

STRATEGI PENGEMBANGAN MUSEUM DAYU SEBAGAI SARANA WISATA EDUKASI

Iwan Wahyu Dwitama¹, Argyo Demartoto²

Program Studi Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik
Universitas Sebelas Maret Surakarta Indonesia

Email¹: iwanwede@gmail.com, Email²: argyodemartoto_fisip@staff.uns.ac.id

Abstract: The museum functions as a management of cultural heritage which actually has the same ideology as cultural tourism, namely providing information and services to the public. The museum not only collects material culture and daily social history but also includes collecting human behavior. The museum also functions as an educational tourism choice that has not been done much by the community. The purpose of this study was to find out more about the strategy of developing the Dayu museum as an educational tourism object. This research uses Structural Functionalism theory from Talcott Parsons, the method of data collection is done by conducting observations, interviews and documentation. Data validity was done by triangulation techniques, namely data triangulation, source triangulation, methodological triangulation, researcher triangulation, and theory triangulation. The results of the study show that officers from both the museum and the tourism service provide education especially to the surrounding community. Regional mapping is done to find out the potential of the village wilaya. Potential will be developed in a sustainable manner to increase income and advance rural areas. With the establishment of the Dayu museum on an international scale, the tour becomes a world heritage. The perceived impact of the formation of tourism internationally, it will increase the independence of the surrounding community. The use of information media as a means of marketing products is done both traditionally and modernly. Traditionally by texting, officers came to various schools to conduct socialization. Whereas in a modern way it is done by making museum videos conducted by the Karanganyar Regency government.

Keywords: Strategy, Dayu Museum, Attractions, Education

Abstrak: Museum berfungsi sebagai pengelolaan warisan budaya sesungguhnya memiliki ideologi yang sama dengan pariwisata budaya yakni memberikan informasi dan pelayanan kepada publik. Museum tidak hanya mengoleksi budaya material dan sejarah sosial keseharian tapi juga termasuk mengoleksi perilaku manusia. Museum juga berfungsi sebagai pilihan wisata edukasi belum banyak dilakukan oleh masyarakat. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui lebih lanjut strategi pengembangan Museum Dayu sebagai obyek wisata edukasi. Penelitian ini menggunakan teori Struktural Fungsional dari Talcott Parsosns, metode pengumpulan data dilakukan dengan melakukan observasi, wawancara dan dokumentasi. Validitas data dilakukan dengan teknik triangulasi, yaitu triangulasi data, triangulasi sumber, triangulasi metodologis, triangulasi peneliti, dan triangulasi teori. Hasil penelitian menunjukkan bahwa petugas baik dari museum maupun Dinas Pariwisata memberikan edukasi terutama kepada masyarakat sekitar. Pemetaan wilayah dilakukan untuk mengetahui potensi wilayah desa. Potensi dikembangkan secara berkelanjutan untuk meningkatkan pendapatan dan memajukan wilayah desa. Dengan terbangunnya Museum Dayu pada skala internasional, maka objek tersebut menjadi warisan dunia. Dampak yang

dirasakan dari terbentuknya wisata secara internasional, maka akan meningkatkan kemandirian masyarakat sekitar. Pemanfaatan media informasi sebagai sarana memasarkan produk dilakukan baik secara tradisional maupun modern. Secara tradisional dengan melakukan SMS (Sangiran Masuk Sekolah) yaitu petugas datang ke berbagai sekolah untuk melakukan sosialisasi. Sedangkan secara modern dilakukan dengan membuat video museum yang dilakukan oleh pemerintah Kabupaten Karanganyar.

Kata kunci: Strategi, Museum Dayu, Objek Wisata, Edukasi.

PENDAHULUAN

Negara Republik Indonesia merupakan negara yang memiliki potensi sumber daya alam yang berlimpah, keanekaragaman hayati dan peninggalan sejarah/budaya. Indonesia juga dikenal dengan potensi pariwisata yang beraneka macam baik kebudayaan dan sejarahnya. Pembangunan kepariwisataan pada hakekatnya merupakan upaya untuk mengembangkan dan memanfaatkan obyek dan daya tarik wisata yang terwujud antara lain dalam bentuk kekayaan alam yang indah, keragaman flora dan fauna, kemajemukan tradisi dan seni budaya, dan peninggalan purbakala. Perkembangan Industri pariwisata belakangan ini menunjukkan kemajuan yang sangat pesat, mulai dari tempat wisata yang menawarkan keindahan tempatnya, tempat wisata yang menyajikan beraneka macam kuliner maupun tempat wisata yang lagi di gandrungi kalangan muda yaitu tempat wisata yang menyajikan tampilan interior atau pemandangan yang menarik. Kemajuan tempat-tempat wisata yang sangat pesat akhir-akhir ini, pengunjung atau masyarakat lebih banyak memilih berkunjung ke tempat-tempat modern dibandingkan tempat bersejarah.

Kondisi ini menyebabkan peminat pariwisata edukasi menurun, sehingga banyak tempat wisata edukasi yang terlihat sepi pengunjung. Pariwisata merupakan salah satu pemanfaatan sumber daya alam yang dapat bernilai ekonomi tinggi bagi suatu daerah. Sektor pariwisata mampu menyerap tenaga kerja dan mendorong perkembangan investasi dan juga bernilai ekonomi tinggi. Pariwisata juga dapat menumbuhkembangkan pengetahuan bagi pengunjung atau masyarakat.

Menurut Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 1995 museum adalah lembaga, tempat penyimpanan, perawatan, pengamanan, dan pemanfaatan benda-benda bukti material hasil budaya manusia, alam, dan lingkungannya guna menunjang upaya perlindungan dan pelestarian kekayaan budaya bangsa. Salah satu tempat pelestarian kekayaan budaya bangsa yang ada di daerah Jawa Tengah adalah museum dayu. Museum Dayu merupakan salah satu cluster museum purbakala Sangiran. Museum Dayu ini satu-satunya museum purbakala yang terletak di Kabupaten Karanganyar, tepatnya di Desa Dayu, Gondangrejo, Karanganyar.

Salah satu fungsi museum adalah sebagai tempat menyimpan dan memajang benda warisan budaya (*cultural heritage*). Museum berfungsi sebagai pengelolaan warisan budaya sesungguhnya memiliki ideologi yang sama dengan pariwisata budaya yakni memberikan informasi dan pelayanan kepada publik dan atau wisatawan tentang fungsi dan makna suatu artefak ataupun event tertentu. Warisan budaya belakangan ini menjadi daya tarik wisata yang sangat signifikan. Wisatawan pada umumnya cenderung ingin memahami tentang asal-usul kebudayaan masa lalu yang dianggap masih autentik. Wisatawan juga ingin memahami kebudayaan yang berbeda dengan yang mereka miliki. Museum dalam konteks ini adalah tempat wisatawan untuk dapat melihat dan memahami warisan budaya masa lalu dari etnik

lain, yang berasal dari kurun waktu yang berbeda. Museum juga berfungsi sebagai pilihan wisata edukasi belum banyak dilakukan oleh masyarakat kita. Koleksi museum menyimpan budaya masa lalu dan diperuntukkan bagi generasi mendatang sebagai pembelajaran.

Museum menjadi media bagi pengunjung untuk mencari inspirasi, memahami dan hiburan di waktu luang. Museum tidak hanya mengoleksi budaya material dan sejarah sosial keseharian tapi juga termasuk mengoleksi perilaku manusia. Museum sebagai tempat sebuah koleksi dan sebagai wilayah reposisi dimana proses berjalannya negosiasi tentang makna dan nilai budaya masyarakat tertentu. Museum mendefinisikan identitas dan latar budaya lewat koleksi yang ada didalamnya. Perkembangan evolusi manusia, sejarah tulisan, lapisan batu mulia, berbagai rumah adat dan perlengkapan upacara serta pengetahuan yang pernah hidup di masa lalu dapat dijumpai dalam museum.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Creswell menerangkan bahwa penelitian kualitatif adalah suatu proses penelitian ilmiah yang lebih dimaksudkan untuk memahami masalah-masalah manusia dalam konteks sosial dengan menciptakan gambaran menyeluruh dan kompleks yang disajikan, melaporkan pandangan terperinci dari para sumber informasi, serta dilakukan dalam *setting* yang alamiah tanpa adanya intervensi apapun dari peneliti (Herdiansyah, 2010: 8).

Moleong memberikan definisi lain tentang riset kualitatif sebagai penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dipahami oleh subyek penelitian, misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain sebagainya secara holistik dan dengan cara deskriptif dalam bentuk kata-kata dan bahasa pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai bentuk metode alamiah (Moleong, 2005: 5). Lebih lanjut, Denzin dan Lincoln juga menerangkan bahwa penelitian kualitatif bertujuan menjelaskan penjelasan tersirat dengan struktur, tatanan, dan pola yang luas dalam suatu kelompok partisipan, dimana penjelasan tersebut didapat dari proses pemahaman mendasar dari pengalaman *first-hand* dari peneliti yang langsung berproses dan melebur menjadi satu bagian yang tidak terpisahkan dengan subyek dan latar yang akan diteliti berupa laporan yang sebenarnya dan catatan lapangan yang aktual (Herdiansyah, 2010: 7).

Dari uraian tersebut, menunjukkan bahwa peneliti diharuskan mengenal subyek penelitian secara langsung personal tanpa perantara dan sedapat mungkin menghilangkan *gap* antara peneliti dengan subyek penelitian. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan strategi penelitian studi kasus tunggal. Studi kasus sebagai suatu strategi penelitian merupakan suatu inkuiri empiris yang menyelidiki fenomena di dalam konteks kehidupan nyata bila batasbatas antara fenomena dan konteksnya tak tampak dengan tegas dan dimana multi sumber buku memungkinkan dapat dimanfaatkan (Yin, 1997: 18). Lebih lanjut, Stake menerangkan bahwa kasus bukanlah sekedar obyek biasa, tetapi kasus diteliti karena karakteristiknya yang khas. Hal ini sesuai dengan penjelasannya yang menyatakan bahwa penelitian studi kasus bukanlah sekedar metode penelitian, tetapi adalah tentang bagaimana memilih kasus yang tepat untuk diteliti (Denzin, 2011: 479). Melalui studi kasus, penelitian akan lebih banyak berkuat pada atau berupaya menjawab pertanyaan-pertanyaan bagaimana dan mengapa, serta pada tingkat tertentu juga menjawab pertanyaan apa/apakah dalam kegiatan penelitian (Bungin, 2005: 21).

Penelitian studi kasus merupakan penelitian yang digunakan terhadap suatu objek yang disebut sebagai kasus yang dilakukan secara utuh, menyeluruh dan mendalam dengan menggunakan berbagai sumber. Peneliti berupaya untuk mengetahui tentang peran strategi pengembangan museum Dayu sebagai sarana wisata edukasi yang dilakukan oleh pengelola

museum tersebut yang kemudian akan diolah dari hasil penelitian tersebut menggunakan skema AGIL.

Terkait dengan penelitian kualitatif, *sampling* digunakan untuk menjangkau sebanyak mungkin informasi dari pelbagai macam sumber dan bangunannya (*construction*). Menurut Sugiyono (2009; 217), teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling* atau sampel bertujuan, dimana sampel yang ditarik dengan pertimbangan-pertimbangan tertentu sesuai dengan tujuan dan maksud penelitian. Disini peneliti mengambil informan yaitu, petugas Museum Dayu, masyarakat Dayu, Gondangrejo dan pengunjung objek wisata tersebut.

Data yang diperoleh berupa hasil wawancara yang dilakukan pada informan-informan kunci, petugas museum Dayu, masyarakat Desa Dayu, serta guru dan siswa pengunjung wisata Dayu. Wawancara yang dilakukan sebagaimana guide wawancara yang telah dibuat yaitu untuk mengetahui bagaimana upaya yang dilakukan untuk mempromosikan museum Dayu ini sebagai wisata edukasi, persoalan intern yang menjadi penghambat keberhasilan dalam mempromosikan museum Dayu ini sebagai wisata edukasi, wisatawan yang berkunjung ke Dayu, tanggapan wisatawan setelah berkunjung ke museum Dayu, upaya apa saja yang dilakukan untuk mempertahankan Dayu sebagai objek wisata edukasi, keterlibatan pemerintah daerah dalam mendukung kemajuan objek wisata Dayu, kendala-kendala yang dihadapi dalam mengelola objek wisata Dayu dan upaya yang dilakukan untuk mengatasi kendala-kendala tersebut.

Wawancara yang dilakukan kemudian direkam dengan menggunakan handphone, untuk kemudian dilakukan translate dari hasil wawancara tersebut sehingga menjadi sebuah hasil wawancara. . Peneliti dalam hal ini menggunakan berbagai jurnal nasional maupun internasional dengan topik serta tema yang hampir sama dengan penelitian yang dilakukan. Jurnal-jurnal tersebut kemudian dicari persamaan maupun perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Teori Fungsionalisme Struktural yang dibangun Talcott Parsons dan menyebabkan teorinya itu bersifat empiris, positivistic dan ideal. Pandangannya tentang tindakan manusia itu bersifat voluntaristik, artinya karena tindakan itu didasarkan pada dorongan kemauan, dengan mengindahkan nilai, ide dan norma yang disepakati. Tindakan individu manusia memiliki kebebasan untuk memilih sarana (alat) dan tujuan yang akan dicapai itu dipengaruhi oleh lingkungan atau kondisi-kondisi, dan apa yang dipilih tersebut dikendalikan oleh nilai dan norma. Prinsip-prinsip pemikiran Talcott Parsons, yaitu bahwa tindakan individu manusia itu diarahkan pada tujuan. Di samping itu, tindakan itu terjadi pada suatu kondisi yang unsurnya sudah pasti, sedang unsur-unsur lainnya digunakan sebagai alat untuk mencapai tujuan. Selain itu, secara normatif tindakan tersebut diatur berkenaan dengan penentuan alat dan tujuan. Atau dengan kata lain dapat dinyatakan bahwa tindakan itu dipandang sebagai kenyataan sosial yang terkecil dan mendasar, yang unsur-unsurnya berupa alat, tujuan, situasi, dan norma. Dengan demikian, dalam tindakan tersebut dapat digambarkan yaitu individu sebagai pelaku dengan alat yang ada akan mencapai tujuan dengan berbagai macam cara, yang juga individu itu dipengaruhi oleh kondisi yang dapat membantu dalam memilih tujuan yang akan dicapai, dengan bimbingan nilai dan ide serta norma.

Tindakan individu manusia itu juga ditentukan oleh orientasi subjektifnya, yaitu berupa orientasi motivasional dan orientasi nilai. Perlu diketahui pula bahwa tindakan individu tersebut dalam realisasinya dapat berbagai macam karena adanya unsur-unsur

sebagaimana dikemukakan di atas. Sebagaimana telah diuraikan di muka, bahwa Teori Fungsionalisme Struktural beranggapan bahwa masyarakat itu merupakan sistem yang secara fungsional terintegrasi ke dalam bentuk keseimbangan. Menurut Talcott Parsons dinyatakan bahwa yang menjadi persyaratan fungsional dalam sistem di masyarakat dapat dianalisis, baik yang menyangkut struktur maupun tindakan sosial, adalah berupa perwujudan nilai dan penyesuaian dengan lingkungan yang menuntut suatu konsekuensi adanya persyaratan fungsional.

Teori struktural fungsional mengansumsikan bahwa masyarakat merupakan sebuah sistem yang terdiri dari berbagai bagian atau subsistem yang saling berhubungan. Bagianbagian tersebut berfungsi dalam segala kegiatan yang dapat meningkatkan kelangsungan hidup dari sistem. Fokus utama dari berbagai pemikir teori fungsionalisme adalah untuk mendefinisikan kegiatan yang dibutuhkan untuk menjaga kelangsungan hidup sistem sosial. Terdapat beberapa bagian dari sistem sosial yang perlu dijadikan fokus perhatian, antara lain ; faktor individu, proses sosialisasi, sistem ekonomi, pembagian kerja dan nilai atau norma yang berlaku. Sebagaimana dalam teori di atas, maka keterlibatan semua pihak untuk menentukan sikap antara individu dengan masyarakat lainnya juga diterapkan oleh Museum Dayu kepada masyarakat sekitar. Dalam mengelola museum, dilaksanakan dengan banyak melibatkan unsurunsur baik secara intern maupun ekstern.

Sebagaimana teori di atas yang menyatakan bahwa masingmasing dalam kelompok sosial berfungsi untuk menjaga kelagsungan hidup sistem sosial tersebut. Keterlibatan pemerintah Kabupaten untuk ikut berpartisipasi dalam membangun Museum Dayu dalam penelitian ini dianggap cukup penting. Hal ini tidak terlepas dari kebijakankebijakan yang diambil oleh pemerintah Kabupaten agar Museum Dayu lebih maju. Dampak lain yang dirasakan adalah dengan majunya museum tersebut, secara otomatis akan memajukan wilayah Dayu dan sekitarnya yang selama ini cukup gersang dan tandus. Seperti diketahui bahwa perilaku kepemimpinan sangatlah memengaruhi bawahannya. Perilaku kepemimpinan kepala daerah yang erat hubungannya dengan tujuan yang hendak dicapai oleh suatu pembangunan. Perilaku kepemimpinan di daerah juga berimplikasi kepada kepemimpinan di desa. Dengan adanya kerjasama yang baik antara pemerintah daerah dengan pemerintah desa diharapkan dapat memajukan wilayah dan mensejahterakan kehidupan warganya.

KESIMPULAN

Melakukan promosi serta mengadakan sosialisasi kepada pihak terkait seperti instansi-instansi pendidikan maupun masyarakat secara luas. Terkait dengan promosi khusus yang berada di Museum Dayu, selama ini mendapat bantuan dari provinsi maupun pemerintah daerah dari Kabupaten Karanganyar. Bekerjasama dengan masyarakat sekitar untuk ikut bertanggungjawab atas berbagai hal yang berada di dalam museum Dayu. Bentuk kerjasama selama ini dengan memberikan peluang usaha bagi warga sekitar sebagai upaya untuk meningkatkan penghasilan warga sekitar. Kerjasama juga dalam bentuk lain seperti memberikan pembinaan kesenian dengan berbagai pentas seni yang sering ditampilkan baik di dalam museum maupun ke luar daerah. Umumnya pembinaan kesenian juga diberikan sebagai bentuk kerjasama museum Dayu dengan warga masyarakat sekitar.

DAFTAR PUSTAKA

- Amrih, Pitoyo. 2008. *Ilmu Kearifan Jawa*, Pinus Book Publisher, Yogyakarta.
Andre, dkk. 2017. *Museums as avenues of learning for children: a decade of research*.
Learning Environ Res (2017) 20:47–76.

- Anshori. 2014. *Pengembangan Museum Situs Dayu Sebagai Kawasan Wisata Interaktif Kehidupan Manusia Purbakala*. Skripsi. Tidak dipublikasikan.
- Choi. 2017. Placing Museum Education in the Intersection of Art and Life. *IJEA* Vol. 18 Review 2 - <http://www.ijea.org/v18r2/>.
- Cohen, Bruce J. 1992. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dewanto, Nirwan. 1996. *Senjakala Kebudayaan*. Yogyakarta: Yayasan Bentang Budaya.
- Geladaki dan Papadimitrio. 2014. University Museums as Spaces of Education: The Case of the History of Education Museum at the University of Athens. *Procedia -Social and Behavioral Sciences*, 147 (2014) 300 – 306.
- Ghafar. 2011. Pengaruh Strategi Positioning Museum Terhadap Kunjungan Wisata Edukasi di Kota Bandung (Survey Segmen Pasar Generasi Y). *Tourism and Hospitality Essentials (THE) Journal*, Vol. I, No. 1, 2011 – 15.
- Giddens, Anthony. 2001. *Runaway World: Bagaimana Globalisasi Merombak Kehidupan Kita*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Hasyim, Muhammad. 2016. *Kajian Budaya dan Media*. Universitas Hasanuddin Makasar.
- Heering. 2017. Science Museums and Science Education. *Jurnal Isis-volume 108*, number 2, June 2017.
- Herdiansyah, Haris. 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Herliana, Invani Lela. 2011. *Aku Bangga Jadi Anak Kampung, Memaknai Kembali Identitas Kampung Bumen*. Yogyakarta: Yayasan Pondok Rakyat..
- Kartasapoetra, G dan Kreimers, L.J.B. 1987. *Sosiologi Umum*. Jakarta: Bina Aksara.
- Khudori, Darwis. 2002. *Menuju Kampung Pemerdekaan*. Yogyakarta: Yayasan Pondok Rakyat.
- Kinant, dkk. 2017. *Upaya Penyelamatan Benda Purbakala Sebagai Wisata Edukasi*. Prosiding Seminar Nasional dan Call For Paper Ekonomi dan Bisnis (SNAPER-EBIS 2017).
- Kleden, Ignas. 1987. *Sikap Ilmiah dan Kritik Kebudayaan*. Jakarta: LP3ES.
- Koentjaraningrat. 1994. *Kebudayaan Jawa*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Kuntowijoyo. 2006. *Budaya dan Masyarakat*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Liliweri, Alo. 2002. *Makna Budaya dalam Komunikasi Antarbudaya*. Yogyakarta: LkiS Yogyakarta.
- Moleong, Lexy. 2005. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rustopo. 2007. *Menjadi Jawa: Orang-Orang Tionghoa dan Kebudayaan Jawa di Surakarta 1895-1998*. Jakarta: Ombak.
- Sairin, Sjafri. 2002. *Perubahan Sosial Masyarakat Indonesia*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Solihat dan Ary. 2016. Analisa Minat Wisata Museum Kota Bandung. *Jurnal Pariwisata*, Vol. III No. 2 September 2016.
- Sunarto, Kamanto. 2004. *Pengantar Sosiologi (Edisi Revisi)*. Jakarta: FEUI.
- Sutopo, H. B.2002. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Surakarta: Sebelas Maret University Press.
- Tomlinson, John. 2003. Globalization and Cultural Identity. Diakses pada 10 Juli 2018 Jam 16:12 WIB.
- Williams, Raymond. 1981. *Culture*. Glasgow: Fontana Paperbacks. Yin, Robert K. 1997. *Studi Kasus Desain dan Metode*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Zobuoula. 2018. Virtual Reality and Museum: An Educational Application for Museum Education. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)* December 2008 DOI: 10.3991/ijet.v3i1.759 · Source: DOAJ.