

**LAPORAN KUNJUNGAN INDUSTRI**  
**MUSEUM ANGKUT SEBAGAI SARANA REKREASI DAN**  
**EDUKASI DIKOTA MALANG**



**Disusun Oleh :**

**Nama : Yosa Melania**

**Nim : 181910035**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKAASI**  
**FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI**  
**UNIVERSITAS BINA DARMA**  
**2020**

## HALAMAN PENGESAHAN

NAMA : YOSA MELANIA

NIM :181910035

JUDUL :MUSEUM ANGKUT SEBAGAI SARANA

REKREAKSI DAN EDUKASI DIKOTA MALANG

Dosen Pembimbing

Pembimbing lapangan

Prof.Dr. Isnawijayani, M.Si.,Ph.D

Dr. Desy Misnawati, M.S.i

Mengetahui

Ketua Program Studi

Dr. Desy Misnawati, M.S.i

## **KATA PENGANTAR**

Puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, yang telah melimpahkan rahmat-Nya kepada penyusun untuk dapat menyelesaikan Karya tulis yang berjudul "Laporan Kunjungan industri ke Museum Angkut". Tujuan penyusunan laporan ini ialah untuk melengkapi tugas 2019/2020

Dalam menyelesaikan laporan ini, penyusun telah mendapat bantuan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu sudah selayaknya penyusun mengucapkan terima kasih kepada Bapak /Ibu Dosen yang telah membimbing penulis dengan penuh kesabaran dan perhatian. Juga tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan dan tidak sempat penyusun sebutkan satu per satu.

Kami berharap semoga dengan disusunnya laporan kunjungan industri ini dapat memberikan pengetahuan bagi para pembaca. Kami menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu kritik dan saran dari semua pihak yang bersifat membangun selalu kami harapkan demi kesempurnaan laporan ini.

## DAFTAR ISI

Kata Pengantar.....	i
Daftar isi.....	ii
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>5</b>
1.1 Latar Belakang Diadakan Kegiatan Kunjungan Industri .....	5
1.2 Rumusan masalah .....	6
1.3 Tujuan dan manfaat kunjungan industri.....	6
<b>BAB II GAMBARAN UMUM DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>8</b>
2.1 Gambaran Umum.....	8
2.1.1 Letak.....	9
2.1.2 Fasilitas.....	9
2.2 Pembahasan.....	15
<b>BAB III PENUTUP.....</b>	<b>35</b>
3.1 Kesimpulan.....	35
3.2 Saran.....	36
3.3 lampiran.....	40

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

#### **A. Latar Belakang**

Latar belakang diadakannya kunjungan industri ini agar mahasiswa mengenal dunia kerja. Selain itu siswa dapat mengetahui lebih jauh tentang cara kerja, kedisiplinan, tata tertib kerja, mesin-mesin industri yang lebih memadai, dll. Siswa juga diharapkan tidak menganggap kunjungan industri sebagai rekreasi, tapi menganggap kunjungan industri sebagai sarana belajar dengan cara mendatangi industri secara langsung, dan melihat urutan-urutan proses kerja di industri tersebut. Kunjungan industri dipilih untuk menambah pengalaman siswa tentang dunia kerja. Siswa dituntut aktif untuk menggali informasi tentang kunjungan industri untuk memperoleh pengetahuan tentang dunia industri. Kunjungan industri dilakukan untuk memberikan gambaran kepada siswa dan proses produksi dibidang bisnis dan manajemen. Siswa juga harus mengetahui dan membandingkan proses produksi di dunia kerja dengan ilmu yang diperoleh disekolah. Siswa diwajibkan membuat laporan atas informasi yang diperoleh selama kunjungan industri tentang perusahaan yang bersangkutan.

Museum Angkut merupakan sebuah tempat wisata baru yang memiliki konsep unik. Dibuka pada tanggal 9 Maret 2014, Museum Angkut menjadi tempat

wisata pertama di Asia Tenggara yang mengusung tema transportasi. Museum ini dibangun sebagai tanda apresiasi untuk perkembangan dunia transportasi nusantara dan dunia. Maka tak mengherankan jika di sini Anda bisa menyaksikan berbagai koleksi moda transportasi mulai dari yang masih menggunakan tenaga binatang sampai tenaga listrik.

Letak Museum Angkut secara administratif berada di kecamatan Batu, Kab Malang, Jawa Timur. lebih tepatnya di Jl. Terusan Sultan Agung Atas no. 2 Kota Wisata Batu, Malang, Jawa Timur.

### **1.2 Rumusan Masalah**

- 1) Mengapa museum angkut dipilih sebagai sarana rekreasi dan edukasi?

### **1.3 Tujuan Dan Manfaat Kunjungan industry**

- 1) Memperkaya wawasan para mahasiswa terhadap lingkungan
- 2) Peserta dapat mengetahui pengetahuan tentang sejarah museum angkut
- 3) Peserta dapat mengetahui manfaat telah dibangunnya museum angkut
- 4) Memberi kesempatan kepada para mahasiswa untuk mengadakan pengamatan
- 5) Mendorong siswa mempunyai rasa kedisiplinan dan tanggung jawab
- 6) Sebagai sarana belajar
- 7) Membantu siswa melaksanakan program diklat

Manfaat Laporan ini diharapkan dapat berguna dan dimanfaatkan oleh berbagai pihak yang terkait antara lain :

1. Manfaat Akademik Kunjungan ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam upaya mengembangkan ilmu komunikasi, khususnya dalam penelitian tentang komunikasi.

2. Mengenalkan kondisi terkini dunia kerja kepada mahasiswa Latar belakang diadakannya kunjungan industri adalah agar mahasiswa mengenal kondisi terkini dunia kerja. Terdapat beberapa perkembangan teknologi terkini di Bidang komunikasi.

3. Lewat kunjungan industri, mahasiswa juga dapat mengetahui lebih jauh capaian pembelajaran (CP) Mata Kuliah khususnya pada Kompetensi Bidang ilmu komunikasi yang ada di Prodi ilmu komunikasi, Fakultas ilmu komunikasi Universitas bina darma (bidar).

## **BAB 2**

### **GAMBARAN UMUM DAN PEMBAHASAN**

#### **2.1 Gambaran umum Museum Angkut**

Museum Angkut merupakan sebuah tempat wisata baru yang memiliki konsep unik. Dibuka pada tanggal 9 Maret 2014, Museum Angkut menjadi tempat wisata pertama di Asia Tenggara yang mengusung tema transportasi. Museum ini dibangun sebagai tanda apresiasi untuk perkembangan dunia transportasi nusantara dan dunia. Maka tak mengherankan jika di sini Anda bisa menyaksikan berbagai koleksi moda transportasi mulai dari yang masih menggunakan tenaga binatang sampai tenaga listrik.

Museum Angkut berada di bawah naungan Jawa Timur Park Group, sebuah perusahaan pengembang yang juga mendirikan Jatim Park I & II dan Batu Secret Zoo dan beberapa tempat wisata populer lainnya. Hal ini tentunya cukup untuk memberi gambaran bahwa tempat wisata ini tidak digarap sembarangan, Jawa Timur Group telah memiliki banyak pengalaman dalam mengembangkan tempat wisata andalan di Indonesia.

Selain mendapatkan informasi mengenai perkembangan dunia transportasi dunia, Anda yang hobi foto juga bisa memuaskan kegemaran Anda di tempat wisata ini. Berbagai landmark buatan yang ada tentunya bisa menjadi latar foto yang menarik.



### **2.1.1 Letak**

Museum Angkut secara administratif berada di kecamatan Batu, Kab malang, Jawa TImu. lebih tepatnya di Jl. Terusan Sultan Agung Atas no. 2 Kota Wisata Batu, malang, Jawa Timur. Lokasinya musem angkut ini tidak berada jauh dari wiata jajim park 1. Untuk menuju kesana sangat lah mudah, kita tinggal mengikuti petunjuk arah dari pusat kota malang menuju ke wisata jatim park 1.

Setelah berada di Jawa Timur Park 1, kita hanya tinggal melanjutkan jalan lurus saja, nah di ujung jalan itu adalah lokasi musem angkut. Jika kalian masih bingung juga, Kalian bisa menggunakan GPS di ponsel pintar. Musem angkut berada di titik koordinat

### **2.1.2 Fasilitas – fasilitas**

Fasilitas di musem angkut batu malang sangat lengkap. Dari restaurant sampai penginapan sudah tersedia.di dalam musem ataupun di sekitar musem. Apalagi lokasinya berdekatan dengan wisata jatim park 1 , 2 dan BNS (Batu Night Spectacular).Museum angkut batu malang membagi areanya dalam beberapa zona.

Setiap zona dirancangdan didesain sesuai dengan kotaa atau negara asal dari alat-alat transportasi tersebut berasal.Pihak pengelola mengharapkan dengan desain seperti ini pengunjung benar-benar merasakan keadaan sebenarnya.

Zona batavia dan sunda kelapa. Zona ini menggambarkan keadaan kota batavia dan sunda kelapa ketika masa penjajahan. disana terdapat beberapa alat transportasi masa itu salah satunya adalah gerobak sapi, Becak, Oplet dan bemo.

Zona istana buckingham (buckingham palace). pada zona ini menggambarkan keadaan istana buckingham yang sangat megah. Pengunjung akan semakin betah dengan adanya taman bunga di depan istana yang menggambarkan keadaan istana buckingham yang asli.

Zona Gangster Town & Broadway Street. Pada zona ini di desain mirip dengan keadaan gangster town. diaman terdapat koleksi-koleksi mobil kuno yang sering di pakai oleh para gangster. Dan keadaan nya mirip sekali dengan broadway street yang terkenal dengan keramaian dan kesibukan nya.

Zona eropa menampilkan beberapa diorama kota-kota besar di eropa. seperti kota berlin, paris, roma dan london. akan lebih menarik lagi dimana disana di tempatkan beberapa koleksi mobil produksi negara tersebut dan juga koleksi kendaraan yang ramai di pakai di kota tersebut pada masa lalu.

Zona las vegas dan hollywood juga hadir di musem angkut batu malang. Disini terdapat miniatur kota las vegas dan di sini juga di pamerakan beberapa replika kendaraan yang dipakai untuk shooting di hollywood seperti mobil yang dipakai batman , bahkan kendaraan yang dipakai di film fast to furious

Zona yang terakhir adalah zona perahu apung. Seperti yang kita ketahui indonesia mempunyai pasar unik yaitu pasar apung. Nah tidak perlu jauh-jauh

untuk merasakan belanja dipasar apung. Karena sensai berbelanja di pasar apung dpat kita rasakan di musem angkut kita malang.

Zona Flight Training – Pada zona ini pengunjung diharapkan untuk membayar agar dapat menikmati wahananya berupa ruangan yang didesain mirip dengan kokpit pesawat. Di Zona ini pengunjung dapat belajar untuk mengetahui bagaimana seorang pilot biasanya beraksi di dalam pesawat.

Adapun dalam sejarah museum angkut lengkap ini, koleksi yang ada didalamnya berupa sarana transportasi lokal yang asli dari Indonesia seperti becak, pedati, dokar, dan lainnya, juga sarana transportasi impor, original, replika atau modifikasi, mini, foto – foto, spare part kendaraan yang lama, dan lain sebagainya. Bahkan ada helikopter yang pertama kali menjadi milik pemerintah Indonesia pada masa pemerintahan Presiden Soekarno yang diberikan oleh pemerintah Amerika Serikat.

Helikopter ini diberikan sebagai pengakuan rasa bersalah setelah mata – mata mereka tertangkap oleh Indonesia. Semua koleksi dalam museum ini terawat dengan baik dan bahkan ada yang masih bisa digunakan. Museum ini memiliki fasilitas yang lengkap untuk kenyamanan pengunjung antara lain restoran, toilet, tempat istirahat dan area untuk merokok, ruangan ibu dan anak, toilet untuk penyandang cacat, kursi roda, lahan parkir luas, gazebo, mobil pengantar gratis dan juga banyak penginapan yang ada diluar area museum dan masih termasuk kompleks wisata yang dikelola Jatim Park Grup.

Museum Angkut beroperasi dari mulai pukul 12.00 siang sampai dengan pukul 20.00 WIB, dengan harga tiket di hari biasa sebesar 60.000 rupiah dan akhir pekan atau hari besar dan musim liburan sebesar 80.000 rupiah. Harga tiket sedemikian mungkin akan terlihat mahal, namun hal itu sejalan dengan biaya pemeliharaan aset – aset di museum yang lumayan tinggi. Pengunjung juga harus membayar sebesar 30.000 rupiah tambahan jika membawa kamera. Selain melihat berbagai koleksi alat transportasi dalam sejarah museum angkut lengkap, pengunjung juga dapat mengadakan berbagai acara baik untuk keperluan perusahaan atau organisasi. Selain acara gathering, ada juga pilihan untuk wisata edukasi sekolah, melakukan kegiatan sesi foto, video shooting, film, acara musik, pertunjukan mode, dan lain sebagainya melalui kerjasama dengan pihak pengelola museum.

sebuah tagline atau slogan yang mengajak masyarakat (publik) untuk meluangkan waktu dan berkunjung ke museum di manapun mereka berada. Hasilnya, setiap tahun jumlah pengunjung museum semakin meningkat jika dilihat dari angka statistik. Pengelola museum juga semakin bersemangat untuk merencanakan dan menjalankan berbagai program kerja atau aktifitas yang berhubungan dengan koleksi, memberikan pemahaman kepada masyarakat mengenai arti dan tujuan pengelolaan museum, dll. Masyarakat juga mulai antusias berkunjung ke museum, mengajak anggota masyarakat lainnya khususnya keluarga (misalnya anak-anak) untuk berkunjung ke museum serta keinginan berbagai kalangan atau kelompok masyarakat untuk memanfaatkan

museum sebagai tempat untuk belajar, penelitian serta memahami sejarah dan budaya suatu bangsa.

Di Indonesia, perhatian akan eksistensi museum telah menunjukkan hasil yang positif. Di berbagai wilayah di Indonesia, telah dibuka berbagai jenis museum serta kegiatan yang diperuntukkan untuk melibatkan masyarakat berkunjung ke museum. Penulis mendapat kesempatan berkunjung ke museum angkut yang berada di kota Batu, Malang. Faktanya, para pengunjung harus mengikuti antri untuk masuk ke museum tersebut, harus membayar, kemudian membutuhkan waktu yang tidak sedikit untuk melakukan eksplorasi seluruh koleksi atau tata pameran koleksi museum tersebut. Museum angkut setidaknya telah mampu mengubah cara pandang masyarakat bahwa museum bukanlah tempat yang membosankan atau kurang menyenangkan. Rekan penulis (rombongan dari Makassar) yang berkunjung ke museum tersebut telah memahami bahwa museum dapat menjadi daya tarik wisata yang layak untuk dikunjungi bahkan sebagai tempat untuk belajar dalam suasana yang rileks atau santai.

Di balik sisi positif yang disajikan museum untuk publik atau dari kunjungan ke museum, tidak dapat dihindari bahwa masih ada sebagian atau sekelompok masyarakat yang memiliki cara pandang (paradigma) kurang baik tentang museum. Suatu kesan yang menganggap museum tidak lebih dari gudang atau tempat benda-benda kuno untuk tujuan dipamerkan ke masyarakat dan tanpa nilai. Tugas kita bersama sebagai anggota masyarakat adalah memberikan pemahaman kepada mereka mengenai arti, manfaat dan tujuan pendirian atau

pengelolaan museum. Kenyataannya, tidak sedikit dari masyarakat yang belum pernah berkunjung ke museum.

Di kalangan dunia pendidikan misalnya, masih banyak mahasiswa (misalnya mahasiswa pariwisata dan hospitaliti) yang belum pernah berkunjung ke museum. Selain itu, mahasiswa jurusan budaya atau sejarah mungkin masih ada yang belum berkunjung ke museum. Karena itu, perlu ada usaha untuk mendorong mereka untuk meluangkan waktu melihat bukti-bukti sejarah dan budaya bangsa dengan berkunjung ke museum.

Makalah atau karya tulis ini bertujuan untuk

- a) memberikan pemahaman kepada pembaca mengenai arti penting museum;
- b) menguraikan museum sebagai daya tarik wisata dan museum sebagai media atau tempat belajar (peran pendidikan museum) serta
- c) memberikan informasi bagaimana seharusnya masyarakat (termasuk wisatawan) memulai atau melakukan aktifitas berkunjung ke museum.

Tulisan ini didasarkan pada pengalaman penulis memanfaatkan museum sebagai daya tarik wisata dan tempat belajar bagi mahasiswa serta berdasarkan pada kajian pustaka atau teoretis museum, kepariwisataan dan pendidikan.

## **2.2 PEMBAHASAN**

Museum Angkut menjadi salah satu museum yang bisa menciptakan wahana yang inovatif, tidak hanya dalam pelestarian alat angkut, tapi mampu dipamerkan dan bisa memberi rasa penasaran pengunjung.

"Tidak semua alat pamer di dalam museum bisa disentuh. Dan Museum Angkut satu-satunya museum yang orang bisa berdekatan sekali ditambah Movie Star Studio yang menjadikannya konten terbaik untuk museum modern yang bertaraf internasional," paparnya.

Selain itu, kelebihan lainnya berupa interaksi antara pengunjung dan SDM yang bertugas di museum. Interaksi yang terbangun bersifat edukasi sehingga memungkinkan bagi pengunjung untuk mengetahui lebih dalam isi museum.

Dia menguraikan kriteria penilaian dalam penganugerahan museum terbaik, meliputi aspek-aspek: program kerja, standart operational procedure (SOP), interaktif atraktif SDM, pengembangan SDM, kemampuan uji materi yang dipamerkan, dan upgrade.

setiap tahun, harus ada standarisasi untuk upgrade permuseuman. Berdasarkan kriteria tersebut, Museum Angkut melebihi target dengan melakukan upgrade setiap tiga bulan. "Upgrade bisa berupa talent, hiburan, termasuk upgrade wahana edukasi," imbuhnya.

### **1. Komunikasi Pariwisata**

Istilah pariwisata berhubungan erat dengan pengertian perjalanan wisata sebagai suatu perubahan tempat tinggal sementara seseorang di luar tempat tinggalnya karena suatu alasan dan bukan untuk melakukan kegiatan yang menghasilkan upah. Keberadaan pariwisata dalam suatu daerah bisa dikatakan merupakan suatu gejala yang kompleks di dalam masyarakat. Di sini terdapat suatu ketertarikan antara daerah objek wisata yang memiliki daya tarik, masyarakat atau penduduk setempat, dan wisatawan itu sendiri. Sejak dahulu kegiatan pariwisata sudah banyak dilakukan oleh masyarakat, baik di dunia maupun di Indonesia. Di Indonesia sendiri kata pariwisata mulai memasyarakat pada tahun 1958, yaitu setelah diadakannya Musyawarah Nasional Tourism II di Tretes Jawa Timur pada tanggal 12 sampai dengan 14 Juni 1958. Secara etimologi kata pariwisata berasal dari bahasa Sanskerta yaitu:

1. "Pari" yang berarti banyak, berkali-kali, berputar-putar, dan keliling. dan;
2. "Wisata" yang berarti perjalanan atau bepergian. Jadi, kata pariwisata diartikan sebagai perjalanan yang dilakukan berkali-kali atau berputar-putar dari suatu tempat ke tempat lain. Untuk memperjelasnya, maka dapat disimpulkan definisi pariwisata adalah sebagai berikut: "Pariwisata adalah suatu perjalanan yang dilakukan untuk sementara waktu, yang diselenggarakan dari suatu tempat ke tempat yang dengan maksud bukan untuk berusaha (business) atau mencari nafkah di tempat yang dikunjungi, tetapi semata-mata untuk menikmati perjalanan tersebut guna bertamasya dan rekreasi atau untuk memenuhi keinginan yang beragam." Robert McIntosh bersama Shasikant Gupta juga mencoba mengungkapkan bahwa pariwisata adalah gabungan gejala dan hubungan yang



timbul dari interaksi wisatawan, bisnis, pemerintah tuan daerah serta masyarakat tuan rumah dalam proses menarik dan melayani wisatawan-wisatawan ini serta para pengunjung lainnya.

Komunikasi pariwisata berkembang dengan menyatunya beberapa disiplin ilmu di dalam satu kajian tentang komunikasi dan pariwisata. Kajian komunikasi pariwisata memiliki kedekatan biologis dengan kajian-kajian komunikasi dan pariwisata yang melahirkannya. Komunikasi menyumbangkan teori-teori komunikasi persuasif, teori komunikasi massa, teori komunikasi interpersonal dan kelompok. Sementara pariwisata menyumbangkan field kajian pemasaran pariwisata, destinasi pariwisata, aksesibilitas ke destinasi dan SDM serta kelembagaan kepariwisataan.

Komunikasi pariwisata memiliki beberapa bidang kajian utamayang dapat dikembangkan sebagai bidang-bidang kajian yang menarik. Bidang-bidang ini akan terus berkembang di waktu-waktu yang akan datang sejalan dengan berkembangnya kompleksitas kajian dikomunikasi pariwisata. Bidang-bidang yang dimaksud adalah berikutdibawah ini

## **2 ) Komunikasi Pemasaran Pariwisata**

Bidang komunikasi pemasaran pariwisata (tourism communication marketing) atau disingkat (TCM). Bidang TCM ini mengkaji secara keseluruhan dalam konteks komunikasi pemasaran. Bidang kajian ini menjelaskan 4P, 7P, Communication Mix, Marketing Mix dan hal ihwal tentang TCM. Bidang ini

adalah bidang yang secara utuh membicarakan TCM dalam konteks teoritis dan praktis yang lengkap, namun tidak spesifik dalam konteks-konteks spesialis.

### **3 ) Brand Destinasi**

Brand destinasi adalah kajian tentang brand destinasi dalam konteks brand produk destinasi, di mana brand destinasi adalah media dan pesan itu sendiri di dalam konteks dan proses komunikasi pemasaran secara umum dan khususnya di dalam konteks pemasaran pariwisata.

### **4) Manajemen Komunikasi Pariwisata**

Di dalam kajian ini, prinsip-prinsip manajemen komunikasi menjadi ulasan-ulasan penting yang dilakukan dan diterapkan di bidang komunikasi pariwisata. Kajian ini mengulas mengenai bagaimana manajemen diterapkan di bidang komunikasi pariwisata, yaitu memenej pemasaran pariwisata, memenej destinasi, memenej aksesibilitas dan memenej SDMserta kelembagaan pariwisata.

### **5) Komunikasi Transportasi Pariwisata**

Masyarakat pariwisata (tourism community) memerlukan informasi tentang aksesibilitas ke destinasi pariwisata. Karena itu salah satu yang terpenting adalah informasi transportasi ketika akan berpergian ke destinasi pariwisata. Hal ini sangat penting dan mengambil hampir separuh perhatian mereka ketika akan berwisata. Karena itu, perhatian khusus di bidang ini sangat penting.

## **6) Komunikasi Visual Pariwisata**

Bidang komunikasi visual pariwisata adalah bidang desain grafis yang sangat menantang di bidang industri pariwisata. Karena itu bidang ini akan selalu berkembang di masa depan dimana kajiannya diarahkan kepada komunikasi entrepreneurship, pentas, seni, dan kebebasan berkreasi. Komunikasi visual pariwisata mengambil sisi kajian konseptual konten komunikasi yang diterapkan pada industri kreatif yang

### **Arti dan Tujuan Pengelolaan Museum**

Pemahaman akan arti dan definisi museum banyak diadopsi dari institusi atau lembaga internasional yang memberikan perhatian khusus pada pengelolaan museum. The International Council of Museums (ICOM) misalnya, memberikan definisi museum dengan penekanan pada berbagai aspek yakni museum sebagai institusi yang non-profit atau lembaga yang bekerja dengan tidak mencari keuntungan. Penulis pernah ditanya oleh seseorang mengenai mengapa pengunjung museum harus membayar ketika akan masuk museum. Alasan yang mungkin dapat diterima adalah ketika suatu museum dikelola oleh swasta, maka sumber pendanaan untuk pengelolaan dan pemeliharaan koleksi adalah dari biaya masuk pengunjung (entrance fee). Karena itu, beberapa museum menerapkan pembayaran bagi mereka yang akan menikmati pengalaman berkunjung ke museum. Bagi museum yang dikelola oleh pemerintah, jumlah yang dibayarkan biasanya tidak lebih dari Rp. 5000, jumlah yang tidak terlalu besar bagi pengunjung yang menikmati museum sebagai media belajar dan daya tarik wisata.

Dana yang diperoleh dari kunjungan ini 4 sebenarnya sebagai pemasukan yang diperuntukkan bagi pembangunan daerah termasuk untuk pengelolaan museum.

Penekanan kedua adalah bahwa museum merupakan lembaga yang memberikan pelayanan (service) kepada masyarakat (publik). Pemberian layanan ini berkaitan dengan pemberian informasi kepada publik khususnya pengunjung mengenai bagaimana kedudukan dan fungsi museum, informasi mengenai koleksi museum serta kegiatan yang dilaksanakan oleh pengelola museum. Pemberian layanan ini tidak terlepas dari peran pengelola (staf) museum baik sebagai pemberi informasi maupun sebagai pihak yang mempersiapkan tata pameran koleksi melalui peran kurator. Dalam menjalankan tugasnya, pegawai atau staf museum melaksanakan pengoleksian, dokumentasi, konservasi koleksi, memamerkan koleksi dan memberikan informasi mengenai koleksi yang dipamerkan.

Langkah-langkah tersebut dijalankan dengan prinsip penelitian (research) yang memungkinkan mereka mengkomunikasikan nilai atau informasi yang terkandung pada koleksi tersebut. Jadi, ketika melakukan kunjungan ke museum, pengunjung seharusnya memanfaatkan informasi yang ada baik melalui pemandu (staf) maupun melalui informasi tertulis yang ada pada tata pameran museum. ICOM sebagai organisasi museum dunia memastikan bahwa museum dimanfaatkan oleh publik sebagai media atau tempat pendidikan serta penikmatan bukti material manusia dan lingkungannya. A museum is a non-profit making, permanent institution in the service of society and its development, and open to the public, which acquires, conserves, researches, communicates and exhibits, for

purposes of study, education and enjoyment, material evidence of people and their environment (ICOM, 2004).

Kita (publik) perlu memahami tipe atau klasifikasi museum. Ambrose dan Paine (2006) mengklasifikasikan museum dari berbagai sudut pandang yang mencakup museum dilihat dari jenis atau klasifikasi koleksi, museum dilihat dari siapa yang mengelola atau menjalankan museum tersebut, museum ditinjau dari cakupan atau lokasi museum tersebut, museum ditinjau dari siapa audiens (audience) atau diperuntukkan untuk siapa museum tersebut, serta klasifikasi museum dilihat dari cara koleksi museum dipamerkan atau tata pameran museum. 5 Dilihat dari jenis koleksinya, museum dapat diklasifikasikan ke dalam tipe atau jenis museum umum, museum arkeologi, museum seni, museum sejarah, museum etnografi, museum sejarah alam, museum sains, museum geologi, museum industri, dan museum militer.

Ketika pengunjung melihat koleksi museum, mereka dapat saja melihat berbagai jenis koleksi yang dipamerkan. Jenis koleksi ini akan bervariasi tergantung dari koleksi yang dipamerkan. Jenis koleksi museum dapat terdiri dari koleksi etnografika (koleksi yang berhubungan dengan benda-benda budaya atau antropologi), koleksi numismatika (koleksi yang berhubungan dengan mata uang), koleksi filologika (koleksi yang berhubungan dengan naskah-naskah), koleksi keramologika (yang berkaitan dengan keramik), koleksi biologika (yang berhubungan dengan disiplin ilmu biologi), koleksi historika (yang berhubungan dengan sejarah), koleksi heraldika (yang berhubungan dengan lambang-lambang).

Ditinjau dari segi pengelolanya, museum dapat dikategorikan sebagai museum pemerintah dan museum swasta. Museum juga dapat dibagi secara spesifik khususnya bagi siapa yang mengelola museum tersebut yakni museum yang dikelola suatu lembaga pendidikan, misalnya universitas, museum mandiri yang dikelola sekelompok orang atau individu (mandiri), serta museum yang dikelola oleh suatu organisasi atau perusahaan. Ditinjau dari segi area pelayanan, museum dapat dikelompokkan ke dalam museum nasional, museum regional (provinsi), museum kota dan museum lokal. Selanjutnya, ditinjau dari segi audiens (audience), museum dibagi ke dalam tiga bagian yakni museum publik atau umum (general public museum), museum pendidikan dan museum spesialis (specialist museum). Museum juga dapat diklasifikasikan ke dalam museum tradisional, ekomuseum atau open air museum, dan museum interaktif.

### **Museum Dalam Perspektif Pariwisata**

Ketika melakukan perjalanan ke suatu daerah tujuan wisata (destinasi wisata), tidak sedikit pengunjung atau wisatawan mencari lokasi dimana bukti sejarah dan budaya suatu bangsa di destinasi tersebut dapat dilihat. Mereka yang senang akan budaya atau sejarah cenderung meluangkan waktu untuk mencari museum untuk melihat koleksi yang dipamerkan. Wisatawan seperti ini dapat dikategorikan sebagai wisatawan budaya (cultural tourist). 6 Berkunjung ke museum merupakan aktifitas pariwisata budaya (cultural tourism), jenis pariwisata dimana wisatawan mengunjungi aset budaya atau halhal yang berkaitan dengan kebudayaan suatu masyarakat di destinasi wisata. Dalam hal kunjungan ke museum, istilah wisatawan dan pengunjung perlu dibedakan.

Lambert (2011) membedakan dua istilah tersebut, pertama, wisatawan (tourists) diartikan sebagai “any individual who visit cultural institutions or places such as archaeological and heritage sites, operas, theatres, festivals or architecture and museum while away from home”. Sementara itu, visitors diartikan sebagai “any individual who visits museums or galleries whether at home or at a destination”. Dari defenisi di atas, dapat dipahami bahwa istilah pengunjung lebih tepat digunakan ketika wisatawan yang datang berkunjung ke museum.

Wisatawan yang datang ke destinasi wisata dan berkunjung ke museum serta masyarakat yang berkunjung ke museum dikategorikan sebagai pengunjung (visitor) museum. Terdapat pula kategori wisatawan yang senang dengan alam atau menikmati keindahan dan segala aktifitas yang berkaitan dengan alam ketika mereka berada di destinasi wisata. Mereka yang mencintai alam ini mungkin saja berpotensi untuk mengunjungi museum selain melakukan eksplorasi alam.

Mason (2003) mengelompokkan tiga jenis motivasi wisatawan dalam melakukan perjalanan yakni motivasi untuk bersenang-senang (pleasure), motivasi yang sifatnya profesional (misalnya mengikuti pertemuan, bisnis, dll), serta motivasi lainnya (misalnya, untuk studi, alasan kesehatan, dll.) Motivasi pleasure memiliki banyak tujuan misalnya, melihat budaya masyarakat dan alam di suatu destinasi. Pada dasarnya, wisatawan yang datang ke suatu destinasi dapat menjadi pengunjung museum atau sangat berpotensi untuk mengunjungi museum. Karena itu, pariwisata dan museum adalah dua hal yang tak dapat dipisahkan satu sama lain. Museum merupakan daya tarik wisata baik yang berada di daerah perkotaan maupun yang saat ini berada di kabupaten di Sulawesi Selatan. Suatu

daerah dapat memiliki potensi daya tarik wisata alam, budaya dan buatan. Museum dapat dikategorikan sebagai daya tarik wisata buatan (built environment attraction).

Museum dibangun untuk kebutuhan pelestarian koleksi serta penikmatan manusia atas eksistensi suatu benda-benda peninggalan manusia. <sup>7</sup> Ketika melakukan kunjungan ke destinasi wisata, wisatawan akan diperhadapkan pada suasana lingkungan yang variatif. Dalam kondisi seperti ini, manusia (atau wisatawan) akan melakukan adaptasi dengan lingkungan. Karena itu, dalam konteks pariwisata, terdapat dua pendekatan yang dapat terjadi ketika wisatawan mengamati suatu lingkungan yang ada (misalnya museum) yakni pendekatan atau cara dimana ia berusaha untuk semakin mendekati (approaching) sesuatu. Kedua, cara atau tingkatan dimana ia berusaha untuk menghindari sesuatu (Bonn, dkk, 2007).

Dalam hal ini, sikap yang berkaitan dengan mendekati (approach behaviors) diartikan sebagai sikap positif terhadap sesuatu dengan keinginan untuk lebih lama tinggal, melakukan eksplorasi, mengeluarkan uang yang mereka miliki melalui pembelian produk atau layanan, serta melakukan pencarian terkait yang berkaitan dengan lingkungan. Pendekatan atau sikap menghindari (avoidance) dapat diartikan sebagai sikap seseorang untuk tidak tinggal lebih lama, tidak ada keinginan untuk melakukan eksplorasi lebih jauh, serta tidak ada keinginan untuk memahami lebih dalam kondisi lingkungan dimana ia berada.



Dalam hal seseorang berada di suatu museum, maka kedua pendekatan ini dapat terjadi, apakah ia berkeinginan untuk melakukan eksplorasi lebih jauh atau sebaliknya, merasakan kecukupan informasi dan tidak ingin melakukan eksplorasi lebih jauh dari apa yang sedang ia kunjungi atau saksikan. Kita mengharapkan, seseorang yang berkunjung mengalami sikap atau tingkah laku positif yakni keinginan untuk tinggal lebih lama dan mencari pengalaman yang lebih jauh ketika berkunjung ke suatu museum. Pengalaman yang diperoleh pengunjung museum dapat terwujud ketika mereka mengalami atau merasakan secara langsung lingkungan fisik di sekitar mereka.

Dalam konteks museum, mereka akan melihat tata pameran koleksi (display) yang ada di museum, atau daya tarik yang ada di museum. Kondisi fisik museum (baik interior dan eksterior) yang mengesankan adalah modal awal sebuah museum untuk dikembangkan. Karena itu, dibutuhkan hal-hal untuk diperhatikan dalam mengembangkan museum sebagai daya tarik wisata. Woollard (2004) menyarankan 2 (dua) pendekatan yang perlu diperhatikan untuk mengoptimalkan museum sebagai daya tarik wisata yakni pelayanan pengunjung (visitor services) dan akses bagi pengunjung (access for visitors).<sup>8</sup> Pelayanan pengunjung dapat diartikan sebagai pengelolaan museum dengan memberikan kesempatan kepada pengunjung untuk mendapatkan pengalaman kunjungan yang informatif dan menyenangkan.

Salah satu indikator dari pelayanan ini adalah kemampuan pengelola museum membantu pengunjung menikmati koleksi yang dipamerkan serta kegiatan atau event yang dilaksanakan. Pelayanan pengunjung ini juga berkaitan

dengan bagaimana pengunjung dapat menggunakan berbagai fasilitas yang dimiliki museum. Kegiatan yang dilakukan oleh museum, misalnya seminar atau pemanduan mengenai informasi koleksi, penelitian, serta pelaksanaan pameran koleksi (misalnya temporary exhibition) harus memastikan kemampuan pengunjung memperoleh kesempatan ikut dalam kegiatan tersebut. Jika memungkinkan, pengunjung dapat bertemu dengan para staf untuk memperoleh penjelasan mengenai museum. Dengan kata lain, dalam pelaksanaannya, museum terbuka kepada publik, baik kepada pengunjung untuk tujuan rekreatif maupun untuk tujuan edukatif.

Sistematika atau langkah-langkah visitor melakukan kunjungan ke museum dapat dibagi ke dalam 2 (dua) bagian yakni pengunjung dengan dipandu oleh pemandu (guide) dan pengunjung tanpa pemandu. Staf museum (misalnya museum La Galigo) menyambut pengunjung dan diiringi dengan administrasi untuk masuk museum. Idealnya, pengunjung dipandu oleh guide yang menemani mulai dari masuk museum hingga mereka keluar dari gedung museum. Pemanduan oleh tenaga pemandu ini dapat dilihat dari kondisi pengunjung, misalnya tamu/pengunjung rombongan dimana mereka sebaiknya didampingi oleh pemandu (guide) yang memiliki pengetahuan mengenai koleksi. Terdapat pula pengunjung yang tidak memerlukan pemandu karena mungkin alasan ingin melihat secara langsung informasi yang ada pada vitrin koleksi. Pada proses pemanduan ini, informasi yang diberikan serta layanan yang diberikan oleh staf museum akan sangat memengaruhi kepuasan pengunjung. Karena itu, pemandu yang ditugaskan seharusnya memiliki kompetensi pemanduan. Keterbatasan staf

atau pemandu di suatu museum menjadi salah satu alasan ketidakmampuan museum memberikan layanan pemanduan bagi seluruh pengunjung.

Hal ini dikategorikan sebagai pengunjung tanpa pemandu. Untuk memberikan pelayanan maksimal kepada kelompok pengunjung ini, maka 9 informasi koleksi museum sangat berperan dalam memberikan informasi kepada pengunjung. Pengunjung selayaknya dituntun dengan tata pameran museum khususnya yang berkaitan dengan alur pengunjung. Alur perjalanan pengunjung dengan tata pameran koleksi yang menarik memungkinkan mereka untuk tinggal lebih lama di dalam museum mempelajari dan menikmati koleksi yang ada. Dalam hal ini, aktifitas koleksi yang menarik dan variatif dengan pemanfaatan audio visual dan teknologi akan menjadi pendorong bagi pengunjung memperoleh kesan positif tentang museum. Kedua pendekatan tersebut di atas (dengan atau tanpa pemandu) akan berdampak pada 2 (dua) kemungkinan kesan bagi pengunjung yakni positif atau biasa saja. Tujuan yang diharapkan adalah kesan pengunjung yang positif dengan keinginan untuk berkunjung kembali serta merekomendasikan ke teman atau kolega untuk berkunjung ke museum.

### **Museum Dalam Perspektif Pendidikan**

Museum dalam perspektif pendidikan dapat dipahami sebagai pemberian layanan pendidikan (education) (Hooper-Greenhill, 1994; Plourde, 1994) oleh museum ke para pengunjung atau proses pemanfaatan museum sebagai media pembelajaran oleh pengunjung atau masyarakat. Pendidikan dikategorikan sebagai pendidikan yang sifatnya formal dengan pemanfaatan sekolah sebagai sumber

atau tempat belajar dan pembelajaran yang sifatnya informal, salah satunya di museum. Sebaliknya, museum dapat menjadi alternatif bagi para pengajar di berbagai tingkat pendidikan formal untuk membawa siswa atau pebelajar belajar di museum atau memanfaatkan museum untuk mendukung kegiatan pembelajaran.

Dalam perkembangannya, sudah terdapat beberapa sekolah yang merencanakan dan melakukan kunjungan resmi ke museum sebagai bagian dari kurikulum pendidikan formal di sekolah. Selain itu, museum pada umumnya telah menyediakan ruang khusus untuk pembelajaran yang sifatnya formal (seperti kelas) untuk keperluan pembelajaran di museum. Jadi, perkembangan pengetahuan dan kreatifitas pengajar sangat mendukung pemanfaatan museum sebagai sumber belajar. Peran pendidikan museum salah satunya dapat dilihat dari bagaimana institusi pendidikan (sekolah dan universitas) memanfaatkan museum melalui aktifitas belajar mengajar (Hooper-Greenhill, 1994).

Pendekatan pertama adalah 10 jika siswa tingkat Sekolah Dasar (SD) merencanakan berkunjung ke museum. Guru sebagai penanggung jawab kelas dapat (sebaiknya) melakukan komunikasi dengan pihak museum mengenai rencana kunjungan ke museum. Untuk kota Makassar, terdapat 3 (tiga) museum yang dapat menjadi alternatif kunjungan yakni Museum La Galigo, Museum Kota Makassar dan Museum Pattingalloang di kawasan Benteng Somba Opu. Sebagai alternatif, pengelola museum dapat secara aktif melakukan komunikasi, kemitraan atau kerjasama dengan pihak sekolah untuk mengundang sekolah (siswa) berkunjung ke museum. Dalam hal ini, dibutuhkan kreatifitas dari pihak guru

(sekolah) dan staf museum untuk menjadikan museum sebagai media atau sumber belajar. Langkah kedua adalah identifikasi target pembelajaran dan strategi atau teknis kunjungan ke museum. Target pembelajaran ini bervariasi tergantung dari capaian mata pelajaran dan pokok bahasan yang menjadi harapan pendidik/pengajar.

Guru sekolah dan pihak museum dapat melakukan komunikasi untuk mendiskusikan target belajar dan aktifitas yang dapat dijalankan ketika murid berkunjung ke museum. Beberapa target atau informasi yang diharapkan diketahui oleh siswa, misalnya apa itu museum, tujuan museum, nama tokoh dan peranannya, sejarah, nama benda budaya dan kegunaannya, kegiatan menggambar, dan berbagai aktifitas kreatif lainnya. Ketika melakukan kunjungan, guru atau pemandu memberikan penjelasan kepada para murid, kemudian para murid berjalan mengikuti alur sesuai tata pameran koleksi museum. Guru pendamping atau staf museum sebaiknya tidak membiarkan murid berjalan sendiri di museum tanpa ada pemandu. Terdapat kecenderungan murid berjalan dan berlari di museum tanpa memerhatikan informasi yang seharusnya mereka dapatkan selama berkunjung. Karena itu, pembagian kelompok murid ketika berkunjung ke museum menjadi alternatif bagi para pengajar ataupun pemandu museum untuk memaksimalkan proses belajar.

Pada tingkat SMP atau SMU, rencana pembelajaran di museum dimulai dari pemikiran kreatif dari para pengajar (guru). Guru mata pelajaran di sekolah dapat menyesuaikan materi pembahasan dengan museum yang akan dikunjungi maupun dengan jenis koleksi yang dipamerkan. Pada bagian awal dijelaskan

bahwa koleksi museum terbagi atas berbagai jenis koleksi. Dari jenis koleksi ini banyak mata pelajaran yang dapat masuk ke dalam kategori pembelajaran 11 museum. Untuk tingkatan SMP dan SMU, identifikasi pembelajaran dapat berupa pelajaran bahasa, biologi, sejarah dan budaya, geografi, teknologi, dll. Jika guru memahami museum dan mampu berfikir kreatif, maka banyak mata pelajaran yang dapat bersentuhan dengan koleksi museum. Selanjutnya, rencana kunjungan ke museum dapat dikomunikasikan dengan pengelola museum khususnya kegiatan yang akan dilakukan oleh museum. Pada tingkatan SMP dan SMU, kegiatan kunjungan ke museum dapat dilakukan dengan tugas berkelompok dan mandiri.

Tugas guru adalah memberikan instruksi mengenai tugas-tugas yang harus diselesaikan. Selanjutnya, pengelola museum (pemandu) memberikan informasi sesuai kebutuhan pengunjung serta aktifitas yang dapat dilakukan oleh para siswa. Para pendamping harus memastikan bahwa aktifitas yang dilakukan oleh para siswa sesuai dengan target dan harapan sekolah selain melakukan proses belajar secara rileks. Pengunjung pada tingkat mahasiswa (perguruan tinggi) lebih banyak diberikan secara mandiri meskipun tugas secara berkelompok sangat dianjurkan. Penulis beberapa kali membawa mahasiswa jurusan pariwisata berkunjung ke museum dan memastikan bahwa aktifitas yang mereka jalankan adalah memahami dan mengelola museum sebagai daya tarik wisata dan memanfaatkan museum sebagai tempat atau sumber informasi. Beberapa mata kuliah sangat relevan untuk proses pembelajaran pendukung selain pertemuan secara formal di dalam kelas. Pada umumnya, cakupan pembelajaran pengunjung

pada taraf perguruan tinggi adalah penelitian. Mahasiswa sangat dianjurkan melakukan penelitian di museum dengan topik yang variatif dengan latar belakang keilmuan yang variatif pula. Tingkah laku pengunjung, tata letak koleksi, teknologi dan informasi, sejarah dan budaya adalah beberapa topik penelitian yang dapat dilakukan di museum. Beberapa museum memiliki fasilitas penunjang pembelajaran. Karena itu, penulis menyarankan pentingnya komunikasi yang intens antara para pengajar dan pengelola museum.

### **2.3 Program kerja**

Program kerja KKL mahasiswa fakultas ilmu komunikasi Universitas Bina Darma mengunjungi kota Surabaya dan Malang yang dilaksanakan pada tanggal 26-31 Januari 2020 berikut adalah program kerja yang telah dilaksanakan :

#### **Hari 01 : Palembang-Surabaya**

06.00	Peserta telah berkumpul di tempat yang telah ditentukan (halaman masjid al-fathur akbar)
07.00	Berangkat menuju Lampung
12.00	Istirahat makan siang di local resto dan melanjutkan perjalanan
17.00	Tiba dipelabuhan Bakauheni langsung nyebrang ke Pulau Jawa
19.00	Makan malam di local resto
20.00	Menuju perjalanan ke Surabaya

### **Hari 02 :Surabaya city tour**

10.00	Tiba dimojokerto dan makan dilokal resto
14.00	Menuju kunjungan PT Yakult Indonesia persada
18.00	makan malam
20.00	Check in hotel

### **Hari 03 : Surabaya city tour**

06.00	Sarapan dihotel dan check out
09.00	Kunjungan ke Universitas 17 Agustus
12.00	Makan siang dilokal resto
13.00	Kunjungan ke J-TV dan TVRI
18.00	Melanjutkan perjalanan ke malang dan singgah makan malam di lokal resto
21.00	Tiba di malang dan check in



#### **Hari 04 : malang city tour**

06.00-08.00	Sarapan di hotel
08.00-08.30	Menuju tempat wisata taman selecta
08.30-12.00	wisata ke taman selecta
12.00-14.00	Makan siang di lokal resto di dekat taman selecta
14.00-18.00	Lanjut wisata museum angkut
18.00-19.00	Makan malam
19.00	Menuju hotel untuk istirahat

#### **Hari 05 : malang city tour**

07.00	Sarapan di hotel
09.00	Menuju jatim park 2
12.00	Makan siang di lokal resto
15.00	Menuju ke pusat oleh-oleh
17.00	Menuju BNS ( batu night spectacular)
18.00	Makan malam di lokal resto
19.00	Kembali ke hotel

### **Hari 06 : malang-palembang**

06.00	Sarapan di hotel dan check out
08.00	Melanjutkan perjalanan ke bandara internasional juanda
11.00	Check in airport
12.45	Take of Palembang
14.45	Tiba di Palembang

Laporan KKL ini berisi tentang kunjungan pada wisata hari ke-4 malang city tour dimana pada kunjungan ini mahasiswa mengunjungi museum angkut di kota Batu Timur, kunjungan ini membebaskan mahasiswa untuk mempelajari, memperhatikan, serta melihat langsung kondisi yang ada ditempat kunjungan, Seperti bermacam-macam alat transportasi diberbagai Negara.

## **BAB 3**

### **PENUTUP**

#### **3.1 Kesimpulan**

Sebagai anggota masyarakat yang berada di suatu wilayah geografis, sudah selayaknya kita memahami potensi kepariwisataan yang terdapat di daerah kita termasuk eksistensi museum sebagai daya tarik wisata. Museum dapat menjadi pilihan masyarakat untuk belajar dan bersantai (rekreatif), tentunya dengan rekomendasi positif dari mereka yang pernah berkunjung ke museum. Semakin banyak masyarakat (termasuk wisatawan) yang mengunjungi museum, maka semakin terbuka peluang bagi masyarakat untuk memahami sejarah dan budayanya. Eksistensi museum tidak dapat berperan dengan baik untuk masyarakat jika aspek pendidikan tidak menjadi perhatian pengelola. Sebaliknya, museum juga harus mampu mendorong masyarakat untuk berkunjung ke museum tidak hanya dalam konteks pendidikan, tetapi sebagai tempat rekreatif yang mampu memberikan suasana yang menyenangkan, tidak membosankan, aktifitas variatif dan museum sebagai daya tarik wisata budaya. Beragam target pembelajaran baik oleh pelajar SD, SMP, SMU hingga perguruan tinggi dapat diimplementasikan di museum. Pembelajaran sejarah dan budaya di museum adalah sebagian kecil dari kreatifitas

pengajaran yang dapat dijalankan oleh pengajar. Untuk mencapai tujuan tersebut, dibutuhkan kreatifitas guru atau pengajar untuk memanfaatkan museum sebagai peluang atau tempat belajar informal bagi peserta didik mereka. Kerjasama antara sekolah dan pengelola atau staf museum untuk mengimplementasikan target pembelajaran ini perlu segera diterapkan. Bagi mereka yang belum pernah berkunjung ke museum sebaiknya meluangkan waktu untuk datang dan melihat tata pameran koleksi yang ada di museum. Hal ini untuk memastikan bahwa pengunjung (khususnya pengajar) mampu berfikir kreatif menerapkan strategi pembelajaran dan pengajaran di museum, selain proses belajar mengajar secara formal di sekolah. Selamat mencoba. Terima kasih.

### **3.2 Saran**

Saran Tulisan ini memandang perlunya setiap anggota masyarakat untuk memanfaatkan museum sebagai tempat rekreatif atau daya tarik wisata serta pusat belajar berbagai jenis pelajaran atau mata kuliah.

Penulis menyarankan kepada 2 (dua) kelompok masyarakat yakni pengelola museum dan masyarakat secara umum agar tujuan rekreatif dan pendidikan museum dapat tercapai.

a. Dengan diadakan kunjungan industri seperti ini siswa siswi diharapkan dapat berfikir maju, kreatif, dan efisien sehingga dapat mengurangi perilaku yang bersifat negatif misalnya kenakalan remaja karena bakat dan kemampuan lebih bersalur kepada hal-hal yang positif yang akan berguna bagi kehidupannya baik sekarang maupun yang akan datang.

b. museum angkut bukan hanya tempat rekreasi dan hanya permainan saja melainkan disana terdapat kelengkapan alat peraga ilmu terapan ada yang outdoor maupun indor, dan juga menyediakan miniatur peristiwa sejarah dan kebudayaan indonesia .



## DAFTAR PUSTAKA

Journal of Travel Research, 45(3), 345-354. doi: 10.1177/0047287506295947

Hooper-Greenhill, Eilean (1994).

The educational role of the museum, hal. 47-60. London: Routledge. Hooper-

Greenhill, Eilean. (1994).

Museum education. Dalam Hooper-Greenhill, Eilean (Editor). The educational

role of the museum, hal.229-257.

Hooper-Greenhill, Eilean (1994). Who goes to museum. Dalam Hooper-Greenhill,

Eilean (Editor). The educational role of the museum, hal. 47-60. London:

Routledge.

Hooper-Greenhill, Eilean. (1994). Museum education. Dalam Hooper-Greenhill,

Eilean (Editor). The educational role of the museum, hal. 229-257.

London: Routledge.

Ambrose, T., & Paine, C. (2006). Museum basics (2nd ed.). New York: Routledge

## LAMPIRAN







