

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pariwisata di Indonesia merupakan salah satu sektor yang memiliki potensi besar untuk mendukung roda perekonomian negara. Berbagai lokasi wisata dengan beragam budaya yang melekat dapat ditemukan di sepanjang bumi pertiwi kian menarik perhatian pengunjung, baik wisatawan lokal maupun asing. Hal inilah yang menjadi kekuatan bagi pengembangan pariwisata di Indonesia hingga saat ini.

Perkembangan pariwisata di Indonesia dewasa ini mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Sektor pariwisata di Indonesia telah menjadi salah satu program prioritas pemerintah yang harus ditingkatkan karena pariwisata akan membawa dampak yang signifikan terhadap perekonomian. Pada saat ini dapat dirasakan bahwa perkembangan pariwisata membawa dampak yang manis terhadap perkembangan perekonomian Indonesia. Dari sektor pariwisata Indonesia telah berkontribusi pula dalam bidang perekonomian. Peningkatan jumlah kunjungan wisatawan dipengaruhi juga oleh berbagai jenis pariwisata yang ada di Indonesia, adapun jenis wisata tersebut adalah wisata alam, wisata buatan, dan wisata budaya.

Wisata alam merupakan kegiatan rekreasi dan pariwisata yang memanfaatkan potensi alam untuk menikmati keindahan alam, baik yang masih alami atau sudah ada usaha budidaya, agar ada daya tarik wisata ke tempat tersebut. Wisata buatan merupakan segala sesuatu yang berasal dari karya manusia, dan dapat dijadikan sebagai objek wisata seperti benda-benda sejarah, kebudayaan, religi, serta tata cara manusia. Wisata budaya yaitu segala sesuatu yang berupa daya tarik yang berasal dari seni dan kreasi manusia.

Dalam hal ini Museum merupakan bagian dari pariwisata budaya dikarenakan museum menyediakan monumen dan benda bersejarah, peninggalan masa lalu, ragam corak kesenian budaya serta keagamaan dan lain-lain. Museum juga merupakan sebuah lembaga yang bersifat tetap, tidak mencari keuntungan, melayani masyarakat, terbuka untuk umum, memperoleh, merawat, menghubungkan, serta memamerkan artefak-artefak sesuatu (perihal) jati diri manusia dan lingkungannya untuk tujuan studi, pendidikan, serta rekreasi (*International Council Of Museum (ICOM)*). Museum juga dinilai sebagai bagian dari pariwisata Kebudayaan atau *Cultural Tourism* dikarenakan museum bertindak sebagai tempat yang menyimpan monumen yang bersejarah, peninggalan masa lalu, serta karya seni dan budaya dari berbagai daerah yang nantinya dapat menjadi wadah pembelajaran dan riset untuk mempelajari adat-istiadat, kelembagaan, dan cara hidup masyarakat yang berbeda-beda.

Selama ini, peran edukasi museum adalah untuk menyampaikan misi pendidikan mereka kepada anak-anak, namun dengan perubahan paradigma, maka museum juga harus dapat menyampaikan misi edukasinya itu kepada seluruh lapisan masyarakat. Museum tidak hanya sekedar menjadi tempat untuk medidik masyarakat, tetapi menjadi tempat pembelajaran, yang termasuk didalamnya tempat dimana pengunjung dapat memperoleh pengalaman. Bila berbicara mengenai edukasi di museum, maka tidak dapat dipisahkan dari teori yang mendasarinya yaitu teori belajar dan teori pengetahuan.

Sementara dalam prakteknya, seperti yang kita ketahui bahwa museum sering hanya dianggap sebagai tempat menyimpan barang-barang antik dan peninggalan kuno, serta kurangnya minat masyarakat untuk menjadikan museum sebagai tempat kunjungan dalam menambah wawasan dan ilmu pengetahuan mengenai budaya, sejarah, seni, adat dan lain-lain dalam suatu daerah, anggapan masyarakat yang seperti ini telah melenceng dari fungsi museum itu sendiri, yaitu fungsi museum sebagai tempat pelestarian dan museum sebagai sumber informasi. Dalam

pandangan masyarakat pada umumnya inilah, citra museum masih dianggap membosankan dan tidak menyenangkan serta apresiasi masyarakat kepada museum masih kurang.

Pada penelitian ini penulis mengambil Museum R.Hamong Wardoyo sebagai objek penelitian dengan judul “Pengelolaan Museum R. Hamong Wardoyo Sebagai Daya Tarik Wisata Di Boyolali Jawa Tengah “, dimana penulis meneliti salah satunya tentang strategi yang dilakukan pihak museum R Hamong Wardoyo dalam mengelola museum tersebut.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana strategi pengelola Museum R. Hamong Wardoyo dalam mengelola museum?
2. Apakah hambatan yang dihadapi dalam mengelola Museum R. Hamong Wardoyo?
3. Bagaimana peran Pemerintah dalam pengelolaan Museum R. Hamong Wardoyo ?

C. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penulis dalam masalah ini menentukan batasan masalah yaitu “Pengelolaan Museum R. Hamong Wardoyo, supaya penelitian ini dapat terfokus dan terarah.

D. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui strategi untuk mengelola Museum R. Hamong Wardoyo sebagai daya tarik wisata di Boyolali.
2. Mengetahui hambatan yang dihadapi pengelola Museum R. Hamong Wardoyo.
3. Mengetahui apa saja peran pemerintah yang sudah dilakukan dalam pengelolaan Museum R. Hamong Wardoyo.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Bagi Penulis
 - a. Memenuhi syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Pariwisata pada Sekolah Tinggi Pariwisata Ambarrukmo Yogyakarta.
 - b. Menerapkan ilmu yang diperoleh selama perkuliahan di Sekolah Tinggi Pariwisata Ambarrukmo Yogyakarta.
 - c. Menambah wawasan tentang pariwisata di Boyolali
 - d. Menambah ilmu pengetahuan tentang strategi pengelolaan Museum
2. Manfaat Bagi Pembaca
 - a. Pembaca dapat memperoleh pengetahuan tentang penulisan karya ilmiah
 - b. Menambah pengetahuan wisata di daerah Boyolali
 - c. Sebagai acuan untuk penulisan dalam pembuatan karya ilmiah selanjutnya
3. Bagi Pemerintah
 - a. Dapat membantu untuk pengelolaan destinasi wisata di Boyolali supaya terus berkembang
 - b. Dapat membantu untuk meningkatkan kunjungan wisata di Museum R. Hamong Wardoyo
4. Manfaat Bagi Sekolah Tinggi Pariwisata Ambarrukmo Yogyakarta
 - a. Dapat membentuk mahasiswa yang cerdas dan berkompeten dalam mengembangkan pariwisata di Indonesia
 - b. Dapat menambah pustaka ilmiah tentang destinasi wisata