

**WISATA MUSEUM BERBASIS EDUTAINMENT
DI JAWA TIMUR PARK KOTA BATU, JAWA TIMUR**Leily Suci Rahmatin^{a,1}, I Gst. Agung Oka Mahagangga^{a,2}¹ leilysucirahmatin@gmail.com, ² ragalanka@gmail.com^a Program Studi S1 Destinasi Pariwisata, Fakultas Pariwisata, Universitas Udayana, Jl. Dr. R. Goris, Denpasar, Bali 80232 Indonesia**ABSTRACT**

The concept of learning in a tourist attraction in Jawa Timur Park Batu City East Java increasingly delivering innovation especially in the development of the museum with the concept of edutainment, museum with a model of postmodern. This study is important because in addition to the development of tourism in tourist attraction Jawa Timur Park.

Concept of development used also gives an appeal that will attract the curiosity of tourists to visit. The use of qualitative methods with data collecting technique observation, interview and documentation is done to get the data corresponding to this research, so that data on tourist attraction in East Java park with the concept of edutainment can describe the concept of postmodern museum tours.

Jawa Timur Park is a tourist attraction with edutainment concept that combines seven methods museum by using audiovisual media and methods of scouting and dialogue, so that the application of the concept of education in tourism is more interesting to do.

Keywords: Museum, edutainment, Jawa Timur Park.

I. PENDAHULUAN

Pariwisata merupakan kegiatan yang terus berkembang hingga saat ini, sebagian faktor pemicu karena semakin meningkatnya rasa ingin individu untuk memiliki waktu luang dengan suasana yang berkualitas. Hal demikian pula yang menyebabkan berbagai perkembangan dalam kegiatan pariwisata, ada berbagai macam faktor pendukung kegiatan pariwisata yang juga ikut mengalami peningkatan dan perubahan, baik dari segi sumber daya lingkungan maupun sumber daya pendukung lainnya (sumber daya manusia ataupun sumber daya pendukung) (Pitana, 2009).

Seiring perkembangan pariwisata semakin meningkat pula inovasi penyajian sebuah daya tarik wisata, hal ini disebabkan karena semakin bervariasi keinginan wisatawan yang berkunjung, sebagian besar wisatawan menginginkan sesuatu yang berbeda yang belum pernah dirasakan ketika berada di tempat asal. Keunikan dari sebuah daya tarik wisata menjadi poin penting dalam perkembangan pariwisata disebuah daerah tujuan wisata, sehingga meningkatkan jumlah kunjungan wisatawan. Peningkatan jumlah kunjungan wisatawan dianggap sebagai tolak ukur terhadap keberhasilan sebuah daya tarik wisata terutama pengaruh terhadap citra daerah tujuan wisata, hal ini juga dianggap sebagai pemicu untuk terus melakukan peningkatan jumlah kunjungan wisatawan.

Sebagaimana yang saat ini juga dilakukan oleh pemerintah daerah kota wisata Batu

Provinsi Jawa Timur, yang sebagian besar upaya dalam pengembangan pariwisata dilakukan untuk meningkatkan jumlah kunjungan wisatawan, baik dari segi peningkatan sarana prasarana, maupun penambahan daya tarik wisata baru. Kota Batu merupakan kota wisata yang masuk dalam wilayah administrasi Provinsi Jawa Timur, ada berbagai jenis daya tarik wisata di Kota Batu, baik jenis wisata alam, minat khusus, buatan, maupun budaya. Salah satunya daya tarik wisata Jawa Timur Park (JTP) yang ada di Kota Batu.

JTP merupakan daya tarik wisata buatan dengan konsep pendidikan yang dikemas menarik dan menyenangkan, sehingga memberikan keunikan dalam penyajian dengan demikian mampu menarik minat wisatawan untuk berkunjung. Selain inovasi baru dalam tampilan daya tarik wisata JTP pemilihan Kota Batu sebagai lokasi pengembangan untuk memenuhi kenyamanan wisatawan dalam melakukan perjalanan terutama bagi wisatawan massal. Tipe wisatawan massal mengharapkan sarana prasarana yang ada di daerah tujuan wisata tidak memberikan kesulitan dan mudah untuk menjangkau setiap aspek yang diperlukan dalam melakukan perjalanan wisata. Sesuai dengan maksud pengembangan Kota Batu sebagai kota wisata dengan kunjungan yang tinggi dan sarana prasarana penunjang yang memadai.

Pemilihan daya tarik wisata JTP sebagai lokasi penelitian dikarenakan konsep daya tarik wisata JTP memiliki keunikan dan inovasi yang baru yaitu bagaimana bentuk penyajian atraksi di JTP sebagai daya tarik wisata museum dengan menyatukan antara konsep pendidikan dan hiburan (*edutainment*) secara bersamaan, sehingga memberikan makna berkesan selama melakukan perjalanan wisata.

II. KEPUSTAKAAN

2.1. Konsep Museum

Museum pada dasarnya merupakan sarana edukasi yang dapat dirasakan oleh setiap kalangan, hanya kadang kala konsep museum menjadi sedikit berubah seiring berjalannya waktu terutama dari tujuan awal museum yang seharusnya dapat memberikan makna pembelajaran bagi setiap orang yang berkunjung Bruninghaus dan Knubel, 2004 (dalam *Running a Museum: A Practical Handbook*, 2004) menyebutkan bahwa museum seharusnya menetapkan tujuan sebagai tempat:

1. Edukasi dan Koleksi;
2. Edukasi dan Warisan Budaya;
3. Mengelola dan Mengembangkan Edukasi Museum;
4. Edukasi Museum dan Masyarakat;

Menurut Bruninghaus dan Knubel (dalam *Running a Museum: A Practical Handbook*, 2004), pengajaran dan pembelajaran edukasi di museum menggunakan beberapa metode dan media yang ditujukan pada penerima pasif melalui proses pembelajaran berpikir, mengamati, memeriksa, mengakui dan metode untuk mendorong pengunjung menjadi aktif terlibat, memeriksa koleksi, menampilkan atau mempelajari secara estetika, teknis atau kegiatan penelitian. Metode pengajaran dan pembelajaran edukasi yang dimaksud oleh Bruninghaus dan Knubel sebagai berikut:

1. Metode Menggunakan Keterangan Koleksi;
2. Metode Pemanduan dan Dialog Edukasi;
3. Metode Audio dan Media Audiovisual;
4. Metode Belajar di Ruang Koleksi;
5. Metode Visual dan Media Komputer;
6. Metode *Display Tactile*;
7. Metode Belajar Dengan Permainan;

Konsep museum digunakan untuk melihat metode yang digunakan pada daya tarik wisata JTP sebagai bentuk museum.

2.2. Konsep Daya Tarik Wisata *Edutainment*

Pada dasarnya daya tarik wisata *edutainment* dibagi atas dua penggabungan makna yakni mengenai konsep daya tarik dan *edutainment*, namun seiring berkembangnya waktu ada berbagai bentuk daya tarik wisata yang mulai menerapkan konsep *edutainment* dalam atraksi yang disajikan.

Menurut UU No 10 tahun 2009 tentang kepariwisataan menjelaskan bahwa, daya tarik wisata adalah segala sesuatu yang memiliki keunikan, keindahan, dan nilai yang berupa keanekaragaman kekayaan alam, budaya, dan hasil buatan manusia yang menjadi sasaran atau tujuan kunjungan wisatawan. Daya tarik pariwisata juga dibedakan atas tiga kelompok, yaitu:

1. Benda – benda yang tersedia dan terdapat di alam semesta, dengan istilah *Natural Amenitis*;
2. Hasil ciptaan manusia *man-made supply*;
3. Tata cara hidup masyarakat *The Way Life*, tata cara hidup tradisional dari suatu masyarakat; (Yoeti, 1996)

Sedangkan untuk konsep *edutainment* sendiri mulai muncul kurang lebih sekitar tahun 1990, sebagaimana yang dinyatakan oleh Urry (1990) bahwa saat ini mulai berkembang museum *postmodern*, dimana pengunjung tidak lagi diharapkan untuk berdiri tegak mengagumi sebuah benda pameran, tetapi juga untuk berpartisipasi aktif dalam sebuah pameran, hal ini tidak hanya membuat museum menjadi lebih menarik, tetapi juga menambahkan nilai-nilai hiburan (*entertainment*) dalam sebuah museum *postmodern*. Fenomena *postmodern* dimana pendidikan dikombinasikan dengan hiburan dalam sebuah museum, baik museum terbuka maupun tertutup atau fasilitas rekreasi lainnya, Urry (dalam Wulandari 2013).

Di dalam fasilitas ini tidak ada batasan yang jelas dan tegas antara konsep pendidikan dan hiburan, kedua konsep tersebut seperti melebur menjadi suatu konsep baru *edutainment*. Wisata *edutainment* selain dilakukan melalui program-program pendidikan, komunikasi interpersonal juga dilakukan dengan berbagai media, seperti multimedia, layar sentuh, audio visual ataupun interpretasi hidup atau nyata (*living interpretation*) White, (dalam Wulandari 2013). Konsep ini adalah cara baru untuk

mendidik publik dengan cara-cara yang lebih menyenangkan, sehingga sering kali mereka tidak sadar kalau mereka sedang belajar. Konsep ini digunakan untuk melihat kesesuaian JTP sebagai daya tarik wisata berbasis *edutainment*.

III. METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian terbatas pada Kelurahan Sisir, Kecamatan Batu, Kota Batu, yaitu lokasi keberadaan daya tarik wisata JTP. Pemilihan lokasi ini dilakukan untuk memudahkan peneliti saat melakukan penelitian dan letak yang strategis serta daya tarik wisata yang memiliki jumlah kunjungan wisatawan yang tinggi terutama untuk lokasi perkotaan, hal ini sesuai dengan tujuan penelitian yaitu mengenai keberadaan daya tarik wisata massal yang ada di daerah berkembang.

3.2. Ruang Lingkup Penelitian

Batasan pada penelitian ini dilakukan demi memberikan fokus pada data yang dicari, yaitu JTP sebagai daya tarik wisata museum dengan konsep *edutainment*, yang ada di enam wahana JTP yaitu Galeri Etnik Nusantara, *Science Centre*, Diorama dan Taman Sejarah, Museum Tubuh (*The Bagong Adventure*), Museum Satwa, *Ecogreen Park*, menggunakan tujuh metode yang ada pada kebijakan pengembangan museum diantaranya pengemasan tampilan pada benda pajang dengan menggunakan keterangan koleksi, pemanduan dan dialog edukasi, audio dan media audiovisual, belajar di ruang koleksi, visual dan media komputer, *display tactile*, dan konsep yang harus ada pada daya tarik wisata *edutainment* berupa, inovasi pada penyajian dengan bantuan media audiovisual.

3.3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi yaitu mengamati setiap gejala dalam kegiatan yang ada di daya tarik wisata JTP terutama dalam proses penyajian pembelajaran dengan hiburan yang ada di departemen pembelajaran. Selanjutnya data yang didapatkan dengan wawancara mendalam yaitu memilih informan yang mengetahui setiap kegiatan dan proses penyajian atraksi yang ada di JTP, teknik pengumpulan data terakhir dengan dokumentasi yaitu melalui buku - buku penunjang yang menyangkut topik pembahasan dalam penelitian, selain itu juga berupa file resmi maupun foto dan video hasil dari observasi yang telah dilakukan.

Teknik penentuan informan yaitu dengan menggunakan teknik penentuan informan pangkal dan informan kunci, hal ini dilakukan untuk mempermudah peneliti dalam melakukan pengumpulan data, sehingga dengan menggunakan informan pangkal yang nantinya akan menunjukkan informan kunci yang dapat memberikan penjelasan secara rinci mengenai JTP sebagai daya tarik wisata berbasis *edutainment*.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Perkembangan pariwisata selalu diikuti dengan semakin tingginya rasa ingin manusia untuk mendapatkan nilai tambah dengan melakukan perjalanan wisata, hal ini juga yang menjadikan setiap daerah berlomba untuk mengembangkan kegiatan pariwisata dengan konsep yang berbeda dengan daerah lainnya, baik dari segi pelayanan maupun dengan keanekaragaman atraksi wisata yang di sajikan. Semakin berbeda dan memiliki ciri khas tersendiri maka daya tarik wisata yang ada menjadi menarik untuk dikunjungi, dengan demikian akan meningkatkan jumlah kunjungan wisatawan di daerah tersebut, maka dengan logika pertumbuhan kunjungan wisatawan pemerintah sebagai pelaksana pengembang pariwisata di daerah tersebut akan merasa bahwa pariwisata yang sedang dikembangkan berhasil, demikian pula yang ada di daerah yang sedang gencar mengembangkan wilayahnya sebagai daerah tujuan wisata yang layak untuk dikunjungi yaitu kota wisata Batu.

Kota Batu merupakan wilayah pemekaran dari Kabupaten Malang, dan resmi menjadi wilayah administrasi Kota Batu sejak tahun 2001. Kota Batu berada di wilayah dengan temperatur udara yang sejuk, sehingga tidak jarang wisatawan memilih Kota Batu sebagai tujuan perjalanan wisata, selain sebagai daerah tujuan wisata populer di wilayah Provinsi Jawa Timur, Kota Batu juga merupakan wilayah komoditi apel yang sejak dahulu sudah menjadi ciri khas kota agropolitan ini.

Kota Batu yang kini memiliki sebutan kota wisata yang berkonsep perkotaan dengan suasana desa, hal ini dikarenakan sebagian besar wilayah Kota Batu masih berupa lahan pertanian dan perkebunan, tidak salah jika pemerintah Kota Batu melihat peluang pariwisata karena dengan karakteristik Kota Batu yang memiliki dua

karakter perkotaan dan pedesaan selain itu tingkat temperatur udara yang sejuk juga menunjang keberadaan Kota Batu sebagai tujuan wisata populer di Jawa Timur dengan konsep wisata keluarga, kota wisata Batu memberikan banyak pilihan terhadap wisatawan terutama jenis wisatawan keluarga dan rombongan, karena daya tarik wisata yang ada di Kota Batu dapat menyatukan karakter masing – masing individu, baik dari pecinta wisata petualang, edukasi, maupun wisata kuliner.

Daya tarik wisata yang saat ini juga menjadi perhatian pemerintah Kota Batu, yaitu keberadaan daya tarik wisata dengan konsep edukasi karena dengan demikian diharapkan wisatawan yang datang ke Kota Batu tidak hanya menjadikan perjalanan wisata sebagai kegiatan yang biasa akan tetapi, wisatawan diharapkan dapat memperoleh nilai tambah dalam perjalanan wisata di Kota Batu.

Daya tarik wisata dengan konsep edukasi saat ini banyak terdapat di Kota Batu baik yang alami yaitu seperti wisata peninggalan sejarah, edukasi petik apel, maupun daya tarik wisata edukasi buatan yaitu salah satunya daya tarik wisata JTP yang merupakan daya tarik buatan terbesar di Jawa Timur dengan konsep pembelajaran yang menarik dan menyertakan hiburan dalam proses pembelajaran selama kegiatan wisata.

JTP terbagi atas beberapa wahana edukasi, diantaranya edukasi budaya, ilmu umum (*science centre*), dan pengenalan mengenai satwa. Berikut beberapa wahana yang menjadi lokasi penelitian yang ada di daya tarik wisata JTP:

1. Galeri Etnik Nusantara (GEN), area ini lebih dominan menampilkan benda pajang berupa kampung – kampung yang ada di Nusantara, diharapkan dengan beberapa benda pajang yang ada di GEN wisatawan dapat menambah wawasan mengenai kekayaan budaya yang ada di Nusantara.
2. *Science Centre*, area yang menampilkan koleksi mengenai ilmu alam dan beberapa penemuan serta pengenalan mengenai ilmu umum, baik ilmu kimia – biologi, fisika – matematika, maupun pengenalan tokoh penemu yang ada di ilmu umum. Dalam area ini diharapkan wisatawan dapat mengambil pembelajaran dari beberapa pembelajaran yang ada di *science centre* dan juga beberapa

percobaan dalam ilmu umum yang ada di sekitar lingkungan kehidupan.

3. Diorama dan Taman Sejarah, area yang mencoba memberikan tambahan wawasan mengenai jaman prasejarah hingga kemerdekaan Indonesia, dalam bentuk *miniature* dan tampilan secara kolosal.
4. Museum Tubuh (*The Bagong Adventure*), pada area museum tubuh disajikan beberapa tiruan dari anggota tubuh dalam bentuk yang lebih besar, sehingga wisatawan diharapkan lebih cepat memahami bagaimana sesungguhnya cara kerja organ yang ada di tubuh manusia.
5. Museum Satwa, merupakan museum dengan benda pajang berupa hewan – hewan yang sudah mati dan di awetkan, sejak jaman dinosaurus hingga hewan – hewan yang hidup pada saat ini, penggunaan hewan dengan mengawetkan tidak dilakukan pada hewan hidup namun pada hewan yang sudah mati, karena hal ini juga bertujuan untuk menyeimbangkan alam dan habitat dari hewan – hewan tersebut.
6. *Ecogreen Park*, area ini lebih mengenalkan kepada wisatawan mengenai lingkungan yang ada di sekitar kehidupan manusia, biotik maupun abiotik, di area *ecogreen park* juga memberikan tambahan wawasan mengenai gejala alam yang sering terjadi, berupa gejala alam secara alami maupun akibat ulah manusia.

Keberadaan JTP dengan konsep pembelajaran memberikan inovasi baru terutama pada *design* yang ada di setiap wahana, yaitu bentuk dan model museum yang memadukan antara konsep pembelajaran dan hiburan (*edutainment*), konsep *edutainment* sendiri merupakan apresiasi dari bentuk museum *postmodern*. Wahana museum yang terdapat di JTP terbagi atas tujuh model museum, hal ini juga disesuaikan dengan tema yang akan ditampilkan dalam setiap wahana museum di JTP, konsep *edutainment* dalam wisata museum lebih mengarah kepada pemanfaatan perkembangan teknologi dan juga hasil dari kreatifitas manusia, untuk memberikan kesan yang berbeda dalam setiap benda pajang yang ada di museum.

Wahana museum di JTP juga memiliki karakter *edutainment* dengan pemanfaatan media audiovisual dan beberapa teknik pemanduan, sehingga wisatawan yang datang tidak hanya

melihat benda pajang, tetapi juga di harapkan dapat membuka wawasan yang lebih jauh dengan teknik pemanduan selama berada di daya tarik wisata JTP. Berikut beberapa wahana yang ada di daya tarik wisata JTP dengan konsep *edutainment*, termasuk dengan tujuh model museum postmodern yang lebih mengutamakan keberhasilan penyampaian pembelajaran dengan suasana yang menyenangkan, tanpa harus duduk didalam kelas seperti pada umumnya untuk melakukan sebuah kegiatan pembelajaran.

1. Metode Menggunakan Keterangan Koleksi, museum dengan model ini lebih kepada bagaimana bentuk museum yang sebenarnya, dengan beberapa keterangan yang ada pada benda pajang, biasanya keterangan yang ada berisi tentang benda pajang secara umum. Dalam daya tarik wisata JTP penggunaan model dengan keterangan pada benda pajang digunakan pada sebagian besar wahana yang ada di JTP yaitu, wahana museum satwa, beberapa area yang ada di *ecogreen park*, dan sebagian area diorama.
2. Metode Pemanduan dan Dialog Edukasi, merupakan model penataan museum dengan bantuan staff pemandu demi memudahkan wisatawan untuk memahami benda pajang, terutama dalam metode dialog sehingga dalam proses pembelajaran ada rasa saling ingin mengetahui lebih banyak tentang benda pajang yang ada, dan menimbulkan rasa berkesan terhadap keberadaan benda pajang dengan bantuan dialog dan pemanduan dari staff ahli yang mengetahui lebih mendalam mengenai benda pajang. Dalam wahana yang ada di daya tarik wisata JTP metode pemanduan dan dialog terdapat disebagian besar wahana kecuali wahana museum satwa, untuk wahana lainnya yaitu GEN, *science centre*, *ecogreen park*, museum tubuh telah menerapkan metode tersebut hal ini juga dilakukan demi mendapatkan kesan dari wisatawan selama melakukan kegiatan pariwisata di daya tarik wisata JTP.
3. Metode Audio dan Media Audiovisual, metode yang saat ini terus menjadi pilihan utama dalam pengembangan museum *postmodern*, metode ini dilakukan dengan bantuan media suara, ataupun penjelasan yang direkam untuk mempermudah wisatawan memcerna informasi yang menyangkut benda pajang. Pada daya tarik wisata JTP seluruh wahana yang ada telah dilengkapi dengan media suara untuk menjelaskan secara sekilas mengenai benda pajang, sehingga lebih menarik perhatian dibandingkan dengan harus membaca secara panjang lebar mengenai benda pajang.
4. Metode Belajar di Ruang Koleksi, metode yang digunakan hanya di JTP satu yaitu di area *science centre*, koleksi batik dan gerabah, penggunaan metode dilakukan untuk mengajak wisatawan ikut mencoba mempraktekkan membuat dan mengenal benda pajang yang ada di area ini, termasuk didalamnya mengenai penjelasan tentang benda apa yang sedang di buat, sehingga wisatawan tidak hanya melihat dan mendengarkan penjelasan mengenai benda pajang tetapi juga dapat melakukan sendiri proses terbentuknya benda pajang tersebut.
5. Metode Visual dan Media Komputer, keberadaan media visual dan komputer layar sentuh juga menjadikan metode pada museum lebih beraneka ragam, selain memudahkan wisatawan untuk membaca keterangan mengenai benda pajang, penjelasan dengan media visual dan komputer juga memberikan dampak lebih dikarenakan dapat menampilkan gambar dan video mengenai deskripsi benda pajang. Penggunaan metode dengan media visual dan komputer lebih banyak terdapat di area GEN, *ecogreen park*, museum tubuh, diorama, dan sebagian di area *science centre*.
6. Metode *Display Tactile*, merupakan museum dengan metode memberikan gambaran langsung mengenai benda pajang yang sesuai dengan keadaan sebenarnya, hal ini juga mempermudah wisatawan untuk menyentuh, merasakan dan memegang bagaimana bentuk sebenarnya benda pajang tersebut di kehidupan. Metode ini lebih banyak di gunakan di GEN untuk menampilkan benda pajang berupa pakaian adat dan rumah adat yang ada di masing - masing kampung Nusantara, berikutnya yang juga menggunakan metode ini adalah museum satwa dan *ecogreen park*.
7. Metode Belajar Dengan Permainan, penerapan metode ini lebih kepada bagaimana wisatawan dapat menambah

wawasan dengan bentuk memberikan beberapa pertanyaan yang menyenangkan selama perjalanan, terutama hal – hal yang berkaitan dengan benda pajang, pemberian pertanyaan biasanya dilakukan dengan metode permainan sehingga wisatawan tidak merasa bosan dengan bentuk pertanyaan yang diajukan. Di daya tarik wisata JTP penggunaan metode ini dilakukan di setiap wahana yang ada di JTP, hal ini dilakukan juga untuk menarik minat wisatawan untuk belajar lebih banyak, dan mengetahui apa saja yang sebelumnya sudah di dapat dalam perjalanan yang dilakukan di setiap wahana daya tarik wisata JTP.

Metode pengembangan museum yang telah dijelaskan di atas, menyimpulkan bahwa keberadaan daya tarik wisata JTP sangat dominan dengan konsep *edutainment* yang berupa museum *postmodern*, hal ini juga membenarkan bahwa visi misi yang di usung daya tarik wiasatan JTP mengenai konsep pengembangan wisata yang berbasis pembelajaran dan hiburan cukup memberikan inovasi baru pada keunikan daya tarik wisata yang ditampilkan.

V. SIMPULAN DAN SARAN

5.1. Simpulan

Keberadaan daya tarik wisata JTP sangat sesuai dengan konsep *edutainment* yang memberikan inovasi baru pada penyajian museum *postmodern*, terlihat pada *design* sebagian museum yang ada di daya tarik wisata JTP telah menerapkan konsep *edutainment* yaitu Galeri Etnik Nusantara, *Science Centre*, Diorama dan Taman Sejarah, Museum Tubuh (*The Bagong Adventure*), Museum Satwa, *Ecogreen Park*, hanya pada wahana museum satwa yang masih memiliki konsep museum seutuhnya, dengan metode penjelasan dan keterangan pada benda pajang. Sedangkan wahana lain yang ada di JTP terutama dalam departemen pembelajaran telah menerapkan konsep *edutainment*, memenuhi tujuh metode *design* benda pajang dengan menggunakan keterangan koleksi, pemanduan dan dialog edukasi, audio dan media audiovisual, belajar di ruang koleksi, visual dan media komputer, *display tactile*. Sehingga suasana wisata edukasi tanpa menimbulkan rasa jenuh dapat terlaksana dengan penyajian pembelajaran menggunakan bantuan dari media audiovisual,

komputer layar sentuh, pemanduan dan beberapa *slideshow*. Diharapkan dengan adanya inovasi dalam wisata museum dapat menarik minat wisatawan.

5.2. Saran

Bagi pengembang daya tarik wisata JTP, penetapan konsep wisata edukasi memang memberikan nilai lebih dalam menarik kunjungan wisatawan, namun kapasitas penerimaan dan pelayanan yang diberikan oleh staff seharusnya juga diimbangi termasuk jumlah staff dalam melakukan pemanduan, sehingga maksud pembelajaran yang ingin disampaikan pengembang dalam perjalanan wisata yang dilakukan wisatawan tersampaikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anonim. Undang - undang tentang *Kepariwisata* Nomor 10 Tahun 2009
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedure Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- International Council of Museums. 2004. *Running a Museum: A Practical Handbook*. Paris: Maison de l'UNESCO. Tersedia online pada: <http://unesdoc.unesco.org/images/0014/001410/141067e.pdf>, diakses tanggal 13 Juni 2016
- Pitana, I Gde dan Putu G. Gayatri. 2005. *Sosiologi Pariwisata*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Urry, John. 2001. *'Globalising the Tourist Gaze'*. London: *Published by the Department of Sociology Lancaster University*. Tersedia online pada: <http://www.caledonianblogs.net/mls406/files/2009/10/Urry.pdf>, diakses pada 12 Juni 2016
- Widadi, Zahir. 2011. *Peran Edukasi*. Jakarta: Jurnal Digital FIB Universitas Indonesia
- Wulandari, Anak Agung Ayu. 2013. *Taman Mini Indonesia Indah: Education or Entertainment?*. Jakarta: Jurnal *humaniora* Binus University.
- Yoeti, Oka A. 1996. *Pengantar Ilmu Pariwisata*. Bandung: PT. Ikasa Bandung.