

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sapta Pesona adalah suatu kondisi yang diwujudkan dalam rangka menarik minat wisatawan berkunjung ke suatu daerah atau wilayah tertentu di negara Indonesia meliputi unsur-unsur diantaranya aman, tertib, bersih, sejuk, indah, ramah, dan kenangan (Rafi et al, 2015). Program Sapta Pesona pada tahun 2012 berkembang dengan tujuan mendorong dan juga mengembangkan industri pariwisata di Indonesia. Sapta Pesona merupakan salah satu unsur yang sangat penting dalam mengembangkan suatu objek wisata. Citra dan mutu pada pariwisata di suatu daerah atau objek wisata pada dasarnya sangat ditentukan oleh keberhasilan perwujudan Sapta Pesona daerah tersebut. Sapta Pesona merupakan tujuh kondisi yang harus diwujudkan dan dibudayakan dalam kehidupan sehari-hari yang dijadikan salah satu upaya untuk mampu memperbesar daya tarik juga daya saing pariwisata di Indonesia.

Kementerian Pariwisata sedang fokus pada pengembangan pariwisata, khususnya destinasi wisata, karena sektor pariwisata diharapkan dapat menjadi tulang punggung perekonomian dari sektor non migas. Kekayaan destinasi wisata yang dimiliki Indonesia adalah budaya (*culture tourism*), alam (*natural tourism*) dan buatan (*man-made tourism*) (Hariyanto, 2016). Pariwisata tidak terlepas dari sejarah, pemahaman sejarah perlu dimiliki setiap orang sejak dini agar mengetahui dan memahami makna dari peristiwa masa lampau sehingga dapat digunakan sebagai landasan sikap dalam menghadapi kenyataan pada masa sekarang serta menentukan masa yang akan datang. Peninggalan sejarah merupakan warisan budaya masa lalu yang merepresentasikan keluhuran dan ketinggian budaya masyarakat. Peninggalan sejarah yang tersebar di seluruh kepulauan Indonesia merupakan kekayaan budaya yang harus dijaga dan dilestarikan eksistensinya. Dengan adanya peninggalan sejarah, bangsa Indonesia dapat belajar dari kekayaan budaya masa lalu untuk menghadapi tantangan dalam kehidupan berbangsa dan bernegara pada saat ini dan masa yang akan datang. Salah satu yang dapat menjadi media untuk mengenal dan mempelajari sejarah

adalah museum.

Museum adalah tempat kumpulan barang aneh, tempat kumpulan pengetahuan dalam bentuk karya tulis, tempat koleksi realia bagi lembaga atau perkumpulan ilmiah, dan lain-lain (Sutaarga, 1998). Keberadaan museum di Indonesia sangat berpengaruh pada kebudayaan dan nilai-nilai sejarah nenek moyang yang akan dialihwariskan oleh generasi penerus. Museum Tekstil Jakarta merupakan salah satu usaha pariwisata yang bergerak dibidang wisata budaya, sebagai wisata budaya Museum Tekstil Jakarta menawarkan pengalaman wisata edukasi dengan berbagai koleksi kain dan peralatan pembuatan tenun, seperti kain tenun dan batik. Selain dapat melihat koleksi kain yang ada, Museum Tekstil Jakarta juga menawarkan pengalaman belajar membatik kepada para pengunjung seperti teknik pembuatan batik dengan teknik mencanting menggunakan lilin yang dipanaskan pada kain berpola.

Sebagai salah satu aset budaya yang harus diberdayakan seoptimal mungkin, tentunya fungsi dan manfaat dari keberadaan museum harus direalisasikan kepada masyarakat seperti penunjang pendidikan serta mengajak masyarakat agar bisa mengenal lebih jauh benda-benda budaya yang merupakan warisan leluhur bangsa. Berikut adalah data pengunjung Museum Tekstil Jakarta pada 4 bulan terakhir.

Bulan	Jumlah Wisatawan	Presentase
September	1.925	14.6%
Oktober	2.893	22.1%
November	3.929	29.8%
Desember	4.416	33.5%
Jumlah	13.163	100%

Gambar 1. Data Pengunjung Museum Tekstil Jakarta

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan peningkatan kunjungan wisatawan dalam 4 bulan terakhir, pada bulan September mengalami peningkatan sebesar 14,6%, pada bulan Oktober mengalami peningkatan sebesar 22,1%, pada bulan November mengalami peningkatan sebesar 29.8%, dan pada bulan Desember mengalami peningkatan sebesar 33.5%. Peningkatan minat wisatawan harus diimbangi dengan adanya penerapan Sapta Pesona pada Museum Tekstil Jakarta, agar dapat mempertahankan dan lebih meningkatkan lagi minat berkunjung wisatawan, serta memberikan pelayanan terbaik untuk wisatawan yang berkunjung.

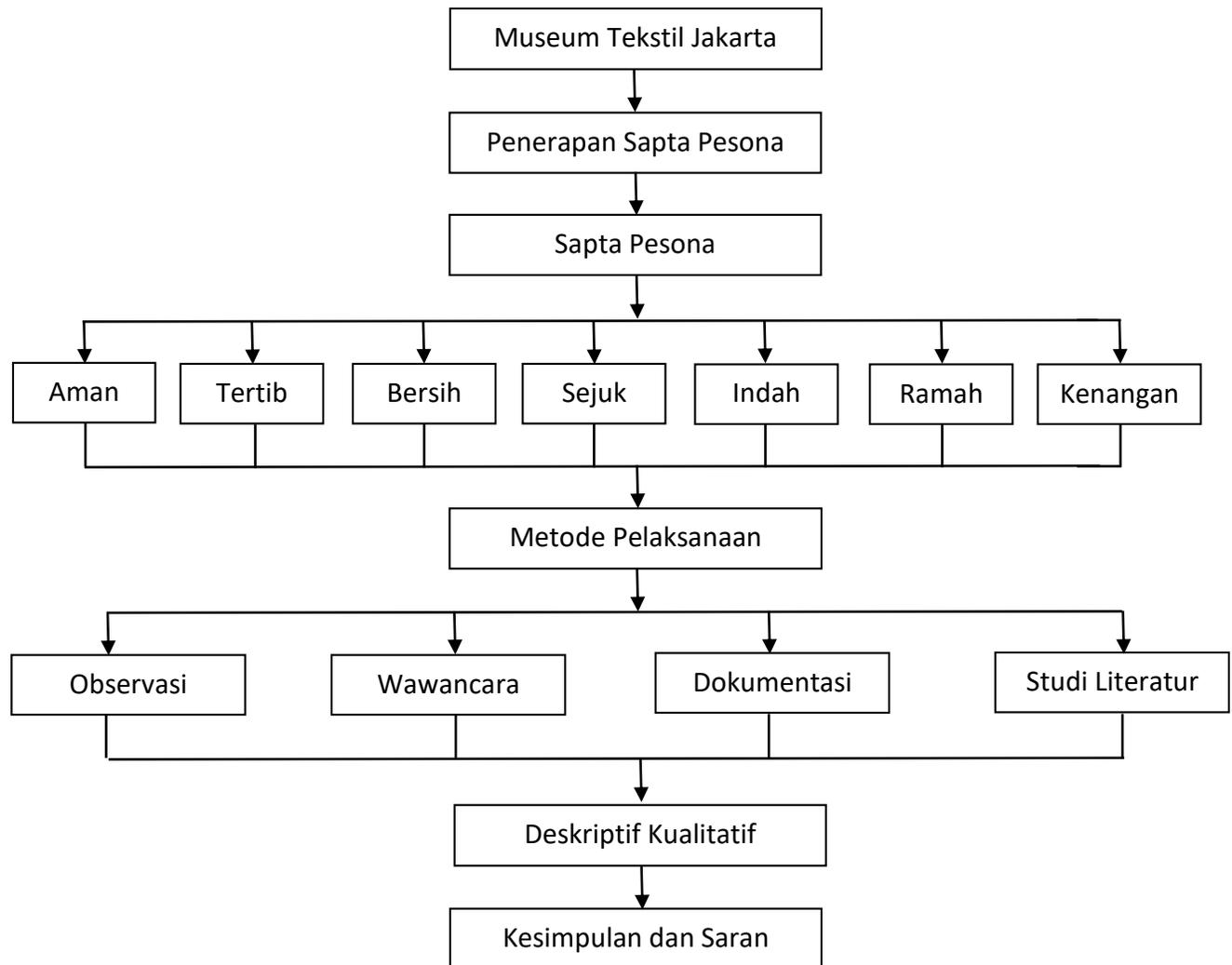
Berdasarkan latar belakang di atas penulis tertarik memaparkan laporan Tugas Akhir yang berjudul **“Penerapan Program Sapta Pesona di Museum Tekstil Jakarta”**.

1.2 Tujuan

Tujuan dari penulisan tugas akhir ini untuk mendeskripsikan penerapan program 7 (tujuh) unsur Sapta Pesona di Museum Tekstil Jakarta.

1.3 Kerangka Pemikiran

Museum Tekstil Jakarta merupakan salah satu museum berbasis budaya dan edukasi yang berada di Kota Administrasi Jakarta Barat. Museum Tekstil Jakarta sangat memperhatikan pelayanan yang dilakukan oleh para pegawainya dengan tujuan untuk meningkatkan kunjungan wisatawan. Salah satu cara yang dilakukan di Museum Tekstil Jakarta adalah dengan penerapan Sapta Pesona yang menjadi faktor yang dapat mempengaruhi tingkat kunjungan wisatawan untuk berkunjung ke Museum Tekstil Jakarta. Sapta Pesona sendiri merupakan suatu konsep sadar wisata yang diimplementasikan dengan tujuan untuk menarik minat wisatawan agar dapat mengunjungi kawasan objek wisata. Sapta Pesona terdiri dari 7 (tujuh) unsur yaitu; aman, tertib, bersih, sejuk, indah, ramah tamah dan kenangan (Nasution et al, 2020). Penulisan tugas akhir ini, melakukan observasi, wawancara, dan dokumentasi kepada Museum Tekstil Jakarta. Hal ini dilakukan bertujuan untuk meningkatkan kunjungan dan kepuasan wisatawan. Secara lebih ringkas, tahapan kerangka pemikiran dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 2. Kerangka Pemikiran
Sumber : Penulis (2023)

1.4 Kontribusi

Laporan tugas akhir ini diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain:

1. Penulis

Sebagai penerapan ilmu yang didapat selama masa kuliah dan dapat bermanfaat dalam memperluas pengetahuan dan pengalaman.

2. Bagi Pembaca

Sebagai bahan perbandingan serta dapat mengaplikasikan antara materi dan ilmu pengetahuan yang telah didapat selama mengikuti perkuliahan.

3. Politeknik Negeri Lampung

Sebagai sumber informasi dan referensi bahan bacaan untuk kebutuhan akademik.

4. Bagi Instansi/Perusahaan

Sebagai masukan dan rekomendasi terkait penerapan program Sapta Pesona bagi Museum Tekstil Jakarta.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pariwisata Budaya

Pariwisata budaya adalah salah satu jenis pariwisata yang menjadikan budaya sebagai daya tarik utama. Dalam pariwisata budaya wisatawan akan dipandu untuk disamping mengenali sekaligus memahami budaya dan kearifan pada komunitas lokal tersebut (Nafila, 2013). Disamping itu, pengunjung akan dimanjakan dengan pemandangan, tempat-tempat bersejarah sekaligus museum, representasi nilai dan sistem hidup masyarakat lokal, seni (baik seni pertunjukan atau pun seni lainnya), serta kuliner khas dari masyarakat asli atau masyarakat lokal yang bersangkutan. (Nafila, 2013) mengemukakan bahwa pariwisata budaya mencakup semua aspek dalam perjalanan untuk saling mempelajari gaya hidup maupun pemikiran. Definisi ini lebih mengarah pada tujuan pengunjung atau wisatawan mengunjungi wisata budaya lebih pada untuk memahami hakikat dan membandingkannya dengan kondisi budaya yang dimilikinya sebagai sebuah pemahaman baru, tentunya disamping adanya nilai estetika yang terkandung di dalamnya. Jadi secara harfiah wisata budaya adalah suatu pariwisata yang menjadikan kekayaan budaya atau sesuatu yang bersejarah sebagai daya tarik untuk mendatangkan wisatawan. Menurut Basiya dan Rozak (2012) daya tarik tempat tujuan wisata merupakan motivasi utama bagi pengunjung untuk melakukan kunjungan wisata. Menurut mereka destinasi wisata dikelompokkan menjadi lima daya tarik, yaitu:

- a. Daya tarik wisata alam (*natural attraction*) yang meliputi pemandangan alam daratan, pemandangan alam lautan, pantai, iklim atau cuaca.
- b. Daya tarik wisata berupa arsitektur bangunan (*building attraction*) yang meliputi bangunan dan arsitektur bersejarah, bangunan dan arsitektur modern, arkeologi.
- c. Daya tarik wisata yang dikelola khusus (*manage visitor attractions*), yang meliputi tempat peninggalan kawasan industri seperti yang ada di Inggris, Theme Park di Amerika, Darling Harbour di Australia.
- d. Daya tarik wisata budaya (*cultural attraction*) yang meliputi teater, museum, tempat bersejarah, adat istiadat, tempat-tempat religius, peristiwa-peristiwa khusus seperti festival dan drama bersejarah (*pageants*), dan heritage seperti warisan peninggalan budaya.
- e. Daya tarik wisata sosial seperti gaya hidup penduduk di tempat tujuan wisata.

2.2 Wisata Museum

Secara etimologis kata "pariwisata" berasal dari dua suku kata. Suku kata tersebut adalah "pari" dan "wisata", Pari berarti banyak, berkali - kali, lengkap, berputar- putar, dan wisata berarti perjalanan, berpergian yang dalam hal ini sinonim dengan kata "travel" dalam bahasa Inggris. Maka "pariwisata" diartikan sebagai sebuah perjalanan yang dilakukan berulang kali dari suatu tempat ke tempat lain. (Yoeti, 1996 : 112). Chen, Chen, Ho, dan Lee (2009) memaparkan urutan evolusi pariwisata yang didasarkan pada bentuk produk pariwisata, yang dimulai dari *traditional tourism*, *leisure tourism*, *thematic tourism*, dan terakhir *in-depth tourism*. *In-depth tourism* akan lebih banyak menekankan pada berbagai dimensi manfaat seperti pendidikan/pembelajaran, kualitas dan pengalaman. Melihat karakteristik tersebut maka museum dapat dikategorikan sebagai produk *in-depth tourism*.

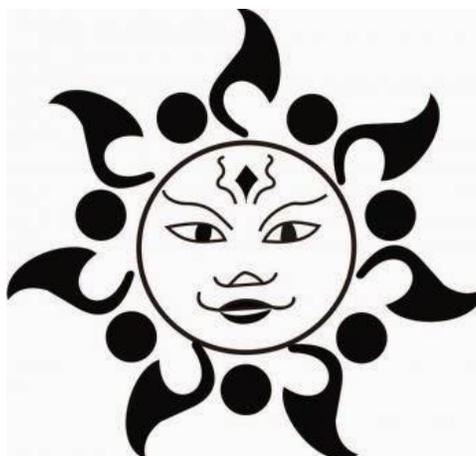
2.3 Museum

Menurut International Council of Museum (ICOM), yang diadopsi oleh Sidang Umum ke-22 di Wina, Austria pada 24 Agustus 2007: "A museum is a non profit, permanent institution in the service of society and its development, open to the public, which acquires, conserves, researches communicates and exhibits the tangible and intangible heritage of humanity and its environment for the purposes education, study and enjoyment". Berdasarkan paragraf diatas, dapat diartikan museum adalah lembaga nirlaba dan permanen dalam pelayanan masyarakat dan pengembangannya, terbuka untuk umum, yang mengakuisisi, melestarikan, meneliti, mengkomunikasikan dan menunjukkan warisan kemanusiaan dan lingkungan yang berwujud maupun tidak berwujud untuk tujuan pendidikan, belajar dan kenikmatan. Hal ini sejalan dengan apa yang disampaikan Camarero et al seperti dikutip Komarac (2014) yang memosisikan Museum sebagai organisasi yang dikaruniai karakteristik unik yang dipersepsikan non-profit dimana tujuan-tujuan sosial (pendidikan, konservasi, penjagaan, dan lain-lain) menguasai. Komarac (2014) juga berpendapat bahwa Museum merupakan bagian dari sebuah lingkungan hiburan dan budaya yang lebih luas, yang dikuasai oleh pengunjung yang memiliki tuntutan tinggi dengan mencari pengalaman mendalam (edutainment) dan pengaturan yang hemat waktu. Dari penjelasan di atas maka bisa disimpulkan bahwa secara umum pengunjung Museum juga memiliki karakteristik yang cenderung berbeda dengan wisatawan pada umumnya.

2.4 Sapta Pesona

Sapta Pesona adalah suatu kondisi yang diwujudkan dalam rangka menarik minat wisatawan berkunjung ke suatu daerah atau wilayah tertentu di negara Indonesia meliputi unsur-unsur diantaranya aman, tertib, bersih, sejuk, indah, ramah, dan

kenangan (Rafi et al, 2015). Program Sapta Pesona pada tahun 2012 berkembang dengan tujuan mendorong dan juga mengembangkan industri pariwisata di Indonesia. Sapta Pesona merupakan salah satu unsur yang sangat penting dalam mengembangkan suatu objek wisata. Citra dan mutu pada pariwisata di suatu daerah atau objek wisata pada dasarnya sangat ditentukan oleh keberhasilan perwujudan Sapta Pesona daerah tersebut. Sapta Pesona merupakan tujuh kondisi yang harus diwujudkan dan dibudayakan dalam kehidupan sehari-hari yang dijadikan salah satu upaya untuk mampu memperbesar daya tarik juga daya saing pariwisata di Indonesia. Sapta Pesona merupakan sebuah jabaran dari konsep sadar wisata yang berkaitan erat antara dukungan dan peran masyarakat sekitar sebagai tuan rumah dalam harapan untuk dapat menciptakan lingkungan dan suasana positif sehingga mampu mendorong tumbuh dan berkembangnya industri pariwisata melalui perwujudan unsur dalam sapta pesona tersebut. Logo Sapta Pesona sendiri berbentuk matahari yang tersenyum dan itu menggambarkan semangat hidup dan kegembiraan (Nasution et al, 2020).



Gambar 3. Logo Sapta Pesona
Sumber : Google, 2023

Dengan dilakukannya penerapan Sapta Pesona pada suatu daerah tujuan pariwisata atau destinasi dapat memiliki dampak seperti mempengaruhi keinginan berkunjung wisatawan dan membuat lama tinggal wisatawan yang berkunjung. Dengan harapan adanya program Sapta Pesona citra pariwisata dan destinasi wisata Indonesia dapat meningkat (Nasution et al, 2020).

Nasution et al (2020) mengemukakan bahwa penjelasan lebih lanjut mengenai 7 unsur sapta pesona yaitu aman, tertib, bersih, sejuk, indah, ramah dan kenangan dapat diuraikan sebagai berikut:

- a. Aman merupakan suatu kondisi lingkungan di destinasi pariwisata atau daerah tujuan wisata yang memberikan rasa tenang, bebas dari rasa takut dan kecemasan bagi wisatawan dalam melakukan perjalanan atau kunjungan ke daerah tersebut. Bentuk aksi yang perlu diwujudkan antara lain dengan sikap

yang tidak mengganggu kenyamanan wisatawan; menolong dan melindungi wisatawan; menunjukkan sifat bersahabat terhadap wisatawan; memelihara keamanan lingkungan; membantu memberi informasi kepada wisatawan; menjaga lingkungan yang bebas dari bahaya penyakit menular, dan meminimalkan resiko kecelakaan dalam penggunaan fasilitas publik.

- b. Tertib merupakan suatu kondisi lingkungan dan pelayanan di destinasi pariwisata/daerah tujuan wisata yang mencerminkan sikap disiplin yang tinggi serta kualitas fisik dan layanan yang konsisten dan teratur serta efisien sehingga memberikan rasa nyaman dan kepastian bagi wisatawan dalam melakukan perjalanan atau kunjungan ke daerah tersebut. Bentuk aksi yang perlu diwujudkan antara lain: mewujudkan budaya antri; memelihara lingkungan dengan mentaati peraturan yang berlaku; disiplin waktu/tepat waktu, dan serba jelas, teratur, rapi dan lancar.
- c. Bersih merupakan suatu kondisi lingkungan serta kualitas produk dan pelayanan di daerah tujuan wisata yang mencerminkan keadaan yang sehat sehingga memberikan rasa nyaman dan senang bagi wisatawan dalam melakukan perjalanan atau kunjungan ke daerah tersebut. Bentuk aksi yang perlu diwujudkan antara lain: tidak membuang sampah sembarangan; menjaga kebersihan lingkungan objek wisata; menjaga lingkungan yang bebas dari polusi udara; menyiapkan sajian makanan dan minuman yang higienis; menyiapkan perlengkapan penyajian makanan dan minuman yang bersih, dan pakaian dan penampilan petugas yang bersih dan rapi.
- d. Sejuk, suatu kondisi di daerah tujuan wisata yang mencerminkan keadaan yang sejuk dan teduh yang akan memberikan perasaan nyaman bagi wisatawan dalam melakukan kunjungannya ke daerah tersebut. Bentuk aksi yang perlu diwujudkan antara lain: melaksanakan penghijauan dengan menanam pohon; memelihara penghijauan di lingkungan objek wisata, dan; menjaga kondisi sejuk dalam berbagai area di daerah tujuan wisata.
- e. Indah, suatu kondisi di daerah tujuan wisata yang mencerminkan keadaan yang indah dan menarik dan memberikan kesan yang mendalam bagi wisatawan sehingga mewujudkan potensi kunjungan ulang serta mendorong promosi ke pasar wisata yang lebih luas. Bentuk Aksi yang perlu diwujudkan antara lain: menjaga objek wisata dalam tatanan yang estetik, alami dan harmoni; menata lingkungan secara teratur, dan menjaga keindahan vegetasi, tanaman hias dan peneduh.
- f. Ramah, suatu kondisi lingkungan yang bersumber dari sikap masyarakat di destinasi pariwisata yang mencerminkan suasana yang akrab dan terbuka.

Bentuk aksi yang perlu diwujudkan: bersikap sebagai tuan rumah yang baik serta selalu membantu wisatawan; memberi informasi tentang adat istiadat secara sopan; menunjukkan sikap menghargai dan toleransi terhadap wisatawan, dan memberikan senyum yang tulus.

- g. Kenangan, suatu bentuk pengalaman yang berkesan di destinasi pariwisata yang akan memberikan rasa senang dan kenangan yang indah bagi wisatawan. Bentuk aksi yang perlu diwujudkan: menggali dan mengangkat keunikan budaya lokal; menyajikan makanan dan minuman khas lokal yang bersih dan sehat; menyediakan cinderamata yang menarik, unik/khas serta mudah dibawa.