

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pariwisata merupakan salah satu kegiatan ekonomi global yang tidak mengenal ruang. Selain itu pariwisata merupakan sektor yang berlangsung terus menerus, sehingga pengembangan pariwisata tidak dapat dibatasi hanya pada teoriti tertentu atau dibatasi secara administrasi. Hal inilah yang mendorong pengembangan pariwisata perlu memperhatikan konteks regional dengan mengaitkan produk- produk di kawasan sekitarnya serta membangun kerjasama sinergis dengan wilayah yang terbatas guna membangun daya tarik kolektif yang kuat.

Pariwisata merupakan bagian dari sektor industri di Indonesia yang prospeknya cerah dan mempunyai potensi dan peluang yang sangat besar untuk dikembangkan. Peluang tersebut didukung dengan kekayaan alam Indonesia, letak geografis serta kekayaan flora dan faunanya yang mengisi alam laut dan dataran Indonesia. Kata Pariwisata berasal dari kata sansekerta yang berarti mereka meninggalkan tempat tinggal untuk melakukan perjalanan tanpa mencari nafkah ditempat tujuan, sambil menikmati kunjungan mereka. Pariwisata dewasa ini menjadi kebutuhan primer bagi setiap orang, bukan hanya di Indonesia bahkan diberbagai belahan dunia. Angka kunjungan pariwisata dari tahun ke tahun terus meningkat, namun pariwisata yang berkelanjutan dibutuhkan pelestarian dalam semua aspek yang melingkupinya, salah satunya yaitu wisata sejarah yang merupakan salah satu aset pendorong pariwisata yang harus tetap terjaga.

Di samping itu, kurangnya kesadaran masyarakat tentang kehadiran museum ini menyebabkan pula terjadinya vandalisme pada bangunan monumen dan ditambah lagi dengan pemanfaatan kawasan untuk kegiatan sosial, olah raga, pedagang kaki lima, dan lain-lainnya yang pada akhirnya dapat memperlihatkan suatu kenyataan bahwa kawasan tersebut seolah-olah tidak bernilai penting. Untuk meminimalkan perilaku tersebut, petugas jaga monumen membuat pagar kawat 5 berduri di halaman depan. Namun, karena kurangnya pemahaman pengelola kawasan, pemagaran menyebabkan citra

Monumen Perjuangan Rakyat Jawa Barat semakin buruk dalam penilaian masyarakat. Hal tersebut diperparah lagi oleh kurangnya pemahaman masyarakat tentang fungsi monumen bersejarah, yang memandang monumen sebagai simbol kepahlawanan masa lalu, pasif, eksklusif dan monoton, belum memahami bahwa fungsi monumen salah satunya sebagai tempat mengenang peristiwa-peristiwa masa lalu, sebagai suatu tempat konservasi.

Mencermati permasalahan di atas, penelitian ini mengkaji bagaimana cara mempromosikan Museum Tino Sidin sehingga monumen dapat berfungsi sebagaimana tujuan penyelenggaraan sebuah museum sejarah. Dengan demikian, persepsi masyarakat tentang monumen, khususnya penilaian terhadap Museum Tino Sidin akan menjadi lebih baik. Pengkajian ini perlu dilakukan karena masyarakat kurang menyadari kehadiran monumen ini sebagai salah satu tempat mengenang peristiwa perjuangan walaupun realitas Museum Tino Sidin dapat menjadi pencitraan kota Yogyakarta dan sekitarnya. Dari latar belakang diatas, penulis tertarik untuk meneliti mengenai “PERANCANGAN MEDIA PROMOSI MUSEUM TINO SIDIN SEBAGAI DESTINASI BERBASIS HERITAGE DI YOGYAKARTA”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka telah teridentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Belum berfungsinya dengan baik semua fasilitas-fasilitas yang ada pada Museum Tino Sidin.
2. Kurangnya pemahaman pengelola kawasan Museum Tino Sidin.

## **C. Rumusan Masalah**

Dalam menentukan rumusan masalah dari suatu penelitian perlu diketahui pengertian rumusan masalah itu sendiri. Rumusan masalah adalah suatu langkah yang mendasar dari suatu kegiatan penelitian sebagai dasar pemikiran untuk mendapatkan jawaban permasalahan yang ada. Berdasarkan latar belakang dan uraian diatas maka dalam penelitian ini penulis dapat mengemukakan rumusan masalah tentang:

1. Bagaimana merancang media promosi yang bersifat edukatif, sehingga dapat menarik perhatian untuk mengunjungi museum Tino Sidin?
2. Bagaimana peran pemerintah dalam mengembangkan potensi wisata Museum Tino Sidin di Yogyakarta?

#### **D. Batasan Masalah**

Untuk membatasi ruang lingkup masalah yang sudah diidentifikasi, maka batasan masalah yang akan ditetapkan adalah perancangan media promosi dan media pendukung lainnya.

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengarahkan target khalayak untuk mengunjungi Museum Tino Sidin Yogyakarta.
2. Memaksimalkan fungsi dari museum sebagai objek wisata sejarah.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas manfaat dari penulisan ini selain untuk menjawab rumusan masalah, penelitian ini juga diharapkan dapat digunakan untuk menambah ilmu pengetahuan dalam bidang pariwisata bagi penulis, pihak akademi dan juga dapat dijadikan pertimbangan oleh pemerintah yang terkait. Adapun manfaatnya sebagai berikut:

1. Bagi Penulis

Bagi penulis dan pembaca nantinya dapat dijadikan sebagai pedoman atau acuan dan penambahan wawasan ilmu kepariwisataan tentang wisata Heritage agar menarik minat generasi muda terhadap museum di Yogyakarta.

2. Bagi Akademis

Bagi lembaga pendidikan Sekolah Tinggi Pariwisata Ambarukmo (STIPRAM) dapat dijadikan sebagai referensi dalam pengembangan ilmu pengetahuan kepariwisataan khususnya dalam bidang sejarah supaya menarik minat generasi muda terhadap seni.

### 3. Bagi Pemerintah

Untuk pemerintah daerah, khususnya Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Yogyakarta sebagai acuan dan pertimbangan dalam upaya pengembangan pariwisata yang berkualitas dan dapat diharapkan meningkatkan kualitas ekonomi dan kesejahteraan masyarakat khususnya masyarakat lokal. Dan sebagai masukan dalam mengambil kebijakan khususnya dalam melestarikan sejarah/budaya sebagai potensi wisata *heritage* di Yogyakarta dengan berbagai permasalahan yang dihadapinya.