

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan wisata edukasi terjadi karena perubahan tren dalam industri pariwisata, di mana masyarakat tidak hanya mencari kesenangan saat berlibur, tetapi juga pengalaman yang bermanfaat (Maisyaroh *et al.*, 2020). Banyak wisatawan mulai mengarahkan perjalanan mereka untuk mendapatkan pembelajaran serta mendukung perkembangan diri dalam aspek fisik, mental, dan spiritual (Maisyaroh *et al.*, 2020). Sejalan dengan penelitian Prasetyo & Nararais (2023) menyatakan bahwa adanya kejenuhan terutama dirasakan oleh pelajar yang terbiasa belajar di lingkungan formal dengan keterbatasan ruang dan metode pembelajaran. Pernyataan tersebut membuktikan bahwa wisata edukasi dipandang sebagai pilihan alternatif yang dapat digunakan sebagai sarana untuk memenuhi kebutuhan masyarakat dan pelajar (Prasetyo & Nararais, 2023).

Secara konseptual wisata edukasi memiliki nilai positif yang menggabungkan antara kegiatan pembelajaran dengan kegiatan wisata (Fitriansyah, 2024). Wisata edukasi merupakan jenis perjalanan wisata yang bertujuan untuk memberikan gambaran atau pengetahuan bidang wisata yang dikunjunginya (Hermawan *et al.*, 2021). Wisata edukasi mengarah pada kegiatan pembelajaran yang bersifat non-formal, sehingga tidak kaku seperti kegiatan pembelajaran di dalam kelas (Fitriansyah, 2024). Pelaksanaan yang diterapkan dalam konsep ini mengarah pada belajar yang disertai dengan

kegiatan menyenangkan (Latif & Amelia, 2022). Tujuan utama dari wisata edukasi adalah bagaimana memberikan kepuasan yang maksimal sekaligus pengetahuan baru kepada wisatawan sehingga wisatawan tertarik ingin berkunjung (Priyanto dalam Suwarti *et al.*, 2023). Salah satu wisata edukasi yang menarik untuk dikunjungi adalah museum (Nugraha & Rosa, 2022).

Menurut Peraturan Pemerintah No. 66 Tahun 2015, museum merupakan lembaga yang memiliki kegunaan untuk memelihara, mengoptimalkan, memanfaatkan, dan memamerkan koleksi benda-benda yang terdapat di dalam museum kepada masyarakat. Penelitian Istina (2022) menunjukkan bahwa museum dapat menjadi sarana dalam mengasah keterampilan dan pengetahuan, khususnya dari kalangan generasi muda, sehingga menunjukkan bahwa museum memiliki potensi besar untuk berkembang menjadi wisata yang menarik berbagai kalangan. Dalam upaya peningkatan kualitas museum, langkah awal yang diperlukan adalah adanya informasi mengenai kondisi museum yang ada di Indonesia. Standarisasi museum di Indonesia didasarkan pada penilaian yang mengacu pada visi dan misi, program, serta aspek pengelolaan museum. Aspek pengelolaan museum mencakup beberapa unsur diantaranya meliputi sumber daya manusia, tanah dan bangunan, pengelolaan koleksi, pendanaan, dan aktifitas hubungan masyarakat.

Museum tidak hanya menawarkan pengalaman wisata, tetapi juga memberikan nilai edukatif, sehingga wisatawan dapat menikmati hiburan sekaligus memperoleh wawasan dan pengetahuan baru. Keberadaan museum memang penting bagi kehidupan suatu bangsa karena di dalamnya terdapat

banyak sekali ilmu pengetahuan yang dapat dipelajari (Bustan & Lamalihi, 2024). Penelitian Evitasari *et al.* (2020) menunjukkan bahwa mengunjungi museum dapat memperkuat kemampuan berpikir kritis. Selain itu, museum juga berperan dalam menumbuhkan rasa cinta terhadap tanah air serta meningkatkan kesadaran akan sejarah dan budaya.

Peran museum telah mengalami perubahan dari waktu ke waktu, awalnya museum hanya berfungsi sebagai tempat untuk mengumpulkan dan menyimpan artefak (Firdaus & Armiyati, 2020). Seiring perkembangan zaman, museum juga menjadi sarana hiburan dan edukasi bagi masyarakat. Selain itu, museum berperan dalam industri pariwisata dengan memperkenalkan serta menampilkan kekayaan sejarah dan budaya suatu negara kepada wisatawan domestik maupun mancanegara (Suwena & Widyatmaja dalam Batubara & Maulida., 2024). Adanya pendirian museum, wisatawan dapat mengingat dan melihat benda bersejarah, budaya, dan kejadian lainnya. Namun, museum sebagai daya tarik wisata masih sering dianggap membosankan oleh sebagian wisatawan, yang mengaitkannya dengan kesan kuno, sepi, dan menakutkan (Saeroji, 2022). Upaya yang dilakukan untuk mengatasi persepsi tersebut, banyak museum kini mulai menerapkan inovasi dalam pengembangannya melalui penataan ulang serta pengembangan fasilitas yang lebih modern.

Keberadaan museum bukanlah hal yang asing bagi masyarakat Indonesia. Hampir setiap wilayah di Indonesia setidaknya memiliki satu museum (Istiqomah & Sabardila, 2023). Berdasarkan data Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud), disebutkan jumlah museum di

Indonesia mencapai 442 museum. Jawa Timur menjadi salah satu provinsi dengan jumlah museum terbanyak, yakni sebanyak 62 museum. Saat ini, Kota Surabaya sebagai kota yang memiliki museum lebih banyak dari kota lainnya, yaitu berjumlah 24 museum. Museum-museum di Kota Surabaya merupakan aset Kota Surabaya yang berpotensi sebagai wisata yang mengedepankan sejarah, seni, ilmu, dan peninggalan benda-benda di masa lampau.

Banyaknya museum yang ada di Kota Surabaya, wisatawan dapat mempelajari sejarah Kota Surabaya melalui museum-museum ini yang bisa menjadi daya tarik wisata khas kota tersebut, mengingat Kota Surabaya dikenal sebagai Kota Pahlawan (Hidayah *et al.*, 2024). Kekayaan akan wisata sejarah dan budayanya mendorong Pemerintah Kota Surabaya untuk melakukan upaya pelestarian, salah satunya dengan mendirikan museum yang berperan penting sebagai tempat untuk melindungi cagar budaya (Kurniawan & Cantika, 2022). Salah satu wujud nyata dari upaya tersebut adalah pembangunan Museum Surabaya.

Museum Surabaya menghadapi tantangan pada saat pandemi *covid 19* yang mengakibatkan museum tersebut harus ditutup. Selain dampak pandemi, sistem pengelolaan museum juga menjadi salah satu faktor yang mengurangi daya tarik museum. Sebagai daya tarik wisata yang memiliki konsep edukasi, museum dibutuhkan model yang tepat dalam pengelolaannya (Juwita *et al.*, 2020). Upaya dalam menjadikan Museum Surabaya sebagai daya tarik wisata unggulan di Kota Surabaya, diperlukan adanya pengelolaan yang baik oleh Dinas Kebudayaan, Kepemudaan, dan Olahraga serta Pariwisata Kota

Surabaya. Guna mengatasi permasalahan tersebut, Wali Kota Surabaya, Eri Cahyadi, mengusulkan untuk meningkatkan dan memperbarui Museum Surabaya dengan inovasi-inovasi yang lebih selaras dengan perkembangan zaman. Langkah ini juga dapat meningkatkan eksistensinya di tengah masyarakat.

Tepatnya di tahun 2022, Museum Surabaya mulai melakukan berbagai pembaruan dalam pengembangannya seperti melalui revitalisasi konsep museum yang lebih modern guna meningkatkan daya tarik dan kualitas layanan bagi wisatawan. Revitalisasi ini mencakup perbaikan tata ruang, penyajian koleksi, serta pengembangan fasilitas interaktif yang memungkinkan pengalaman edukasi lebih menarik. Upaya yang dilakukan Museum Surabaya ini sejalan dengan tren global di mana museum tidak hanya berfungsi sebagai tempat penyimpanan artefak sejarah, tetapi juga sebagai ruang belajar yang interaktif dan inovatif (Hidayat *et al.*, 2024). Museum Surabaya kembali dibuka untuk umum pada Agustus 2024 dengan tampilan baru yang jauh lebih menarik, berbeda dari sebelumnya.

Penelitian ini penting dilakukan karena museum berperan sebagai pusat edukasi. Kajian ini membantu meningkatkan daya tarik museum bagi wisatawan dan masyarakat umum. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi berbagai faktor yang berpengaruh dalam pengembangan wisata edukasi di museum. Adanya pengembangan yang tepat, Museum Surabaya dapat menjadi wisata edukasi yang lebih menarik dan berkelanjutan.

Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi museum lainnya di Indonesia yang ingin meningkatkan pengembangan wisata edukasi.

1.2 Fokus Penelitian

Penelitian ini difokuskan pada analisis faktor internal dan eksternal serta perumusan strategi pengembangan wisata edukasi di Museum Surabaya untuk memperkuat fungsi edukatif dan daya tarik wisatanya.

1.3 Tujuan Penelitian

Untuk menganalisis faktor internal dan eksternal yang memengaruhi pengembangan wisata edukasi di Museum Surabaya serta merumuskan strategi yang tepat guna meningkatkan fungsi edukatif dan daya tarik wisata museum.

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Kegunaan Teoritis

Penelitian ini berguna untuk memberikan sumbangsih terhadap ilmu pengetahuan khususnya bidang pariwisata, khususnya mengenai strategi pengembangan wisata edukasi.

1.4.2 Kegunaan Praktis

Penelitian ini berguna bagi pengelola Museum Surabaya sebagai dasar dalam merancang pengembangan wisata edukasi dan bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi untuk mengadakan penelitian yang serupa.