**MENGELOLA MUSEUM, MENARIK PUBLIK, DAN
MUSEUM SEBAGAI DAYA TARIK WISATA**

Oleh:

ILHAM JUNAID

Email: illank77@yahoo.co.id

DISAMPAIKAN PADA ACARA SOSIALISASI MUSEUM

**DINAS KEBUDAYAAN DAN PARIWISATA
PROVINSI SULAWESI SELATAN
MAKASSAR, 23 NOVEMBER 2016**

1. Pendahuluan

Di zaman modern dan canggih seperti sekarang ini, sudah saatnya mengubah cara pandang kita mengenai eksistensi museum. Berkunjung ke museum tidak membosankan, saya akan mendapatkan pengalaman dan pengetahuan yang berharga ketika berkunjung ke museum. Saya sudah dan akan membawa anak-anak, siswa ataupun keluarga saya berkunjung ke museum. Kalimat-kalimat motivasi seperti ini harus senantiasa menjadi dorongan agar kita tidak mengatakan bahwa museum merupakan tempat yang angker, membosankan dan kuno, suatu kalimat yang penulis dengar sejak mengenal istilah museum hingga saat ini.

Penulis telah membuktikan bahwa membawa anak-anak ataupun keluarga ke museum menjadi pengalaman tersendiri dan ada keinginan dari mereka untuk kembali dan belajar di museum. Namun demikian, pertanyaan yang harus dijawab adalah apakah berkunjung ke museum-museum yang ada di Indonesia khususnya di Sulawesi Selatan telah merangsang dan mendorong anak-anak kita dan kita semua untuk belajar dan memanfaatkan museum sebagai tempat rekreatif dan belajar (*edutainment*).

Pada tahun 2013, penulis membawa anak-anak berkunjung ke salah satu museum di Auckland, ibukota New Zealand. Penulis mencatat bahwa anak-anak (dan pengunjung lainnya) tidak bosan dan menghabiskan waktu di satu ruang *display* ke ruang *display* lainnya untuk menikmati aktifitas edukatif dan rekreatif di museum. Selanjutnya, pada tahun 2015 penulis mengajak keluarga berkunjung ke salah satu museum di Sulawesi Selatan dan mencatat bahwa terbatasnya aktifitas edukatif dan rekreatif bagi anak-anak nampaknya menjadi tugas pengelola museum untuk mendorong keinginan pengunjung tinggal lebih lama di museum.

Pengalaman di atas seharusnya menjadi inspirasi bagi kita (masyarakat, akademisi, pengelola museum) untuk berfikir kreatif dan inovatif bahwa museum bisa menjadi pusat belajar dan daya tarik wisata. Karena itu, tulisan ini bertujuan untuk memberikan penyegaran pengetahuan kepada kita mengenai konsep museum dari perspektif akademisi yang didasarkan pada pengetahuan, pengalaman dan kebutuhan

pengelolaan museum yang profesional untuk meningkatkan jumlah pengunjung dan kesadaran masyarakat akan pentingnya museum.

2. Konsep Museum Kontemporer

Bagi pengelola museum, peningkatan jumlah pengunjung merupakan salah satu indikator bahwa museum telah dilirik dan menjadi daya tarik bagi masyarakat. Museum merupakan tempat yang mengesankan bagi pengunjung karena museum mampu bercerita atau menceritakan sejarah, budaya atau lingkungan alam melalui koleksinya dan menjadi pusat penelitian dan pendidikan (Kelly, 2009). Museum merupakan tempat dimana pengunjung dan masyarakat dapat belajar dengan sistem pembelajaran yang unik, pembelajaran yang tidak menekankan sistem formal seperti di sekolah-sekolah (Kelly, 2009; Plourde, 1994; Suina, 1994).

Museum dapat menjadi pusat informasi bagi wisatawan akan sejarah dan kebudayaan suatu masyarakat dimana mereka (pengunjung) dapat memahami identitas mereka dari artifak-artifak yang dipamerkan (ICOM UNESCO, 2004). Museum seharusnya memberikan suasana yang nyaman, unik dan berbeda, ketika pengunjung datang dan menikmati tata pameran (*display*) di museum. Harapan positif tersebut di atas adalah gambaran bagaimana pengelolaan museum kontemporer yang mampu mengajak pengunjung bercerita ke masyarakat luas bahwa berkunjung ke museum akan sangat bermanfaat bagi anak-anak, orang dewasa, keluarga, teman dan wisatawan.

Namun demikian, harapan positif tersebut tidak terlepas dari tantangan yang dihadapi dalam mengoptimalkan fungsi dan peran museum. Menurut penulis, tantangan pengelolaan museum di negara-negara maju berbeda dengan di Indonesia. Di negara maju, tantangan pengelolaan museum adalah bagaimana memenangkan persaingan dalam menarik masyarakat dengan variasi aktifitas dan program yang mampu mengalahkan museum-museum atau tempat-tempat rekreatif dan belajar lainnya.

Di Indonesia, tantangan menyadarkan pembuat kebijakan (*policy maker*) mengenai arti penting museum bagi pembangunan bangsa adalah persoalan utama. Tidak heran, jika dana yang terbatas untuk pengelolaan museum, penyajian (*display*) yang tidak atau kurang menarik, koleksi yang tidak terawat dengan baik, aktifitas yang terbatas dan monoton masih merupakan persoalan bagi kebanyakan museum di tanah air. Jika hal ini terjadi, maka harapan positif akan keberadaan museum hanyalah angan-angan masyarakat dan *image* masyarakat akan museum yang kurang menyenangkan belum dapat diubah. Karena itu, museum harus berubah dari ‘penyedia informasi ke penyedia pengetahuan yang bermanfaat’ (Wallace, tanpa tahun) bagi masyarakat dan wisatawan.

Motivasi masyarakat (pengunjung) berkunjung ke museum umumnya bervariasi. Penelitian tentang motivasi pengunjung museum menunjukkan bahwa 71 persen pengunjung di museum Australia adalah untuk tujuan bersenang atau hiburan (*entertainment*) (Kelly, 2001; Packer, 2004). Di Indonesia, pengelola museum melakukan kerjasama dengan sekolah-sekolah atau mengundang sekolah-sekolah agar siswa dapat berkunjung ke museum. Ini berarti bahwa kunjungan museum di Indonesia masih mengandalkan kedatangan siswa-siswi. Sebaliknya, kedatangan pengunjung secara sukarela atau untuk tujuan *leisure* dan *entertainment* belum menjadi prioritas. Pengelolaan museum yang kontemporer perlu memerhatikan motivasi pengunjung sehingga akan berdampak pada bagaimana museum seharusnya dikelola atau dikembangkan.

Pengelola museum mengharapkan jumlah kunjungan yang meningkat setiap periode (misalnya hari, minggu, bulan ataupun tahun). Untuk mewujudkan konsep museum kontemporer yang sesuai harapan masyarakat, pengelola perlu memahami dan menyadari tiga jenis pengunjung museum, yakni pengunjung yang sedang berkunjung ke museum atau yang sedang kita (pengelola) layani di museum (*actual museum*), pengunjung yang akan kita tarik di masa yang akan datang (*potential visitors*) dan pengunjung yang memanfaatkan atau mengunjungi website museum (*virtual museum*). Selanjutnya, pengunjung museum dapat diklasifikasikan ke dalam

pengunjung mandiri (*individuals*), kelompok remaja atau dewasa, pengunjung keluarga (*families*), pengunjung dari kalangan pendidikan. Kesadaran akan jenis-jenis pengunjung ini akan memberikan informasi bagaimana memaksimalkan museum dalam konteks tempat pendidikan dan rekreatif.

Hal yang utama untuk diperhatikan adalah bahwa *actual visitors* perlu mendapatkan pengalaman yang mengesankan agar mereka dapat merekomendasikan orang lain untuk berkunjung ke museum. Selanjutnya, menarik *potential visitors* merupakan tugas yang tidak mudah apalagi jika pengelolaan museum (khususnya *display*) masih bersifat monoton. *Virtual visitors* tidak akan memutuskan untuk berkunjung ke museum jika website yang mereka buka tidak mampu meyakinkan mereka untuk datang melihat secara langsung koleksi yang dipamerkan di museum.

Sesungguhnya, pengelolaan museum yang baik merupakan harapan museum kontemporer. Penulis berpendapat bahwa selain museum yang kita lihat selama ini dalam bentuk bangunan dan koleksi di dalamnya, konsep museum lainnya perlu dilirik sebagai strategi melestarikan artifak atau benda-benda budaya dan sejarah (serta alam) yang kemudian mampu dipahami oleh masyarakat. Konsep ekomuseum sebagaimana diusulkan oleh Corsane (2006) dapat menjadi alternatif dalam menjalankan fungsi museum.

Menurut Rivard (1984; 1988), museum tradisional (*traditional museum*) terdiri dari bangunan, koleksi, pengelola atau staf, dan pengunjung; sedangkan ekomuseum (*ecomuseum*) terdiri dari wilayah (*territory*), warisan budaya (*heritage*), memori dan penduduk (*population*). Di Sulawesi Selatan, terdapat banyak daerah yang memiliki wilayah atau teritori yang sangat potensial untuk dikembangkan dengan konsep ekomuseum. Benteng Somba Opu di kabupaten Gowa misalnya, dapat dikembangkan dengan konsep ekomuseum. Daerah lain dapat memanfaatkan konsep ekomuseum dalam mengembangkan aset budaya daerah.

3. Mengapa Masyarakat Tidak atau Belum Berkunjung ke Museum?

Terdapat beberapa alasan mengapa masyarakat atau publik belum atau tidak mengunjungi museum. Pertama, masyarakat disibukkan dengan bagaimana memenuhi kebutuhan ekonomi atau memperoleh pendapatan dengan aktifitas perekonomian mereka. Sementara, kebutuhan untuk rekreatif dan mencari alternatif pendidikan atau pembelajaran selain sekolah bagi anak-anak mereka bukan menjadi prioritas. Artinya, berkunjung ke museum belum menjadi pilihan karena mall-mall dengan bangunan yang tinggi dengan suasana yang menyenangkan lebih menarik untuk dikunjungi dibandingkan museum.

Rendahnya kesadaran bagi kebanyakan masyarakat mengenai arti dan fungsi museum nampaknya masih menjadi realita di Indonesia. Hal ini merupakan persoalan atau isu kedua mengapa publik tidak atau belum berkunjung ke museum. Museum sebagai media atau pusat pendidikan dan rekreatif masih merupakan kalimat yang berlaku bagi mereka yang memahami dan mencintai kebudayaan dan museum. Namun, pemahaman mengenai museum masih terbatas sebagai tempat penyimpanan benda-benda lampau yang dipajang di sebuah ruangan dalam bentuk *display* koleksi.

Alasan ketiga adalah kecenderungan beberapa kelompok masyarakat yang hanya mengunjungi museum-museum besar di perkotaan. Museum-museum daerah nampaknya kurang diminati untuk dikunjungi. Masyarakat di kota Makassar masih memiliki kesempatan untuk berkunjung ke museum jika museum-museum yang ada mampu menawarkan suatu pengalaman yang unik dan mengesankan. Sebaliknya, tidak sedikit masyarakat kota Makassar yang mengetahui bahwa terdapat museum yang bisa menjadi pilihan untuk belajar dan rileks. Salah satu alasannya adalah karena harapan pengunjung yakni suasana yang nyaman dan mengesankan belum dapat terpenuhi sehingga masyarakat enggan untuk berkunjung ke museum. Museum-museum daerah nampaknya perlu dioptimalkan agar masyarakat memanfaatkannya untuk kepentingan pendidikan dan rekreatif.

Permasalahan keempat adalah pendapat sebagian masyarakat bahwa museum hanya diperuntukkan untuk anak-anak sekolah dan orang-orang tua semata.

Sementara, museum belum dapat menyentuh minat masyarakat secara umum karena cara pandang demikian. Kondisi ini semakin kurang baik jika pelayanan yang diberikan kurang atau tidak mengesankan dan suasana museum yang tidak menarik dan membosankan. Ketika masyarakat ditanya mengenai bagaimana agar mereka mau berkunjung ke museum, maka jawaban mereka adalah jadikan museum lebih terang, lebih hidup, dan lebih mengesankan dan menyenangkan dengan suasana yang rileks (Du Bery, 1994).

4. Langkah-Langkah Strategis Menarik Minat Masyarakat Berkunjung ke Museum

Beberapa alasan keengganan masyarakat untuk berkunjung ke museum sebagaimana diuraikan sebelumnya menjadi isyarat bahwa museum harus berbenah dengan menerapkan langkah-langkah strategis. Berikut ini diuraikan beberapa upaya atau langkah strategis yang dapat diterapkan oleh pengelola museum agar mampu menarik minat masyarakat datang dan menikmati koleksi-koleksi yang dipamerkan di museum:

1. Museum perlu menawarkan suatu ruang atau lingkungan yang aman dan estetik, nyaman yang memungkinkan pengunjung dapat saling bertemu dan atau mengatur pertemuan mereka di museum dalam arti positif. Fungsi ini disebut sebagai fungsi sosial dimana museum memberikan ruang bagi kelompok kalangan muda untuk menikmati suasana rileks dan santai dengan kunjungan ke museum. Karena itu, diperlukan area atau tempat untuk duduk dan bersantai. Ketersediaan kafe-kafe menjadi alternatif dimana masyarakat atau kelompok-kelompok remaja atau kalangan pemuda dapat menikmati suasana rileks sambil berkunjung ke museum.
2. Pengunjung perlu menyediakan ruang untuk penyimpanan tas, atau tempat penitipan barang, ruang pertemuan dimana pengunjung dapat mengakses dan memanfaatkan ruang tersebut untuk berdiskusi yang berkaitan dengan tugas pendidikan mereka. Seharusnya ada tempat untuk makan siang atau ruang

dimana mereka dapat menikmati makan siang yang mereka bawa karena perjalanan yang mereka tempuh. Strategi ini berkaitan dengan memaksimalkan fungsi pendidikan museum khususnya dalam memenuhi pengunjung dari kalangan pendidikan.

3. Ketersediaan perpustakaan yang dapat diakses oleh masyarakat publik menjadi salah satu upaya dalam menarik masyarakat berkunjung ke museum. Perpustakaan dengan koleksi-koleksi buku terbaru dan berkualitas dapat mendorong masyarakat untuk datang belajar di perpustakaan tersebut. Kunjungan ke perpustakaan perlu diatur dengan mengedepankan kunjungan ke museum dibandingkan ke perpustakaan. Strategi alur pengunjung (*visitor management*) perlu diperhatikan dengan pendekatan perpustakaan sebagai salah satu daya tarik.
4. Variasi aktifitas berupa program kerja yang dilaksanakan oleh museum dapat mendorong minat masyarakat memahami arti dan fungsi museum. Aktifitas tersebut dapat berupa sosialisasi museum dengan kunjungan ke daerah-daerah atau sekolah. Kegiatan di dalam museum secara internal, misalnya lomba-lomba bidang pendidikan dapat menjadi alternatif mengajak masyarakat datang ke museum.
5. Pengelola museum perlu mengadakan kerjasama dengan institusi pendidikan atau berbagai kelompok organisasi dalam bentuk kemitraan dan kerjasama yang saling menguntungkan. Kemitraan ini akan bermanfaat dalam mengatasi kelemahan-kelemahan atau tantangan yang mungkin dihadapi oleh pengelola museum dalam melaksanakan program kerja. Kerjasama dengan institusi pendidikan tinggi akan sangat membantu dalam menyebarluaskan fungsi dan eksistensi museum ke masyarakat sekolah atau kampus.
6. Museum dapat menjadi tempat penyelenggaraan berbagai jenis pendidikan dan pelatihan yang diperuntukkan untuk pengembangan sumber daya manusia. Pengelola museum yang kreatif dapat menangkap peluang untuk mengajak berbagai instansi pemerintah yang akan mengadakan diklat agar pelaksanaannya

dapat dilaksanakan di museum. Namun, upaya ini membutuhkan upaya yang tidak sedikit mengingat museum harus mampu menyediakan ruang-ruang pertemuan dengan fasilitas yang cukup untuk penyelenggaraan diklat.

5. Museum Dalam Perspektif Pendidikan

Fungsi pendidikan museum pada awalnya difokuskan pada anak-anak sekolah ketika mereka melakukan kunjungan ke museum. Namun, seiring dengan perkembangan museum dan perannya untuk pengembangan pendidikan, fungsi pendidikan museum saat ini sudah beralih kepada tidak hanya untuk anak-anak sekolah, tetapi juga untuk kalangan orang-orang dewasa atau masyarakat luas. Pendidikan yang dimaksud dalam konteks museum adalah akumulasi antara fakta dan informasi (Ambrose dan Paine, 2006; Greenhill, 1994).

Sistem pendidikan (pembelajaran) di museum dapat diartikan sebagai pembelajaran tentang kehidupan manusia dalam konteks yang panjang (*life-long learning*). Suatu pendekatan yang menekankan pentingnya manusia memahami kehidupan dan lingkungannya serta kemampuan dan keterampilan dalam penyelesaian masalah (Greenhill, 1994). Dari koleksi yang dipamerkan di museum, manusia dapat memperoleh gambaran bagaimana sejarah dan kebudayaan manusia sesuai dengan zamannya dan bagaimana informasi atau pengetahuan yang diperoleh tersebut dikaitkan dengan kehidupan zaman sekarang. Koleksi etnografika misalnya, mampu merangsang manusia untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan atas nilai-nilai yang terkandung dari suatu koleksi. Karena itu, fungsi pendidikan museum adalah membawa pengunjung atau masyarakat memahami konteks kehidupan manusia dan memperoleh pengalaman yang nyata dan unik melalui penataan koleksi.

Terdapat beberapa strategi yang dapat dikembangkan oleh pengelola museum dalam memaksimalkan fungsi pendidikan museum dan menarik masyarakat untuk mengunjungi museum. Pertama, pengelola museum perlu membuat atau menyiapkan alat bantu atau peralatan mengajar (*teaching aids*) yang dapat dimanfaatkan di museum. *Teaching aids* ini akan bermanfaat baik ketika ada pemandu museum atau

tidak ada pemandu museum dan dapat dimanfaatkan oleh pengunjung museum dari berbagai kalangan usia.

1. Lembar kerja (*worksheets*), dibutuhkan untuk agar pengunjung dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan museum dan koleksinya. *Worksheet* ini sangat penting agar pengunjung memanfaatkan kunjungannya untuk tujuan belajar dengan pertanyaan-pertanyaan tentang koleksi.
2. Permainan-permainan belajar yang dibuat dalam bentuk poster besar atau dalam berbagai ukuran. Permainan ini berkaitan dengan gambar-gambar yang berkaitan dengan koleksi dengan fokus pada penggunaan poster sebagai media pembelajaran.
3. Permainan dadu dan kartu masih menjadi alat atau permainan yang menantang bagi kebanyakan orang. Karena itu, penggunaan dadu dan kartu-kartu menjadi salah satu pilihan dalam melibatkan pengunjung dalam memahami aktifitas di museum.
4. Buku-buku dan katalog koleksi akan sangat membantu pengunjung memahami koleksi yang dipamerkan. Buku dan katalog ini menjadi bahan informasi bagi pengunjung selain informasi yang disediakan dalam *display* koleksi museum. Buku dan katalog dengan ukuran kecil yang dapat dibawa kemana-mana dapat menjadi alternatif dalam memberikan informasi ke pengunjung. Di museum-museum Indonesia, informasi koleksi biasanya disediakan atau dibuat dalam bentuk brosur museum.
5. Berbagai jenis kuis (*quizzes*) dapat menjadi pilihan dalam memberikan pelayanan pendidikan kepada pengunjung. Kuis ini selayaknya dikaitkan dengan koleksi museum.
6. Peralatan audio visual (misalnya *CD players*, *audio recorders*, *video recorders*, dan kamera) sangat penting disediakan di museum agar pengunjung merasakan penggunaan dan pemanfaatan teknologi untuk kepentingan pembelajaran. Umumnya, pengunjung museum mengharap dapat memanfaatkan teknologi *audio visual* ini ketika mereka berkunjung ke museum.

7. Pengelola museum juga perlu menyediakan benda-benda atau objek yang berkaitan dengan koleksi museum dimana pengunjung dapat menyentuh, merasakan secara langsung benda-benda tersebut. Replika koleksi dapat menjadi contoh atau alternatif agar pengunjung merasakan bagaimana suatu koleksi yang ada dalam lemari *display* (*vitrin*).
8. Museum perlu menyediakan ruang teater untuk memberikan kesempatan kepada pengunjung untuk menyaksikan video tentang museum dalam bentuk film singkat (*short movie*) yang berkaitan dengan informasi museum dan bagaimana keterkaitan koleksi tersebut dengan kehidupan manusia saat ini.

Gambar 1. Aktivitas pendidikan untuk anak-anak di museum

Foto oleh: Penulis, 2016

Gambar 2 dan 3. Aktifitas edukatif di museum

Foto oleh: Penulis, 2013

Gambar 4. Ruang simulasi di museum

Foto oleh: Penulis, 2016

6. Museum Dalam Perspektif Pariwisata

Fungsi lain dari museum adalah memberikan atau menyajikan informasi, menyajikan koleksi, dan memberikan kesempatan kepada pengunjung atau wisatawan untuk melihat secara langsung bukti-bukti atau artifak kehidupan manusia (Capstick, 1985; Stylianou-Lambert, 2010). Museum dapat dikategorikan sebagai daya tarik wisata budaya dalam artian memahami dan atau mengunjungi artifak budaya yang ada di museum. Di Inggris, empat dari lima daya tarik wisata unggulan adalah museum dengan total kunjungan lebih dari 100 juta per tahun, melebihi jumlah kunjungan atau penonton pada event olahraga (Appleton, 2006). Ini berarti bahwa museum mampu menyajikan koleksinya untuk kemudian menarik wisatawan untuk datang dan mendapatkan pelayanan yang maksimal di museum.

Dalam mengoptimalkan museum sebagai daya tarik wisata, terdapat beberapa pendekatan yang dapat ditempuh oleh pengelola museum. Pertama, manusia saat ini banyak memanfaatkan televisi (*audio visual*) untuk kepentingan menonton atau hiburan. Penggunaan televisi (*audio visual*) di museum menjadi salah satu pilihan penting bagi pengelola museum untuk mengajak wisatawan yang datang untuk duduk dan menikmati sajian informasi museum dan koleksi melalui layar kaca (televisi) tersebut. Tujuan wisatawan adalah untuk mendapatkan suasana yang santai. Kunjungan ke museum dengan aktifitas menonton tersebut dapat memenuhi harapan wisatawan akan suasana yang rileks dengan memperoleh informasi dan pengetahuan.

Kedua, tangan manusia (wisatawan) pada umumnya selalu ingin menyentuh, merasakan dan melakukan sesuatu yang unik dan belum pernah dirasakan, disentuh, atau dilakukan sebelumnya. Penataan tata pameran museum yang menekankan aspek aktifitas untuk wisatawan dapat membuat wisatawan tinggal lebih lama di museum. Kenyataannya, tidak sedikit kunjungan wisatawan ke museum hanya berjalan, melihat koleksi dan kunjungan selesai. Kunjungan mereka sangat singkat karena tidak ada aktifitas. Selanjutnya, mata wisatawan senantiasa ingin melihat sesuatu yang baru dan unik sehingga keunikan koleksi museum menjadikan wisatawan memperoleh pengalaman yang mengesankan (*memorable*) (Goulding, 2000).

Dalam hal promosi (ketiga), museum perlu memaksimalkan berbagai media untuk menyebarluaskan eksistensi museum ke calon wisatawan atau wisatawan yang berkunjung ke destinasi. Pemanfaatan website sangat penting agar wisatawan dapat menentukan pilihannya berkunjung ke museum. Di kota Makassar (Sulawesi Selatan) misalnya, eksistensi museum La Galigo di Benteng Rotterdam menjadi kekuatan dalam menarik wisatawan. Akan tetapi, posisi strategis ini perlu dilihat apakah museum menjadi prioritas kunjungan, atau sebaliknya, Benteng (Fort) Rotterdam lebih dikenal oleh wisatawan dibandingkan museum La Galigo.

Tidak sedikit wisatawan atau pengunjung Fort Rotterdam yang tidak melirik museum La Galigo sebagai agenda kunjungan. Mereka semata-mata fokus pada eksplorasi Fort Rotterdam dibandingkan melihat bukti-bukti sejarah dan budaya di museum La Galigo. Karena itu, museum perlu bekerja sama dengan *tour operator* atau agen perjalanan (*travel agent*) agar pembuatan perjalanan wisatawan (*itinerary*) mengagendakan museum sebagai kunjungan utama, bukan sebagai agenda kedua setelah kunjungan daya tarik wisata lainnya.

Keempat, ketika berkunjung ke museum, wisatawan membutuhkan informasi yang relevan dan interaktif agar kunjungannya memperoleh kesan positif. Umumnya, museum memiliki informasi koleksi yang dipasang dengan cara yang variatif. Berbagai media lain juga dapat berfungsi sebagai pemberi informasi kepada wisatawan. Namun, hal yang terpenting adalah ketersediaan tenaga pemandu (*guide*) yang memberikan pelayanan pemberian informasi kepada wisatawan. Dalam beberapa museum di tanah air (atau di Sulawesi Selatan), tenaga pemandu yang memiliki kemampuan berbahasa internasional dan pengalaman memandu serta pemahaman ramah tamah (*hospitality*) masih sangat terbatas. Jika ada, pemandu ini jarang atau tidak tersedia sepanjang periode museum dibuka. Ketersediaan pemandu museum menjadi salah satu syarat untuk mendukung museum sebagai daya tarik wisata.

Kelima, museum perlu memerhatikan berbagai unsur-unsur yang berhubungan dengan pengelolaan internal museum. Teknik penyajian koleksi dengan

pendekatan interaktif, tematik, pemanfaatan audi visual adalah pendekatan yang menjadi pilihan kurator dalam menata koleksi. Teknik pencahayaan, vitrin (*showcase*) yang menarik dan melindungi koleksi, teks, label atau informasi koleksi (terdiri dari *introductory panel*, *section panels*, *object panels*), layanan informasi ke publik dan pengunjung, fasilitas untuk pengunjung (misalnya toilet, tempat istirahat, ruang baca, dll.), fasilitas untuk pengunjung cacat (*disable*) adalah beberapa hal penting yang perlu diperhatikan dalam memaksimalkan fungsi museum sebagai daya tarik wisata.

7. Kesimpulan

Museum seharusnya mampu melihat kebutuhan dan harapan pengunjung untuk kemudian dijadikan sebagai pedoman dalam mengelola museum. Fungsi museum sebagai media atau pusat pendidikan dan daya tarik wisata adalah peluang untuk menarik masyarakat dan wisatawan menentukan pilihan mereka berkunjung ke museum selain tempat-tempat hiburan lainnya, misalnya mall-mall, dsb. Tugas menarik minat masyarakat ini tidaklah mudah mengingat dibutuhkan upaya kreatif dan inovatif dari pengelola museum dengan dana yang mungkin tidak sedikit, usaha yang tidak sedikit dan penerapan aktifitas dan tata pameran museum yang ideal. Karena itu, tulisan ini memberikan argumentasi bahwa museum dapat menjadi sumber pembelajaran dan daya tarik wisata jika ada keinginan yang kuat dan dukungan dari penentu kebijakan (*policy maker*) bahwa mengelola museum membutuhkan komitmen baik dalam hal pendanaan, dorongan moril maupun profesionalisme staf atau karyawan museum dalam mengelola dan mengembangkan museum.

Memberikan pengalaman yang mengesankan bagi pengunjung dan wisatawan adalah tugas berat bagi pengelola museum. Karena itu, tulisan ini memandang bahwa dibutuhkan aktifitas yang mampu melibatkan pengunjung memanfaatkan tangan atau tubuh mereka untuk ikut terlibat dalam memahami koleksi. Aktifitas yang merangsang mereka untuk menyentuh, merasakan dan melakukan sesuatu

berdasarkan koleksi yang dipamerkan. Selain itu, mata manusia yang ingin melihat sesuatu yang unik dan khas menjadi tantangan dalam memenuhi harapan tersebut. Tulisan ini telah memberikan contoh-contoh kegiatan interaktif dalam memenuhi harapan pengunjung dan wisatawan tersebut.

Museum perlu mengembangkan sayap kerjasama dan kemitraan dengan berbagai institusi baik dalam dan luar negeri. Di Indonesia, museum dapat menjalin mitra dengan organisasi dan atau institusi bidang pariwisata, pendidikan tinggi atau universitas, sekolah-sekolah, organisasi pecinta alam dan budaya, organisasi-organisasi kemasyarakatan serta berbagai kelompok (*club*) yang tujuan utamanya adalah menyadarkan masyarakat tentang arti dan fungsi museum, memberikan informasi mengenai museum dan mengajak masyarakat untuk menjadikan museum sebagai tempat rekreatif dan edukatif. Kerjasama dengan sektor swasta dan pemerintah menjadi strategi penting untuk memosisikan museum sebagai tempat yang penting di mata pemerintah dan pihak swasta.

8. Daftar Pustaka

- Ambrose, T., dan Paine, C. (2006). *Museum basics* (2nd ed.). New York: Routledge.
- Appleton, J. (2006). UK museum policy and interpretation: implications for cultural tourism. Dalam M. K. Smith & M. Robinson (Editor), *Cultural tourism in a changing world: politics, participation and (re)presentation* (Vol. 7, Hal. 257-270). Clevedon: Channel View.
- Capstick, B. (1985). Museums and Tourism. *The International Journal of Museum Management and Curatorship*, 4, 365-372.
- Corsane, G. (2006). Using ecomuseum indicators to evaluate the Robben Island Museum and World Heritage Site. *Landscape Research*, 31(4), 399-418. doi: 10.1080/01426390601004400.
- Du Bery, T. (1994). Why don't people go to museums? Dalam Hooper-Greenhill, E. Editor. *The educational role of the museum*. London: Routledge. Hal. 61-63.
- Goulding, C. (2000). The museum environment and visitor experience. *European Journal of Marketing*, 34(3/4), 261-278.
- Hooper-Greenhill, E. Editor. (1994). *The educational role of the museum*. London: Routledge.
- ICOM-UNESCO. (2004). *Running a museum: A practical handbook*. Paris: UNESCO.
- Kelly, L. (2009). *Cultural Tourism and Museums*.
- Kelly, L. (2001). *Developing a model of museum visiting*. Paper presented at the Museums Australia Annual Conference, Canberra.
- Packer, J. (2004). *Motivational Factors and the Experience of Learning in Educational Leisure Settings*. Unpublished PhD, Queensland University of Technology, Brisbane.
- Lila, W. (tanpa tahun). Service to people: challenges and rewards, how museums can become more visitor-centered. Lila Wallace-Reader's Digest Fund
- Stylianou-Lambert, T. (2010). Re-conceptualizing museum audiences: power, activity, responsibility. *Visitor Studies*, 13(2), 130-144
- Plourde, L. (1994). Teaching with collections. Dalam Hooper-Greenhill, E. Editor. *The educational role of the museum*. London: Routledge. Hal. 275-278.
- Rivard, R. (1984) *Opening up the Museum, or, Towards a New Museology: Ecomuseums and 'Open' Museums* (Quebec: Rivard)

- Rivard, R. (1988) Museums and ecomuseums: questions and answers, in: J. A. Gjestrum & R. Maure (Editor). Hal. 123 – 128 ICOM.
- Suina, J.H. 1994. Museums multicultural education for young learners. Dalam Hooper-Greenhill, E. Editor. The educational role of the museum. London: Routledge. Hal. 263-267.

CURRICULUM VITAE (CV)

ilhamjunaidnz@blogspot.com

Email : illank77@yahoo.co.id

Nama lengkap: **Ilham Junaid, M.Hum., Ph.D**

Tempat/tgl. Lahir: **Ujung Pandang, 8 Jan.1977**

NIP. : 19770108 200212 1 001

Jabatan/Pangkat : Dosen (Lektor Gol. III c.)

Alamat : Jl. Dg. Kuling, Perum Asri Jaya Permai. Blok B10 Parang Tambung, Sulawesi Selatan

Latar Belakang Pendidikan

1. 2014: Program Doktor (S3) Universitas Waikato, New Zealand, Jurusan Manajemen Pariwisata. Thesis (Disertasi): *Opportunities and Challenges of Cultural Heritage Tourism: Socio-economic politics of sustainable tourism in South Sulawesi Province, Indonesia.*
2. 2009: Program Master (S2) Universitas Padjadjaran, Bandung, Kajian Utama Museologi. Thesis: *Optimalisasi Tata Pameran Museum La Galigo Sebagai Daya Tarik Wisata Budaya Kota Makassar, Provinsi Sulawesi Selatan.*
3. 2001: Program Sarjana (S1) Universitas Negeri Makassar, Pendidikan Bahasa Inggris. Skripsi: *The Ability of The Third Semester Students of English Education Department of Makassar State University in Identifying Lexicogrammatical Units of English Texts.*

Riwayat Pekerjaan:

1. 2002 – sekarang : Staf/Dosen Politeknik Pariwisata Makassar
2. 2001-2002 : Dosen Luar Biasa Universitas Islam Makassar
3. 2001 : Asisten Dosen Universitas Negeri Makassar

Publikasi Ilmiah

1. Junaid, Ilham. 2016. Optimalisasi Peran Pemerintah Dalam Kebijakan Dan Perencanaan Pariwisata. Jurnal Kepariwisataan, Poltekpar Makassar, Vol. 10, No. 02, Hal. 50-64.
2. Junaid, Ilham., dan Hanafi, Hamsu. 2016. Politik dan Dinamika Pengembangan Pariwisata di Tanah I La Galigo (Sawerigading). Jurnal Kepariwisataan, Poltekpar Makassar, Vol. 10, No. 02, Hal. 39-49.
3. Junaid, Ilham., dan Hanafi, Hamsu. 2016. Ikon Habibie-Ainun, Strategi Inovatif Dalam Mengembangkan Pariwisata di Kota Parepare, Sulawesi Selatan. Jurnal Master Pariwisata (JUMPA) Universitas Udayana, Vol. 3 No. 1. Hal. 127-142.

4. Junaid, Ilham., Widjadja, H. Rahmat., dan Hanafi, Hamsu. 2016. Family Foundation, Is It An Innovative Strategy? The Case of Cultural Heritage Tourism in Toraja, Indonesia. Paper presented on International Tourism Conference: Promoting Cultural and Heritage Tourism; Conference Proceedings (***Best Paper Award on the International Tourism Conference***).
5. Junaid, Ilham. 2016. Analisis Data Kualitatif Dalam Penelitian Pariwisata. Jurnal Kepariwisata, Poltekpar Makassar, Vol. 10, No. 01, Hal. 59-74.
6. Darwis dan Junaid, Ilham. 2016. Kemitraan Sebagai Strategi Pengembangan Pariwisata Dan Industri Hospitaliti. Jurnal Kepariwisata, Poltekpar Makassar. Vol. 10, No. 01, Hal. 01-13.
7. Junaid, Ilham. 2015. Rammang-Rammang Di Kabupaten Maros, Tiga Langkah Strategis Pengelolaan Pariwisata Berbasis Alam Yang Berkelanjutan. Jurnal Ilmiah Pariwisata Trisakti, Vol. 20 No. 2 Hal. 131-146.
8. Junaid, Ilham. 2015. *The Role Of Hospitality And Tourism Educational Institution (HTEI) In Implementing Sustainable Tourism: A Case Study At Akpar Makassar. Paper presented on Tropical tourism outlook conference: Balancing development and sustainability in tourism destinations*. Lombok, 2015.
9. Junaid, Ilham. 2015. Etika Penelitian Pariwisata, Perspektif Teori Dan Praktik. Jurnal Ilmiah Pariwisata Trisakti, Vol. 20 No. 2 Hal. 131-146.
10. Junaid, Ilham. 2015. Model Implementasi *Destination Management Organization* (DMO) Di Kota Makassar, Provinsi Sulawesi Selatan. Jurnal Kepariwisata, Poltekpar Makassar, Vol. 09, No. 02, Hal. 30-48.
11. Junaid, Ilham. 2014. *Enhancing Community Participation: Alternative Frameworks For Sustainable Tourism In Makassar City, Indonesia*. International Journal of Scientific and Research Publications, Vol. 5, Issue 4, 2015.
12. Junaid, Ilham. 2014. Perencanaan Strategis Pariwisata Budaya: Mekanisme Menuju Pariwisata Berkelanjutan. Jurnal Ilmiah Pariwisata Trisakti, Vol. 20 No. 2 Hal. 131-146.
13. Junaid, Ilham. 2014. *Sustainable Tourism In Toraja: The Voice Of Indigenous People*. Paper presented on “1st international seminar on tourism”, Bandung 2014, (***Best paper award on 1st international seminar on tourism***).
14. Junaid, Ilham. 2014. Pusat Informasi Pariwisata: Urgensinya dan Peran Institusi Pariwisata Pemerintah. Opini. Buletin Akpar Makassar edisi Januari – Juli 2014 volume 2.
15. Junaid, Ilham. 2015. Teras Empang Parepare: Upaya Kreatif Untuk Pariwisata Berkelanjutan. Opini. Buletin Akpar Makassar edisi Januari-Maret, vol. 5, tahun 2015.
16. Junaid, Ilham. 2014. Kemerdekaan, Kemiskinan Dan Pariwisata. Opini, Koran Fajar, edisi Selasa, 19 Agustus 2014.
17. Junaid, Ilham. 2014. Kebakaran Dan Uluran Tangan Dermawan. Opini, Koran Fajar, edisi Kamis, 18 September 2014.