



# I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Museum merupakan salah satu sumber daya budaya yang dimiliki Indonesia. Jumlah museum per tahun 2020 menurut data yang dimiliki oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbud Ristek) tercatat sebanyak 439 museum berdiri di Indonesia yang tersebar di 34 provinsi. Berdasarkan hasil rapat yang dilakukan oleh Kementerian Koordinator Bidang Pembangunan Manusia dan Kebudayaan mengadakan Rapat Koordinasi Pengelolaan Museum untuk generasi milenial pada tahun 2018, ditemukan fakta bahwa tingkat kunjungan masyarakat ke museum masih sangat rendah. Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor, seperti masih banyaknya museum yang kurang inovatif dalam menarik minat pengunjung melalui pemanfaatan media yang sesuai dengan perkembangan zaman. Salah satu museum yang juga perlu menjadi perhatian dalam pengembangan dan meningkatkan jumlah kunjungan adalah Museum Digital Gedung Juang 45 Bekasi.

Museum Digital Gedung Juang 45 Bekasi adalah destinasi wisata sejarah dan edukasi di Indonesia dengan konsep digital yang baru saja diresmikan pada 19 Maret 2021. Museum Digital Gedung Juang 45 Bekasi menjadi ikon serta pusat sejarah di Kabupaten Bekasi. Benda-benda yang ditampilkan dan sejarah yang terdapat dalam bangunan ini dikemas secara modern dan serba digital. Salah satu tujuan pemilihan konsep digital adalah menarik minat anak muda. Museum ini dapat menjadi sumber pengetahuan dalam mempelajari sejarah Bekasi dari sebelum kemerdekaan, saat memperjuangkan kemerdekaan, hingga pascakemerdekaan dari para penjajah. Museum tidak hanya memajang benda peninggalan sejarah, melainkan juga sebagai sarana edukasi bagi pengunjung melalui perantara salah satunya yaitu pamong budaya atau disebut juga pemandu museum.

Pemandu museum adalah sumberdaya manusia terdepan dalam menyampaikan materi, memberikan bimbingan, penerangan dan petunjuk mengenai koleksi museum serta pelayanan lainnya. Peran pemandu di museum sangat penting karena kualitasnya dalam melayani pengunjung dapat mempengaruhi tingkat kepuasannya. Penyampaian informasi sesuai dengan yang diinginkan pengunjung dapat meningkatkan citra destinasi melalui pemandu wisatanya. Hal yang dilakukan agar pemandu mengetahui informasi yang diinginkan pengunjung, dapat dilihat dari penilaian pengunjung terhadap kualitas atraksi wisata di museum.

Penyusunan materi pemanduan di Museum Digital Gedung Juang 45 Bekasi dengan baik penting dilakukan oleh seorang pengelola melalui kegiatan perencanaan. Perencanaan adalah suatu rangkaian keputusan yang dibuat sebagai pedoman yang menjadi patokan dalam pelaksanaan kegiatan untuk mencapai suatu tujuan dengan sumberdaya yang tersedia. Pertimbangan dalam penyusunan materi pemanduan dapat diperoleh melalui penilaian pengunjung mengenai kualitas atraksi wisata di Museum Digital Gedung Juang 45 Bekasi yang harus diketahui. Implementasi materi pemanduan yang telah disusun berdasarkan penilaian pengunjung terhadap kualitas atraksi wisata di Museum Digital Gedung Juang 45 Bekasi perlu diketahui sebagai bahan evaluasi atau perbaikan bagi pengelola. Perencanaan ini juga akan menghasilkan luaran atau *output* berupa media audio

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

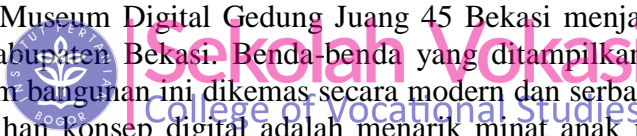
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB.

Hak cipta milik IPB (Institut Pertanian Bogor)

Bogor Agricultural University



visual yaitu video. Media ini diharapkan dapat membantu pengelola dalam melaksanakan kegiatan pemanduan, karena pemandu wisata adalah orang pertama yang diajak bicara oleh pengunjung dan seringkali melihat pemandu wisata sebagai wakil atau representasi dari Museum Digital Gedung Juang 45 Bekasi.

Representasi adalah tindakan menghadirkan atau merepresentasikan atas nama atau sesuatu, contohnya yaitu destinasi wisata. Representasi destinasi wisata Museum Digital Gedung Juang 45 Bekasi selain dari pemandu wisatanya yaitu bisa didapatkan dari *merchandise* yang diperjualkan untuk pengunjung. Menurut Hasto Suprayogo (2009) *merchandise* dapat menimbulkan kedekatan antara perusahaan dengan *audience* melalui suatu barang bisa lebih terjalin karena ada intensitas kontak antara pengunjung dengan *merchandise* sebagai representasi perusahaan. Penjelasan tersebut dapat diartikan bahwa kedekatan antara destinasi wisata dengan pengunjung dapat timbul dan terjalin melalui suatu barang yaitu *merchandise* karena adanya intensitas kontak antara pengunjung dan *merchandise* sebagai representasi perusahaan atau destinasi wisata. *Merchandise* dapat digunakan sebagai media promosi guna memasukkan pesan-pesan promosi ke benak pengunjung, terlebih Museum Digital Gedung Juang 45 Bekasi merupakan destinasi wisata baru yang memerlukan kegiatan promosi. *Merchandise* dapat digunakan dalam jangka waktu yang lebih lama selama barang masih digunakan oleh konsumen, akan terus beriklan kepada khalayak umum.

*Merchandise* dapat membangun kesadaran akan suatu tempat wisata tanpa memaksa pengunjung untuk menelan pesan-pesan yang disampaikan, alam bawah sadar pengunjung yang sering melakukan kontak dengan *merchandise* tersebut dapat membangun kesadaran akan keberadaan suatu tempat wisata. Perancangan *merchandise* di Museum Digital Gedung Juang 45 Bekasi dengan baik penting dilakukan oleh seorang pengelola. Pertimbangan dalam perancangan *merchandise* dapat diperoleh melalui penilaian pengunjung mengenai jenis-jenis *merchandise* di Museum Digital Gedung Juang 45 Bekasi yang harus diketahui. Rancangan *merchandhise* ini diharapkan dapat membantu pengelola dalam mengetahui keinginan pengunjung terhadap jenis-jenis *merchandise* di Museum Digital Gedung Juang 45 Bekasi.

## 1.2 Tujuan

Tugas akhir yang dilaksanakan memiliki beberapa tujuan yang ingin di capai. Tujuan tugas akhir adalah sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi atraksi wisata, mengetahui karakteristik dan penilaian pengunjung terhadap atraksi wisata di Museum Digital Gedung Juang 45 Bekasi.
2. Menyusun dan mengimplementasikan materi pemanduan di Museum Digital Gedung Juang 45 Bekasi.
3. Mengidentifikasi jenis-jenis *merchandise* dan mengetahui penilaian pengunjung terhadap jenis-jenis *merchandise* di Museum Digital Gedung Juang 45 Bekasi.
4. Merancang *merchandise* berdasarkan penilaian pengunjung di Museum Digital Gedung Juang 45 Bekasi.
5. Mengetahui penilaian pengelola terhadap perencanaan kegiatan dan penyusunan materi pemanduan di Museum Digital Gedung Juang 45 Bekasi.



### 1.3 Manfaat

Kegiatan tugas akhir diharapkan memberikan manfaat terhadap beberapa pihak atau *stakeholder* baik untuk penulis, pengelola, dan pengunjung. Manfaat tugas akhir ini adalah:

#### 1.3.1 Bagi Penulis

Kegiatan tugas akhir perencanaan materi pemanduan dan *merchandise* memiliki manfaat bagi penulis yaitu dapat mengetahui penilaian pengunjung terhadap *supply* atraksi wisata, menyusun materi pemanduan yang sesuai dengan keinginan pengunjung, mengetahui penilaian pengunjung terhadap jenis-jenis *merchandise*, dan merancang *merchandise* sesuai dengan keinginan pengunjung.

#### 1.3.2 Bagi Pengelola

Kegiatan tugas akhir perencanaan materi pemanduan dan *merchandise* memiliki manfaat bagi pengelola yaitu mendapatkan rancangan *merchandise*, mengetahui minat pengunjung terhadap jenis *merchandise*, dan membantu dalam kegiatan pemanduan.

#### 1.3.3 Bagi Pengunjung

Kegiatan tugas akhir perencanaan materi pemanduan dan *merchandise* memiliki manfaat bagi pengunjung yaitu mendapatkan rancangan *merchandise* dan informasi atraksi wisata sesuai dengan yang diinginkannya.

### 1.4 Luaran/ Output

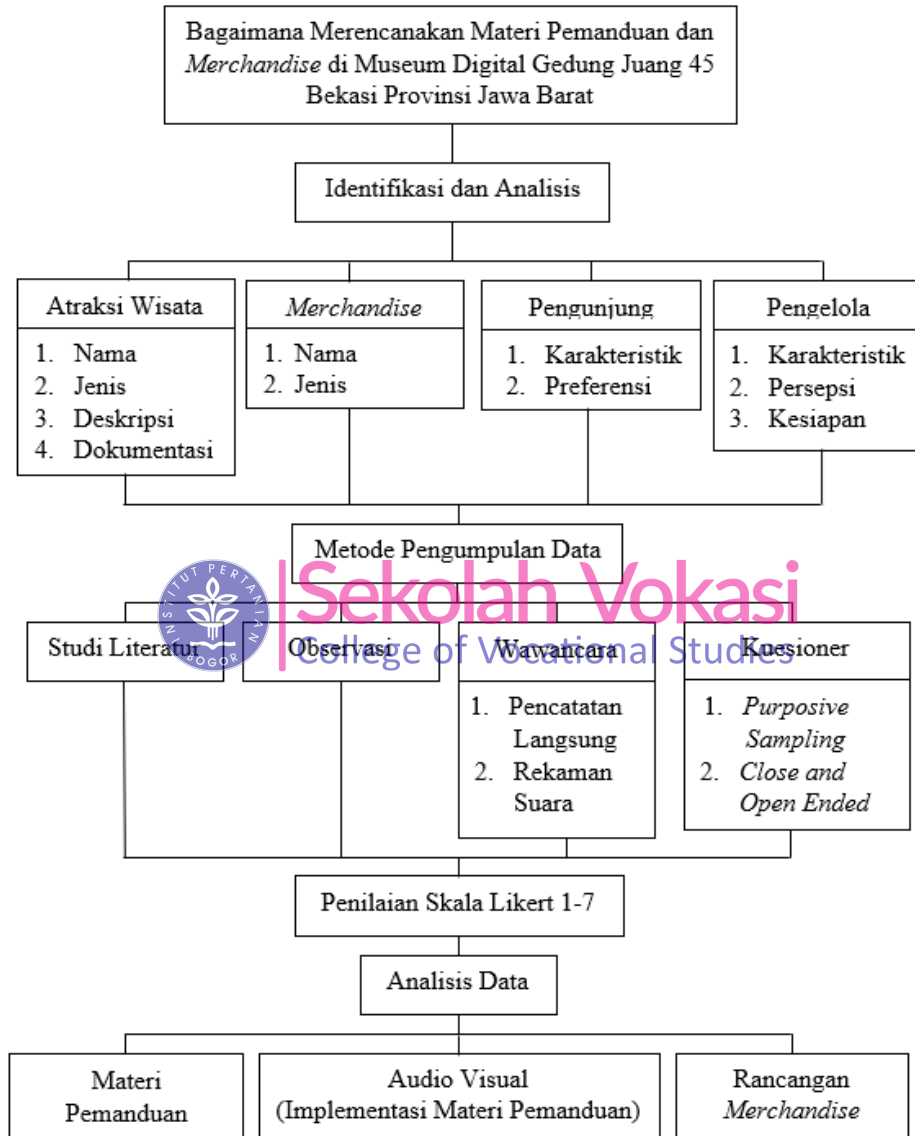
Luaran/ *output* yang diharapkan dalam tugas akhir ini berupa rancangan *merchandise* berdasarkan penilaian pengunjung terhadap jenis-jenis *merchandise*, materi pemanduan berdasarkan penilaian pengunjung terhadap kualitas atraksi wisata di Museum Digital Gedung Juang 45 Bekasi, dan implementasi materi pemanduan dalam bentuk audio visual.

### 1.5 Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir “Perencanaan Materi Pemanduan dan *Merchandise* di Museum Digital Gedung Juang 45 Bekasi Provinsi Jawa Barat” diharapkan mampu menghasilkan materi pemanduan yang sesuai dengan keinginan pengunjung dan memberikan citra destinasi wisata yang baik melalui representasi pemandu wisata dan *merchandise*. Kerangka berfikir didasarkan atas kebutuhan penyusunan dan implementasi materi pemanduan serta rancangan *merchandise* untuk meningkatkan kepuasan pengunjung. Tahap pertama yang dilakukan adalah dengan melakukan identifikasi dan analisis mengenai atraksi wisata, jenis-jenis *merchandise*, pengelola, dan pengunjung. Tahap kedua adalah melakukan pengumpulan data dengan metode studi literatur dan observasi langsung di Museum Digital Gedung Juang 45 Bekasi; wawancara pengelola dengan pencatatan langsung dan rekaman suara; serta kuesioner yang akan disebarakan secara langsung dan tidak langsung kepada pengunjung. Pengumpulan data melalui kuesioner menggunakan penilaian skala likert 1-7 dengan pemaknaan skala berurutan dari skala 1 yang merepresentasikan kondisi yang sangat tidak dikehendaki hingga skala 7 yang merepresentasikan kondisi yang sangat dikehendaki. Tahapan selanjutnya adalah



analisis data menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Data yang diperoleh kemudian akan dibuat *output* berupa materi pemanduan, implementasi materi pemanduan dalam bentuk audio visual, dan rancangan *merchandise*. Kerangka berfikir dapat dilihat pada (**Gambar 1**).



Gambar 1 Kerangka Berfikir.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB.