum sebagai lembaga layanan informasi dan obyek wisata c. Strategi museum	Wawancara Observasi Dokumentasi	a. Fungsi dan peran museum dalam menyampaikan informasi, pengetahuan kepada masyarakat dan sebagai sarana rekreasi telah diterapkan oleh Museum Musik Dunia, Jatim Park 3 melalui koleksi dan berbagai rangkaian kegiatan museum. b. Museum Musik Dunia dalam pengelolaannya selalu memperbaiki informasi pengadaan koleksi dan mengadakan event atau lomba untuk menghibur masyarakat. c. Museum Musik Dunia memiliki strategi agar menjadi museum yang berbeda dari museum lainnya dan menjadi obyek wisata yang bermanfaat.	<p>a. Manfaat informasi pengetahuan diperoleh wisatawan dan masyarakat terhadap Museum Musik Dunia sebagai salah satu tujuan wisata.</p> <p>b. Museum Musik Dunia menyediakan Iks untuk siswa sekolah dasar dan sekolah menengah pertama, adanya pelatihan alat musik tradisional yaitu angklung. Wisatawan terhibur melalui acara dan koleksi yang disediakan.</p> <p>c. Museum Musik Dunia menjadi salah satu tujuan wisata yang wajib dikunjungi</p>	Wisatawan berupa maupun yang diperoleh wisatawan dan masyarakat terhibur dan menjadikan Museum Musik Dunia sebagai salah satu tujuan wisata.

No	Hari, Tanggal	Fokus	Teknik Pengumpulan Data	Temuan	Hasil Interpretasi	Keterangan
2	Kamis, 31 Januari 2019; Jumat, 1 Februari 2019; Senin, 4 Februari 2019; Selasa, 5 Februari 2019; Rabu, 13 Februari 2019; Jumat, 15 Februari 2019; Minggu, 17 Februari 2019; Rabu, 20 Februari 2019.	Faktor penghambat dan pendorong faktor museum sebagai lembaga layanan informasi dan obyek wisata	Wawancara Observasi Dokumentasi	<p>a. Publikasi yang dilakukan oleh Museum Musik Dunia masih kurang baik dalam media sosial maupun secara langsung di lokasi.</p> <p>b. Museum Musik Dunia memiliki koleksi yang lengkap dari berbagai daerah dan negara, tata ruang yang unik, koleksi asli didatangkan langsung dari daerah atau negara asal, banyak spot foto, ada beberapa koleksi yang dapat dimainkan oleh wisatawan, wisatawan dapat melihat secara langsung artis-artis pada acara yang diselenggarakan, ada koleksi musisi terkenal baik lokal maupun mancanegara</p>	<p>a. Museum Dunia memiliki wisatawan yang sedikit dibanding obyek wisata lainnya di Jatim Park 3.</p> <p>b. Museum Musik Dunia menjadi salah satu museum yang patut dicontoh oleh museum, wisatawan merasa puas dan terhibur, serta merekomendasikan kepada orang sekitarnya.</p>	Wsatawan

No	Hari, Tanggal	Fokus	Teknik Pengumpulan Data	Temuan	Hasil Interpretasi	Keterangan
3	Sabtu, 2 Februari 2019; Senin, 11 Februari 2019	<p>1. Implementasi Museum sebagai Lembaga Layanan Infomrasi dan Obyek Wisata</p> <p>a. Fungsi dan peran museum museum sebagai lembaga layanan informasi dan obyek wisata</p> <p>b. Pengelolaan informasi dan obyek museum sebagai strategi museum sebagai lembaga layanan informasi dan obyek wisata</p> <p>2. Faktor penghambat dan faktor pendorong museum sebagai lembaga layanan informasi dan obyek wisata</p> <p>a. Faktor penghambat implementasi museum sebagai lembaga layanan informasi dan obyek wisata</p> <p>b. Faktor pendorong museum sebagai layanan infomrasi dan obyek wisata</p>	<p>Observasi Dokumentasi</p>	<p>Tidak ada wisatawan yang datang ketika melakukan penelitian di lokasi, sehingga tidak ada pengumpulan data melalui wawancara.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Tidak mendapatkan data hasil wawancara. - Peneliti melakukan dokumentasi dan observasi terhadap koleksi museum 	<p>Tidak menemukan wisatawan</p>

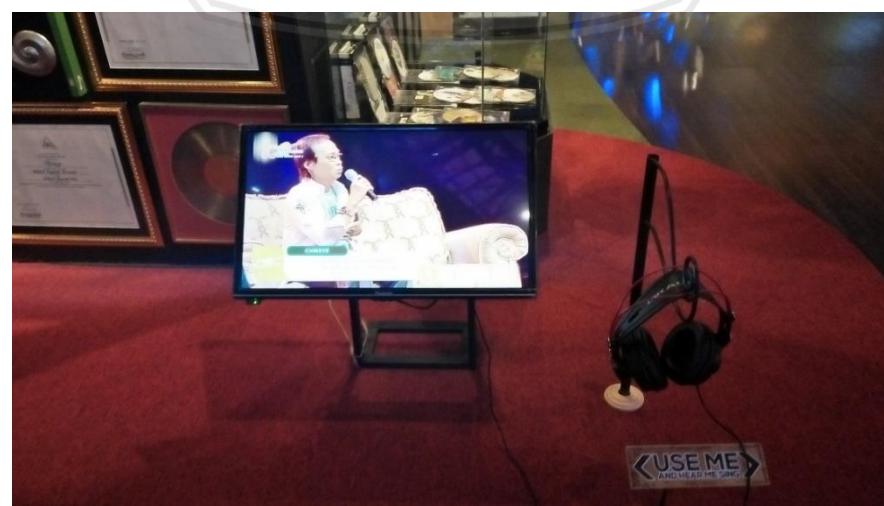
No	Hari, Tanggal	Fokus	Teknik Pengumpulan Data	Temuan	Hasil Interpretasi	Keterangan
4	Kamis, 7 Februari 2019; Senin, 18 Februari 2019	Implementasi Museum sebagai Lembaga Layanan Infomrasi dan Obyek Wisata a. Fungsi dan peran museum b. Pengelolaan museum	Wawancara Dokumentasi Observasi	a. Fungsi dan peran museum di Museum Musik Dunia sudah terlaksana. b. Setiap karyawan maupun <i>tour guide</i> harus memiliki pengetahuan mengenai musik dan minimal bisa memainkan 1 alat musik, sehingga dapat memberikan informasi lebih kepada wisatawan	<p>a. Informasi di setiap koleksi dan museum berlokasi di tempat wisata.</p> <p>b. Lks dan pembelajaran alat musik tradisional bagi siswa sekolah sd dan smp.</p> <p>Koleksi lengkap dan asli</p> <p>c. <i>Evenet</i> dan perlombaan musik.</p>	Manajer dan karyawan

No	Hari, Tanggal	Fokus	Teknik Pengumpulan Data	Temuan	Hasil Interpretasi	Keterangan
5	Kamis, 7 Februari 2019; Senin, 18 Februari 2019	Faktor penghambat dan faktor pendorong museum sebagai lembaga layanan informasi dan obyek wisata a. Faktor penghambat implementasi museum sebagai lembaga layanan informasi dan obyek wisata b. Faktor pendorong museum sebagai lembaga layanan informasi dan obyek wisata	Wawancara Dokumentasi Observasi	a. Kurangnya publikasi. Pihak pengelola tidak mengetahui dengan pasti sebab wisatawan tidak tertarik mengunjungi museum ini. b. Tata ruang yang menarik, banyak spot foto, tampilan informasi menggunakan teknologi, koleksi baru yang selalu disediakan	a. Museum Musik Dunia memiliki wisatawan yang sedikit dibanding obyek wisata lain di Jatim Park 3. b. Wisatawan merasa puas.	Manajer dan karyawan

*Lampiran VI***Dokumentasi**

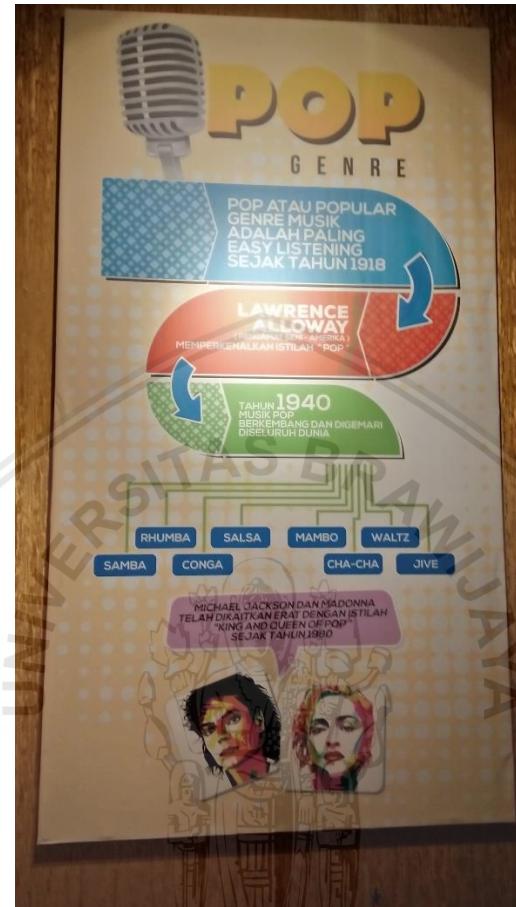
Patung Justin Bieber

Sumber: Dokumentasi Peneliti



Salah Satu Musisi Indonesia (Chrisye)

Sumber: Dokumentasi Peneliti



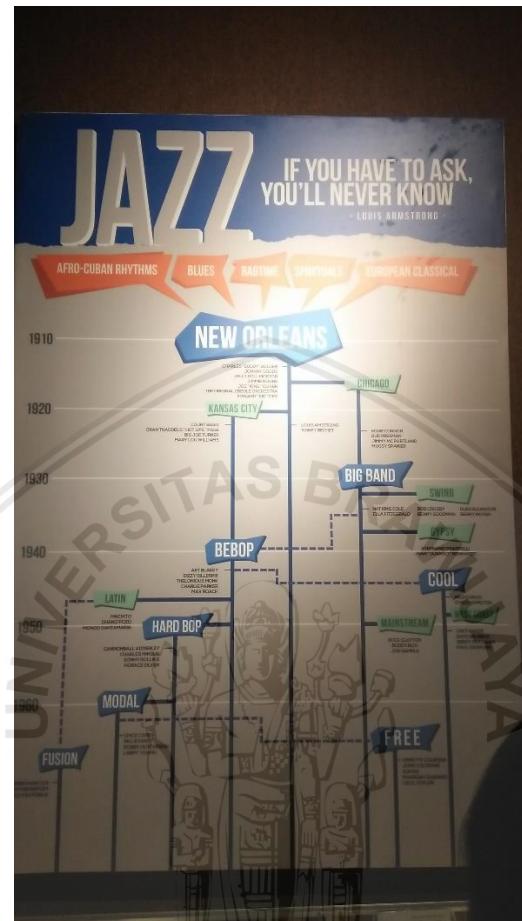
Genre Pop

Sumber: Dokumentasi Peneliti



Concert Hall di Lantai 3

Sumber: Dokumentasi Peneliti



Genre Jazz

Sumber: Dokumentasi Peneliti



Koleksi Radic

Sumber: Dokumentasi Peneliti



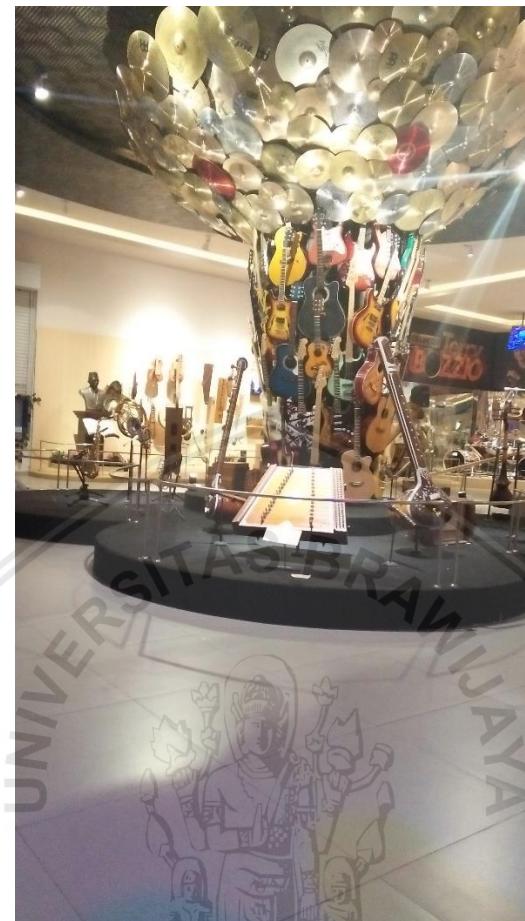
Petunjuk Jenis Koleksi dari Lantai 1 – 3

Sumber: Dokumentasi Peneliti



Pintu Masuk Museum Musik Dunia

Sumber: Dokumentasi Peneliti



Koleksi Gitar

Sumber: Dokumentasi Peneliti



Koleksi Drum

Sumber: Dokumentasi Peneliti



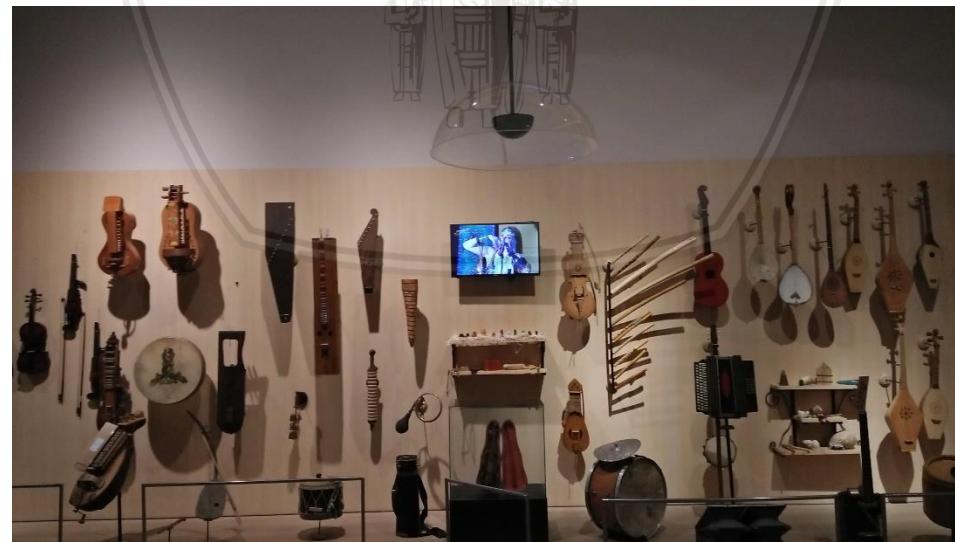
Koleksi Alat Musik Tradisional Korea dan Jepang
Sumber: Dokumentasi Peneliti



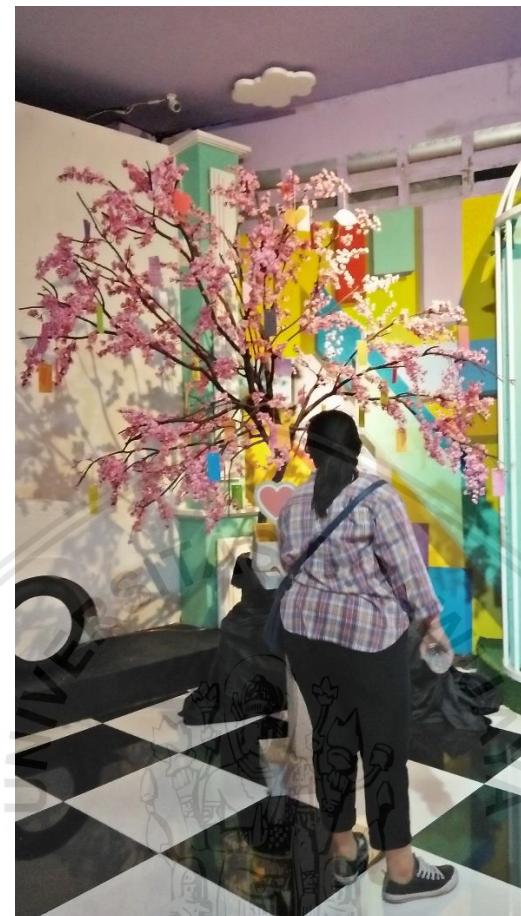
Tour Guide Melayani Wisatawan
Sumber: Dokumentasi Peneliti



Salah Satu Koleksi Alat Musik Tradisional
Sumber: Dokumentasi Peneliti



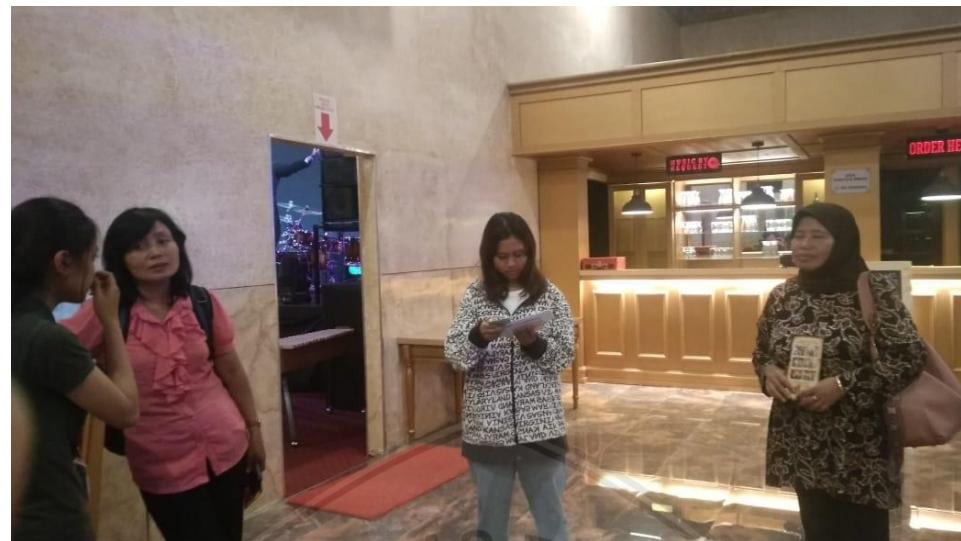
Alat Musik Tradisional Eropa
Sumber: Dokumentasi Peneliti



Koleksi Pohon Sakura
Sumber: Dokumentasi Peneliti



Koleksi Musik Keroncong
Sumber: Dokumentasi Peneliti



Wawancara ke Rombongan Wanita

Sumber: Dokumentasi Peneliti



Wawancara ke Wisatawan Keluarga

Sumber: Dokumentasi Peneliti