

- a. Meningkatkan promosi dengan memanfaatkan kerjasama dengan Dinas Pendidikan dan Kebudayaan dengan sekolah-sekolah.
- b. Mengadakan acara-acara bulanan/tahunan yang bersifat edukasi. Dengan strategi ini dapat menerapkan cara belajar aktif dengan melibatkan pengunjung beserta pengetahuan dan pengalaman yang mereka miliki, contohnya adalah dengan mengadakan pameran.
- c. Membuat daya tarik baru di Museum Gedung Naskah Perundingan Linggarjati sebagai kegiatan atraksi penunjang di museum. Misalnya, dengan mengadakan persewaan pakaian masa kolonial bagi pengunjung yang ingin mengabadikan gambar atau dengan membuat semacam kafe bersuasana kolonial dengan menu khas.
- d. Memanfaatkan teknologi untuk mengemas dan mempresentasikan koleksi-koleksi yang ada di museum. Pengemasan potensi museum harus dibuat secara menarik, atraktif, dan kekinian dan dapat memberikan suatu nuansa dan pengalaman baru bagi pengunjung. Informasi dari koleksi dapat diberikan lewat konsep yang memadukan antara unsur pendidikan dengan hiburan. Informasi ini dapat disampaikan lewat sarana teknologi *Virtual Reality* yang mengacu pada konsep dimana semua objek seakan dapat dijelajahi seperti dunia aslinya, dapat berjalan menelusuri ke segala arah, melihat ke segala arah, memutar, dan menjelajahi sekelilingnya. Dengan demikian, pengunjung dapat lebih tertarik untuk mengunjungi museum.

BAB IV

PENUTUP

A. Simpulan

Dari hasil penelitian yang dilakukan penulis, dapat disimpulkan bahwa Museum Gedung Naskah Perundingan Linggarjati merupakan tempat perundingan antar Bangsa Indonesia dan Bangsa Belanda dan Bangsa Inggris sebagai penengah. Museum ini sangat menarik karena menyimpan sejarah Kemerdekaan RI. Letaknya yang strategis dengan didukung adanya transportasi umum, kondisi jalan yang beraspal dan dengan adanya rambu-rambu petunjuk arah sangat memudahkan wisatawan untuk menuju ke Museum Gedung Naskah Perundingan Linggarjati. Dengan fasilitas yang cukup lengkap, dari warung makan hingga toko *souvenir* dan oleh-oleh pun sudah tersedia. Namun, perlu ada penambahan dari toilet, tempat sampah dan juga musholanya untuk meningkatkan kenyamanan wisatawan yang berkunjung. Pelayanan dari pemandu wisata pun sudah maksimal, sehingga wisatawan dapat dengan mudah paham dengan sejarah yang ada di museum.

Pengelola Museum Gedung Naskah Perundingan Linggarjati mayoritas berasal dari Dinas Pendidikan dan Kebudayaan, namun belum sepenuhnya berkompeten dibidang pengelolaan museum. Walaupun dirasa pengelolaan sudah baik, tetapi akan lebih maksimal jika adanya penambahan dan peningkatan SDM yang berkompeten. Selain SDM, pemerintah juga memberi bantuan berupa dukungan dana yang diberikan untuk pemeliharaan dan perbaikan museum.

Perlu diperhatikan ancaman yang datang dari pesaing Museum Gedung Naskah Perundingan Linggarjati. Pesaing datang dari obyek wisata buatan dan alam yang dikemas lebih modern. Melihat target pasar yang dituju adalah pelajar, maka perlu adanya penambahan atraksi atau daya tarik baru yang dapat menambah edukasi dari wisatawan tersebut. Pemanfaatan teknologi untuk pengemasan museum pun harus diterapkan agar menarik minat

kunjungan wisatawan dari berbagai golongan, bukan hanya pelajar saja, namun masyarakat umum. Promosi yang dilakukan dengan mengadakan acara rutin tahunan tingkat internasional mampu meningkatkan kunjungan wisatawan ke Museum Gedung Naskah Perundingan Linggarjati.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang dilakukan ternyata masih banyak hal yang harus diperbaiki agar pengunjung semakin nyaman dan menjadikan museum lebih memiliki daya tarik. Hal ini datang dari kedua belah pihak yaitu pihak pengelola museum dan pengunjung. Adapun hal yang harus lebih diperhatikan lagi dan menjadi sebagai saran dari peneliti dari data yang didapatkan di lapangan adalah sebagai berikut :

1. Bagi pihak museum
 - a. Pengelola museum hendaknya memiliki kompetensi di bidang permuseuman. Maka dari itu, pengelola perlu melakukan pelatihan untuk pengembangan potensi museum, dalam hal ini harus sering diadakannya pertemuan-pertemuan dan silaturahmi untuk mengarahkan SDM antar museum, seperti *workshop*, pelatihan-pelatihan perawatan museum dan kepeemanduan.
 - b. Sebaiknya pengelola memaksimalkan pemanfaatan teknologi di Museum Gedung Naskah Perundingan Linggarjati. Pengemas potensi museum harus dibuat secara menarik, atraktif, dan kekinian. Yaitu contohnya dengan memanfaatkan sarana teknologi *Virtual Reality* yang mengacu pada konsep dimana semua objek seakan dapat dijelajahi seperti dunia aslinya, dapat berjalan menelusuri ke segala arah, melihat ke segala arah, memutar, dan menjelajahi sekelilingnya. Sehingga pengunjung bisa tertarik dan mendapat informasi sekaligus pengalaman baru saat mengunjungi museum.
 - c. Promosi untuk Museum Gedung Naskah Perundingan Linggarjati harus lebih gencar dilakukan, karena museum ini memiliki potensi