

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Negara Indonesia adalah suatu kenegaraan yang kaya akan budaya, sumber daya alam dan keanekaragaman lainnya. Salah satu keanekaragaman yang dimiliki Indonesia yaitu pada sektor pariwisata, di mana Indonesia memiliki potensi wilayah yang luas dengan pariwisata pada sektor alam, aneka warisan budaya, dan kehidupan masyarakat (etnik). Sebagian besar wilayah yang ada di Indonesia, kaya akan adanya keberadaan situs-situs warisan budaya yang dijadikan tempat wisata sejarah di masing-masing daerah yang ada. Keberadaan dari adanya situs-situs tersebut sangat rentan terhadap berbagai macam ancaman terutama di era modern ini. Ancaman tersebut diantaranya seperti arus urbanisasi, pertumbuhan jumlah penduduk, dan pemanfaatan oleh masyarakat sebagai daerah tujuan wisata. Maka dari itu diperlukan adanya usaha untuk perlindungan (*protection*) dan pemeliharaan (*preservation*) terhadap situs-situs warisan budaya tersebut dalam (Damanik, 2018).

Keberagaman yang dimiliki Indonesia sangat menarik untuk dikunjungi oleh para wisatawan, mulai dari wisatawan nasional sampai mancanegara dan dapat mendorong pemerintah untuk lebih meningkatkan perekonomian Indonesia mulai dari sektor pariwisatanya.

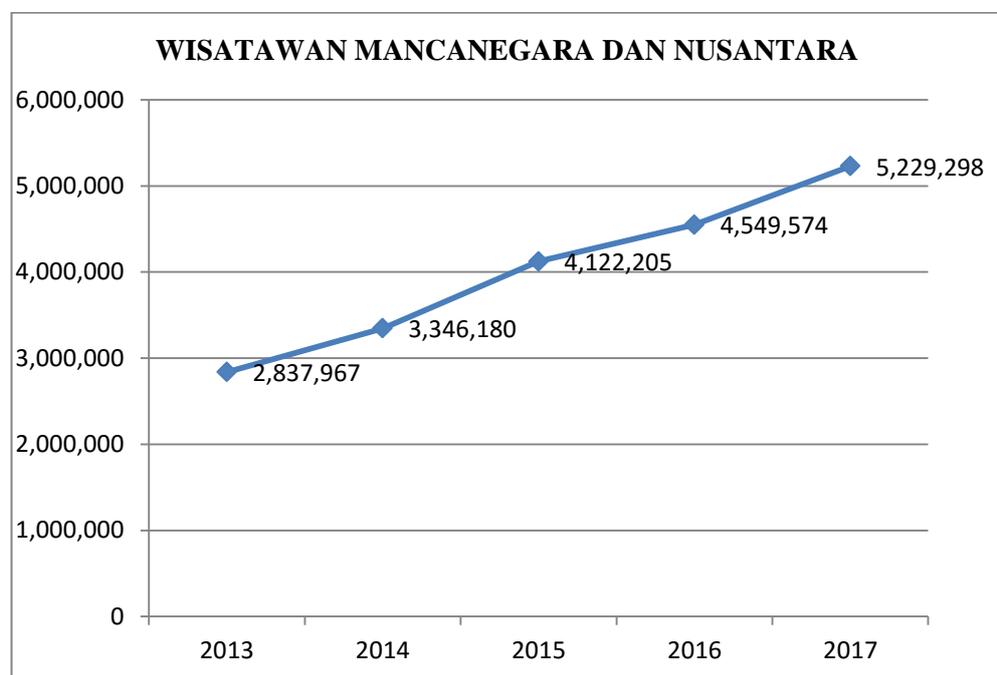
Pariwisata merupakan suatu kegiatan ekonomi yang menjadi salah satu andalan yang dimiliki untuk kebanyakan negara berkembang, salah satunya Indonesia. Sektor pariwisata yang berkembang baik dapat menarik wisatawan lain karena produk-produk yang dimiliki dapat menunjang industri pariwisata. Menurut Ahmad (2015), industri pariwisata mempunyai peranan penting dalam meningkatkan devisa negara, hal tersebut disebabkan industri pariwisata banyak memberikan suatu kontribusi besar bagi kelangsungan hidup masyarakat, seperti menciptakan lapangan kerja, meningkatkan taraf hidup masyarakat dan menciptakan investasi baru.

Suatu kegiatan dari pariwisata dapat menghasilkan devisa bagi negara atau lebih khusus lagi pemerintah daerah tempat objek wisata itu berada, karena pariwisata merupakan komoditas yang diperlukan untuk setiap individu. Karena dari para individu yang melakukan aktivitas berwisata dapat meningkatkan daya kreatif, menghilangkan kejenuhan selama bekerja, relaksasi, berbelanja, bahkan mengetahui peninggalan sejarah dan budaya suatu etik tertentu dari adanya wisata sejarah, (Yuwana, 2010). Sejarah merupakan hal yang penting bagi generasi baru di Indonesia, karena adanya sejarah menyimpan banyak peristiwa penting dan salah satunya terdapat cikal bakal negara Indonesia itu sendiri. Untuk menjaga sejarah atau kelestarian suatu budaya maka perlu dilakukan adanya revitalisasi bangunan peninggalan atau bangunan yang menjadi tempat untuk menyimpan benda-benda sejarah dan melakukan

penyimpanan serta perawatan di museum. Selain itu, sejarah dapat lebih dilestarikan dan dirawat dengan cara pengabdian sejarah yang bertujuan dapat menarik wisatawan berkunjung ke Museum yang menjadi tempat peninggalan sejarah, (Septika, dkk., 2018).

Grafik 1.1

Perkembangan Wisatawan di DIY Tahun 2013 – 2017



Sumber : Dinas Pariwisata Daerah Istimewa Yogyakarta, 2017.

Berdasarkan dari grafik 1.1 di atas, perkembangan wisata di Daerah Istimewa Yogyakarta mengalami peningkatan setiap tahunnya. Pada tahun 2013 total jumlah pengunjung wisatawan mancanegara dan nusantara yang datang untuk berwisata ke Yogyakarta sebanyak 2.837.967 orang pengunjung. Tahun 2014, mengalami peningkatan sebanyak 500.000 orang pengunjung. Di tahun berikutnya, 2015, mengalami peningkatan sebanyak 2 kali lipat dari tahun 2013 ke tahun 2014, yaitu

sebesar 4.122.205 orang pengunjung. Tahun 2016, mengalami kenaikan sebanyak 4.549.574 orang yang datang, namun peningkatan pada tahun 2016 tidak sebanyak pada tahun sebelumnya. Kemudian, pada tahun 2017 mengalami peningkatan kembali sebesar 5.229.298 orang pengunjung, yaitu sebanyak 2 kali lipat dari tahun 2016.

Tempat pariwisata sejarah yang dijadikan sebagai penyimpanan benda-benda sejarah yang berupa bukti materiil hasil budaya manusia nantinya akan berguna bagi generasi muda, agar bisa menjadi tempat wisata pendidikan yang bersifat non-formal serta dapat untuk meningkatkan nilai-nilai kejuangan pada generasi muda yang berkunjung ke lokasi wisata sejarah. Maka agar dapat meningkatkan keinginan berkunjung para wisatawan ke objek wisata sejarah, pihak pengelola wisata sejarah di tuntut agar dapat menciptakan kreativitas dan kerja keras yang dapat menarik daya tarik wisatawan (Ahmad, 2015).

Daerah Istimewa Yogyakarta terkenal akan julukannya yaitu yang disebut dengan Kota Budaya, Kota Pelajar, Kota Gudeg, bahkan sampai Kota Sejarah (www.kompasiana.com). Dapat dilihat dari julukannya, Yogyakarta memiliki beberapa jenis wisata, seperti wisata agro, wisata budaya, dan wisata sejarah sehingga Yogyakarta merupakan salah satu provinsi yang tidak luput sebagai tujuan wisata. Yogyakarta pun merupakan provinsi yang memiliki penerimaan daerah yang didapatkan dari adanya kegiatan wisata. Wisata agro merupakan jenis wisata yang berkaitan dengan alam atau pertanian, seperti halnya sawah, taman buah,

taman bunga, hutan, dan lain-lain. Wisata budaya yaitu suatu kegiatan wisata yang dapat dilakukan dengan melihat atau mengenal hasil dari suatu kebudayaan pada tempat tujuan wisata, seperti mengenal upacara adat, melihat seni pertunjukkan adat yang ada lokasi tujuan wisata, ritual-ritual dan peninggalan-peninggalan jaman dulu. Wisata sejarah yaitu kegiatan wisata yang dapat dilakukan dengan melihat berbagai sejarah yang ada dimasa lampau yang berfungsi sebagai sebuah pengetahuan dan pembelajaran. Salah satu wisata di Yogyakarta yang mengembangkan wisata sejarah adalah terdapatnya wisata museum. Dengan terdapatnya wisata museum maka dapat memberikan suatu bentuk manfaat yang berupa edukasi atau pendidikan dan motivasi bagi para pengunjung yang datang ke objek wisata museum. Manfaat berupa edukasi yang diperoleh bisa seperti halnya pengetahuan tentang sejarah di masa lalu, sedangkan untuk manfaat yang berupa motivasi apabila berkunjung ke museum yaitu dapat mengetahui tokoh di masa lalu, dan barang-barang yang digunakan di masa lalu (Khatijah dkk., 2017).

Menurut Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 66 Tahun 2015, museum adalah lembaga yang berfungsi melindungi, mengembangkan, memanfaatkan koleksi dan mengomunikasikannya kepada masyarakat (Aly, 2018). Kemudian permasalahan pada wisata museum dalam Khatijah dkk., (2017), mengatakan bahwa masyarakat pada zaman sekarang ini lebih cenderung menjadi konsumerisme, di mana masyarakat atau konsumen yang membeli adanya produk yang sudah

disuguhkan dan dipasarkan pada media massa. Saat ini jenis rekreasi buatan sudah banyak menjajah dunia pariwisata, dan sarana prasarana hiburan yang disuguhkan oleh tempat rekreasi dapat mengesampingkan adanya keberadaan dari museum yang bisa menjadi sebuah lembaga pendidikan pengunjung dan untuk rekreasi tentunya sebagai pilihan di waktu senggang para wisatawan. Maka, sudah selayaknya museum-museum yang ada di Indonesia saat ini bisa lebih mengembangkan citra yang menarik agar tidak kalah saing dengan tempat wisata jaman sekarang.

Kabupaten Bantul merupakan salah satu wilayah yang ada di Yogyakarta yang memiliki banyak tempat untuk berwisata. Kabupaten Bantul ini menyediakan berbagai tujuan wisata, seperti wisata alam, wisata budaya, wisata sejarah dan adanya sentra industri kerajinan. Contoh wisata sejarah di Kabupaten Bantul yang cukup terkenal, yaitu 1) Museum Wayang Kekayon, 2) Museum Tani Jawa Indonesia, 3) Museum Tembi Rumah Budaya, 4) Museum Purbakala Pleret, 5) Museum Gumuk Pasir (Geomaritime Sains Park), 6) Museum Soeharto Kemusuk, 7) Museum TNI AU Dirgantara Mandala. Selain memiliki obyek wisata alam yang cukup potensial dan banyak, tidak kalah menariknya juga memiliki obyek wisata budaya, wisata sejarah, wisata pendidikan, taman hiburan dan sentra industri kerajinan. Selain itu, Kabupaten Bantul merupakan kabupaten yang memiliki desa wisata yang dapat menarik wisatawan asing untuk datang ke Yogyakarta lihat Tabel 1.1.

Tabel 1.1
Rata-rata Jumlah Pengunjung Daya Tarik Wisata Sejarah Di
Kabupaten Bantul Tahun 2017 (Orang/Per Bulan)

| No | Tahun | Nama Tempat Wisata | Jumlah Pengunjung Wisata |
|---------------|-------|---|--------------------------|
| 1 | 2017 | Museum Wayang Kekayon | 4.366 |
| 2 | 2017 | Museum Tani Jawa | 10.676 |
| 3 | 2017 | Museum Tembi Rumah Budaya | 8.273 |
| 4 | 2017 | Museum Purbakala Pleret | 7.565 |
| 5 | 2017 | Museum Gumuk Pasir (Geomaritime Sains Park) | 11.724 |
| 6 | 2017 | Museum Soeharto (Dusun Kemusuk) | 183.735 |
| 7 | 2017 | Museum TNI AU Dirgantara Mandala | 406.826 |
| Jumlah | | | 633.165 |

Sumber : Dinas Pariwisata Daerah Istimewa Yogyakarta, 2017.

Berdasarkan dari tabel 1.1 di atas, Kabupaten Bantul memiliki 7 tempat wisata Sejarah, salah satunya adalah Museum Soeharto. Museum Soeharto menyuguhkan adanya wisata sejarah yang berlokasi di Desa Kemusuk, Kecamatan Sedayu, Kabupaten Bantul. Museum Soeharto diperkenalkan secara umum, baik untuk wisatawan nusantara maupun mancanegara, di mana museum ini dibuka pada tanggal 08 Juni 2013. Museum Soeharto didirikan dan dibuka untuk umum agar pengunjung yang datang ke Museum Soeharto bisa mengenang dengan cara mengetahui jasa dan pengabdian, serta penghargaan yang diperoleh terhadap prestasi dan keberhasilan yang telah menuntun Bangsa Indonesia menjadi bangsa yang lebih bermartabat.

Dalam penelitian ini, Museum Soeharto menjadi lokasi yang dipilih untuk penelitian karena lokasi museum yang mudah dijangkau oleh

para pengunjung. Menariknya, sejak Museum Soeharto dibangun dan dibuka untuk umum pada tahun 2013, museum tersebut memiliki jumlah pengunjung yang banyak. Dapat di lihat dari tabel 1.1, bahwa Museum yang memiliki jumlah pengunjung paling banyak yaitu pada Museum TNI AU Dirgantara Mandala. Jika dibandingkan dengan Museum Soeharto, Museum TNI AU sudah lama lebih dikenal oleh para wisatawan, hal tersebut dikarenakan Museum TNI AU diperkenalkan dan dibuka untuk umum sebagai lokasi wisata yang lebih dulu dibandingkan Museum Soeharto. Bahkan Museum TNI AU sudah diresmikan pada 29 Juli 1978, sedangkan untuk Museum Soeharto dibuka untuk umum pada tahun 2013 lalu atau sekitar lima tahun yang lalu.

Museum Soeharto adalah salah satu museum yang memiliki citra menarik di mana para pengunjung museum tidak hanya dapat melihat-lihat barang koleksi yang serasa monoton, tetapi di museum ini menyuguhkan adanya fasilitas yang berupa pemutaran video, di mana pemutaran video yang berdurasi 9 menit tersebut dimaksudkan agar para pengunjung dapat melihat perjuangan Soeharto hingga akhirnya menjadi seorang presiden dan melakukan pembangunan hingga kemudian meninggal dunia. Tidak hanya pemutaran video, terdapat juga barang-barang peninggalan, diorama sejarah kehidupan Pak Soeharto, dokumen arsip nasional, dan beberapa foto yang berkaitan dengan sejarah Pak Soeharto (<https://kec-sedayu.bantulkab.go.id>). Di gedung Museum Soeharto dilengkapi dengan multimedia teknologi dengan sentuhan seni yang dapat menjadikan

pengunjung serasa di bawa ke tahun lampau. Berdasarkan pada observasi, didapatkan informasi mengenai jumlah pengunjung yang datang ke Museum Soeharto, pada tahun 2013 tercatat ada 167 ribu lebih jumlah pengunjung yang datang ke Museum Soeharto. Pada tahun 2014 Museum Soeharto mengalami peningkatan jumlah pengunjung menjadi 268 ribu lebih pengunjung namun pada tahun 2015 mengalami penurunan menjadi 250 ribu pengunjung. Penurunan tersebut terjadi karena belum terlalu banyak dikenalnya Museum Soeharto oleh masyarakat luas.

Belum banyaknya yang mengetahui atau mengenal Museum Soeharto disebabkan karena masyarakat yang belum tahu keberadaan Museum Soeharto tersebut. Museum Soeharto diperkenalkan hanya dengan media *website* dan *facebook* kepada masyarakat luas, kemudian kedua media tersebut tidak di *update* secara rutin sehingga menyebabkan Museum Soeharto belum banyak dikenal (Khatijah, 2017). Berdasarkan observasi, Museum Soeharto dalam meningkatkan tingkat pengunjung yang datang dengan cara membuka kesediaan lokasi untuk digunakan sebagai tempat acara. Lokasinya yang tidak jauh dari sekolah seperti SD, SMP, SMA, terkadang mereka melaksanakan acara di pendopo yang sudah disediakan oleh pihak museum. Pada awal penerimaan murid baru, SMA yang berada di dekat lokasi museum melaksanakan kegiatan MOS di Museum Soeharto tersebut. Tidak hanya dari sekolah saja, terkadang kegiatan untuk lansia-lansia juga dilakukan di Museum Soeharto tersebut dengan terlebih dahulu mengatur waktu acara di museum tersebut agar

tidak bentrok dengan agenda acara dari pihak lain. Akses untuk menuju lokasi museum terbilang cukup mudah dikarenakan lokasinya yang berada di sebuah desa yang dekat dengan jalan provinsi, dan berada pada jarak sekitar 10 Km dari barat Kota Yogyakarta, kemudian lokasi museum juga dekat dengan sekolah dan Universitas Mercu Buana Yogyakarta selain itu untuk menuju lokasi museum dapat melalui jalan Godean, Sleman untuk menuju ke Museum Soeharto tersebut (<http://hmsoeharto.com>).

Adanya permintaan pariwisata dapat dipengaruhi karena adanya suatu keadaan dari para wisatawan dan keadaan pada objek wisata itu sendiri. Dilihat dari keadaan para wisatawannya yaitu diantaranya meliputi usia, jarak menuju ke objek wisata, dan hal lainnya yang dapat mempengaruhi permintaan dalam pariwisata. Kemudian untuk keadaan tempat wisatanya meliputi adanya harga objek wisata dan fasilitas atau prasarana lain yang mendukung adanya permintaan pariwisata yang mengalami peningkatan pada permintaan pariwisata, seperti kebersihan pada lokasi wisata dan lainnya (Yuwana, 2010).

Biaya pada objek wisata dapat meliputi adanya biaya yang dikeluarkan untuk perjalanan menuju objek wisata, tarif masuk objek wisata, biaya yang dikeluarkan untuk konsumsi, biaya untuk dokumentasi, biaya membeli oleh-oleh, dan lain sebagainya. Biaya pada objek wisata dapat menggambarkan seberapa besar biaya yang dapat dikorbankan oleh seseorang untuk mendapat kepuasan dari tempat objek wisata yang dikunjungi. Pendapatan dalam penentuan keinginan juga penting dalam

melakukan aktivitas berwisata. Karena semakin besar pendapatan yang didapat maka semakin banyak keinginan dan semakin meningkat pula aktivitas yang dapat dilakukan untuk menyegarkan kembali jiwa-raga. Begitupula dengan jarak, jarak juga merupakan suatu hal yang harus dijadikan suatu pertimbangan dalam melakukan aktivitas berwisata. Karena semakin dekat suatu jarak yang dapat ditempuh menuju objek wisata dengan jarak rumah atau tempat tinggal, maka semakin besar keinginan seseorang untuk melakukan aktivitas dalam melakukan wisata (Yuwana, 2010).

Beberapa penelitian terdahulu yang meneliti tentang objek wisata dengan sebagian variabel yang digunakan sama pada penelitian ini yaitu pada Prenada dkk., (2017), dalam penelitiannya yang menggunakan variabel hari kunjungan pada hari libur sekolah dengan nilai P sebesar 0,017, kemudian untuk hari libur natal, tahun baru, dan imlek memiliki nilai P masing-masing 0,000 serta variabel jarak dengan nilai P sebesar 0,000. Sedangkan untuk variabel asal daerah, variabel umur, variabel jenis kelamin, variabel pekerjaan, variabel pendapatan, kendaraan, motivasi kunjungan, variabel tingkat pendidikan, status perkawinan, dan jumlah tanggungan tidak memiliki pengaruh yang secara nyata terhadap adanya biaya perjalanan karena memiliki nilai $P > 10\%$.

Damanik *et al.*, (2018), memaparkan bahwa Nilai ekonomi yang didapat pada Rumah Bolon Purba dengan menggunakan *travel cost method* yaitu sebesar 162.682.257,90 per tahun. Kemudian variabel

Pendapatan individu (X2) dan Jarak (X3) berpengaruh signifikan terhadap jumlah kunjungan wisatawan lokal di Rumah Bolon Purba. Sedangkan WTP maksimum dengan menggunakan *travel cost method* sebesar Rp. 33.330,23.

Rusita *et al.*, (2015), dalam penelitiannya menghasilkan bahwa variabel biaya perjalanan total pengunjung sebesar Rp. 37.927.000/kali kunjungan, biaya rata-rata perjalanan pengunjung sebesar Rp. 361.209/orang/kali kunjungan. Nilai ekonomi jasa wisata sebesar Rp. 10.888.284.096/tahun. Variabel tingkat pendidikan pada jenjang tamat SMA, jenis pekerjaan pada pengusaha, pekerjaan tambahan, pendapatan, tanggungan dalam keluarga, asal pengunjung, waktu berkunjung ketika Imlek, Natal, dan Tahun Baru, serta cara berkunjung yang memiliki nilai $P_{value} < 0,1$, sehingga variabel independen tersebut mempunyai pengaruh bermakna terhadap nilai ekonomi jasa wisata Pulau Tangkil. Besarnya simpangan baku (S) adalah 77,20 sedangkan pengaruh variabel dependen secara simultan (R-Sq) adalah 78,6% dan R-Sq (adj) adalah 70,2%.

Modjanggo dkk., 2015, dalam penelitiannya menghasilkan bahwa variabel motivasi pengunjung yang meliputi motivasi prestasi, motivasi individu, dan motivasi fisik, dan variabel umur, pendidikan, pendapatan, fasilitas, layanan pengelola, promosi dan keamanan berhubungan secara positif signifikan terhadap jumlah pengunjung, kemudian untuk variabel jarak justru tidak berhubungan secara signifikan terhadap jumlah pengunjung.

Maka, berdasarkan uraian dari latar belakang di atas, maka penulis tertarik untuk menyusun penelitian dengan judul “**Determinan Jumlah Pengunjung Objek Wisata Museum Soeharto Menggunakan Pendekatan TCM (*Travel Cost Method*)**”.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini dijelaskan sebagai berikut:

1. Bagaimana biaya perjalanan menuju objek wisata Museum Soeharto mempengaruhi adanya jumlah pengunjung di objek wisata Museum Soeharto?
2. Bagaimana jarak menuju objek wisata Museum Soeharto mempengaruhi adanya jumlah pengunjung di objek wisata Museum Soeharto?
3. Bagaimana tingkat pendapatan pengunjung mempengaruhi adanya jumlah pengunjung di objek wisata Museum Soeharto?
4. Bagaimana tingkat pendidikan pengunjung mempengaruhi adanya jumlah pengunjung di Museum Soeharto?
5. Bagaimana tingkat usia pengunjung mempengaruhi adanya jumlah pengunjung di Museum Soeharto?
6. Bagaimana preferensi kunjungan mempengaruhi adanya jumlah pengunjung di Museum Soeharto?
7. Bagaimana daya tarik Museum Soeharto, mempengaruhi adanya jumlah pengunjung di Museum Soeharto?

8. Bagaimana fasilitas Museum Soeharto mempengaruhi adanya jumlah pengunjung di Museum Soeharto?
9. Bagaimana kemudahan akses menuju lokasi Museum Soeharto mempengaruhi adanya jumlah pengunjung di Museum Soeharto.

C. Tujuan Penelitian

Dalam penelitian ini tujuan yang ingin dicapai oleh penulis, yaitu :

1. Untuk mengetahui adanya faktor pada biaya perjalanan menuju objek wisata Museum Soeharto terhadap jumlah pengunjung objek wisata Museum Soeharto.
2. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh pada jarak tempuh terhadap jumlah pengunjung di objek wisata Museum Soeharto.
3. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh pada tingkat pendapatan terhadap jumlah pengunjung di objek wisata Museum Soeharto.
4. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh adanya tingkat pendidikan pada jumlah pengunjung di Museum Soeharto.
5. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh usia pada jumlah pengunjung di Museum Soeharto.
6. Untuk mengetahui pengaruh adanya preferensi kunjungan di Museum Soeharto terhadap jumlah pengunjung.
7. Untuk mengetahui adanya pengaruh pada faktor daya tarik lokasi wisata Museum Soeharto terhadap jumlah pengunjung objek wisata Museum Soeharto.

8. Untuk mengetahui pengaruh fasilitas terhadap jumlah pengunjung di objek wisata Museum Soeharto.
9. Untuk mengetahui pengaruh kemudahan akses jumlah pengunjung ke objek wisata Museum Soeharto.

D. Manfaat Penelitian

Dari data dan informasi yang sudah dikumpulkan, dapat berguna bagi operasional maupun pengembangan dalam ilmu.

1. Bagi Pengguna

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat maupun sebuah masukan untuk pengguna agar bisa lebih baik lagi dalam penyusunan laporan penelitian selanjutnya.

2. Bagi Pemerintah

Sebagai bahan masukan untuk pemerintah daerah Kabupaten Bantul agar lebih bisa menentukan kebijakan dalam pengelolaan tempat wisata Museum Soeharto agar dapat melakukan pengembangan terhadap lokasi wisata dan pengelola wisata Museum Soeharto agar bisa lebih mengelola dengan baik lagi lokasi wisata.

3. Bagi Peneliti Sebelumnya

Sebagai saran, informasi, dan pembanding dari penelitian lain yang mungkin dapat dikembangkan lebih baik lagi yang berhubungan dengan penelitian ini.