

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Definisi Pariwisata**

Pariwisata adalah perjalanan dari satu tempat ketempat lain bersifat sementara, dilakukan perorangan atau kelompok, sebagai usaha mencari keseimbangan atau keserasian dan kebahagiaan dengan lingkungan dalam dimensi sosial budaya, alam, dan ilmu. Kodhyat dalam Akbarsyah (2017).

Pariwisata adalah suatu aktivitas manusia yang dilakukan secara sadar yang mendapat pelayanan secara bergantian diantara orang-orang dalam suatu negara itu sendiri atau di luar negeri (meliputi pendiaman orang-orang dari daerah lain) untuk mencari kepuasan yang beraneka ragam dan berbeda dengan apa yang dialaminya dimana ia memperoleh pekerjaan tetap. Wahab dalam Akbarsyah (2017).

Pariwisata adalah kegiatan melakukan perjalanan dengan tujuan mendapatkan kenikmatan, mencari kepuasan, mengetahui sesuatu, memperbaiki kesehatan, menikmati olahraga atau istirahat, menunaikan tugas, dan lain-lain. Definisi yang luas pariwisata adalah perjalanan dari suatu tempat ke tempat lain, bersifat sementara, dilakukan perorangan maupun kelompok, sebagai usaha mencari keseimbangan atau keserasian dan kebahagiaan dengan lingkungan hidup dalam dimensi sosial, budaya, alam dan ilmu. Suatu perjalanan akan dianggap sebagai perjalanan wisata bila memenuhi tiga persyaratan yang diperlukan, yaitu bersifat sementara, 11 bersifat sukarela (Voluntary) dalam arti tidak terjadi karena paksaan, dan tidak bekerja yang sifatnya menghasilkan upah. Spillane dalam Akbarsyah (2017).

Adapun definisi pariwisata lain yang diungkapkan oleh Hunziker dan Kraft dalam Muljadi (2009) mengungkapkan bahwa pariwisata adalah keseluruhan hubungan dan gejala-gejala yang timbul dari adanya orang asing dan perjalanannya itu tidak untuk bertempat tinggal menetap dan tidak ada hubungan dengan kegiatan untuk mencari hal-hal yang sesuai dengan keinginan dan kebutuhannya.

#### **2.1.1 Bentuk-Bentuk Pariwisata**

Menurut Hunziker dan Kraft dalam Muljadi (2009), Bentuk-bentuk pariwisata yang dikenal masyarakat umum, antara lain:

1. Menurut Jumlah Orang yang Berpergian
  - a. Pariwisata Individu/perorangan (*individual tourism*), yaitu bila seseorang atau sekelompok orang dalam mengadakan perjalanan wisatanya melakukan sendiri dan memilih daerah tujuan wisata beserta programnya serta pelaksanaannya dilakukan sendiri.

- b. Pariwisata kolektif (*collective tourism*), yaitu suatu usaha perjalanan wisata yang menjual pakatnya kepada siapa saja yang berminat, dengan keharusan membayar sejumlah uang yang telah ditentukannya.
2. Menurut Motivasi Perjalanan
- a. Pariwisata rekreasi (*recreational tourism*) adalah bentuk pariwisata untuk beristirahat guna memulihkan kembali kesegaran jasmani dan rohani dan menghilangkan kelelahan.
  - b. Pariwisata untuk menikmati perjalanan (*pleasure tourism*) adalah bentuk pariwisata yang dilakukan oleh orang-orang yang meninggalkan tempat tinggalnya untuk berlibur, untuk mencari udara segar, untuk memenuhi kehendak inginn tahunya, untuk menikmati hiburan dan lain-lain.
  - c. Pariwisata budaya (*cultural tourism*) adalah bentuk pariwisata yang ditandai dengan rangkaian motivasi seperti keinginan untuk belajar adat istiadat dan cara hidup, rakyat negara lain, studi-studi/riset pada penemuan-penemuan, mengunjungi tempat-tempat peninggalan kuno/bersejarah dan lain-lain.
  - d. Pariwisata olahraga (*sport tourism*) bentuk pariwisata ini dapat dibedakan menjadi 2 kategori:  
 Pertama : *Big Sports Event*, yaitu peristiwa-peristiwa olahraga besar yang menarik perhatian, baik olahragawannya sendiri maupun penggemarnya (*supporter*).  
 Kedua : *Sporting Tourism of the Practitioners*, yaitu bentuk olahraga bagi mereka yang ingin berlatih atau mempraktikkan sendiri, seperti : mendaki gunung, olahraga naik kuda, beruru, memancing dan lain-lain.

## 2.2 Wisatawan

Pengertian umum biasanya dipakai pemikiran dan komunikasi sehari-hari ketika seseorang mendeskripsikan berbagai perilaku atau perwujudan, baik orang maupun tempat yang *touristy* ( tempat yang banyak dikunjungi orang sehingga dianggap daerah wisata atau *touristic* (sifat yang mencerminkan seseorang berperilaku seperti seorang wisatawan). Beberapa kamus mencoba menstadarisasi pengertian wisatawan tetapi tidak ada yang komprehensif karena ada terlalu banyak variasi arti dan rujukkan. Seseorang mungkin berperilaku seperti seseorang wisatawan, seperti berjalan-jalan sambil ,melihat pemandangan dan memotret di sana-sini. Terlebih lagi kalau melihat penampilan fisik yang dapat diamati, seperti pakaian, gaya bicara, atau teman berpergiannya yang mencerminkan bahwa orang tersebut adalah pengunjung dari daerah lain dalam suatu negara atau dari luar negeri. Menurut Pitana dan Diarta (2009).

Menurut Cohen dalam pitana dan diarta (2009) mengklasifikasikan wisatawan atas dasar tingkat familiarisasi dari daerah yang akan dikunjungi, serta tingkat pengorganisasian perjalanan wisatanya. Atas dasar ini, cohen menggolongkan wisatawan menjadi empat, yaitu :

1. *Drifter*, yaitu wisatawan yang ingin mengunjungi daerah yang sama sekali belum diketahuinya dan bepergian dalam jumlah kecil.
2. *Eksplorer*, yaitu wisatawan yang melakukan perjalanan dengan mengatur perjalanannya sendiri dan tidak mau mengikuti jalan-jalan wisata yang sudah umum melainkan mencari hal yang tidak umum (*Off the beaten track*). Wisatawan seperti ini bersedia memanfaatkan fasilitas dengan standar lokal dan tingkat interaksi dengan masyarakat lokal juga tinggi.
3. *Individual Mass Tourist*, yaitu wisatawan yang hanya menyerahkan pengaturan perjalanannya kepada agen perjalanan dan mengunjungi daerah tujuan wisata yang sudah terkenal.
4. *Organized-Mass Tourist*, yaitu wisatawan yang hanya mau mengunjungi daerah tujuan wisata yang sudah dikenal, dengan fasilitas seperti yang dapat ditemuinya di tempat tinggalnya dan perjalanannya selalu dipandu oleh pemandu wisata. Wisatawan seperti ini terkungkung oleh apa yang disebut sebagai *environmental bubble*.

Menurut Smith dalam pitana dan diarta (2009) juga melakukan klasifikasi terhadap wisatawan dengan menggolongkan wisatawan menjadi tujuh kelompok, yaitu :

1. *Explorer*.  
Yaitu wisatawan yang mencari perjalanan baru dan berinteraksi secara intensif dengan masyarakat lokal, dan bersedia menerima fasilitas seadanya, serta menghargai norma-norma dan nilai-nilai lokal.
2. *Elite*.  
Yaitu wisatawan yang mengunjungi daerah tujuan wisata yang belum dikenal, tetapi dengan pengaturan lebih dulu, dan bepergian dalam jumlah yang kecil.
3. *Off-beat*.  
Yaitu wisatawan yang mencaari atraksi sendiri, tidak mau ikut ke tempat-tempat yang sudah ramai dikunjungi. Biasanya wisatawan seperti ini siap menerima fasilitas seadanya di tempat lokal.
4. *Unusual*.  
Yaitu wisatawan yang dalam perjalanannya sekali waktu juga mengambil aktivitas tambahan, untuk mengunjungi tempat-tempat yang baru, atau melakukan aktivitas yang agak beresiko. Meskipun dalam aktivitas tambahannya bersedia menerima fasilitas apa adanya, tetapi program pokoknya tetap harus mendapatkan fasilitas yang standar.

5. *Incipient Mass.*

Yaitu wisatawan yang melakukan perjalanan secara individual atau kelompok kecil, dan mencari daerah tujuan wisata yang mempunyai fasilitas standar tetapi masih menawarkan keaslian (*authenticity*)

6. *Mass.*

Yaitu wisatawan yang bepergian ke daerah tujuan wisata dengan fasilitas yang sama seperti didaerahnya, atau bepergian ke daerah tujuan wisata dengan *environment bubble* (nuansa lingkungan) yang sama. Interaksi dengan masyarakat lokal kecil, kecuali dengan mereka yang langsung berhubungan dengan usaha pariwisata.

7. *Charter*

Yaitu wisatawan yang mengunjungi daerah tujuan wisata dengan lingkungan yang mirip dengan daerah asalnya, dan biasanya hanya untuk bersantai/bersenang-senang. Mereka bepergian dalam kelompok besar, dan meminta fasilitas yang berstandar internasional.

Berdasarkan teori di disimpulkan bahwa wisatawan merupakan orang yang melakukan kunjungan atau perjalanan wisata. Batasan tentang wisatawan sangat bervariasi mulai dari yang umum sampai dengan yang sangat teknis spesifik. Klasifikasi wisatawan meliputi *drifter*, *ekspolrer*, *individual mass touris*, dan *organized mass tourist*.

## 2.3 Pengelolaan

Kata pengelolaan berasal dari kata kerja mengelola dan merupakan terjemahan dari bahasa Italia yaitu *menegiare* yang artinya menangani alat-alat, berasal dari bahasa latin *manus* yang artinya tangan. Dalam bahasa Prancis terdapat kata *mesnagement* yang kemudian menjadi *management*. Pengelolaan dari kata kelola menurut bahasa adalah Penyelenggaraan menurut Poewardarminta dalam Andini (2016).

Sedangkan menurut Siswanto dalam Andini (2016) pengelolaan merupakan suatu aktifitas yang sistematis yang saling bersusulan agar tercapai tujuan.

Pengelolaan (Manajemen) adalah ilmu dan seni mengatur proses pemanfaatan sumber daya manusia dan sumber-sumber lainnya secara efektif dan efisien untuk mencapai suatu tujuan tertentu menurut Melayu Hasibuan dalam Huda (2015)

Definisi manajemen yang dikemukakan oleh Daft dalam Huda (2015) sebagai berikut: —*Management is the attainment of organizational goals in an effective and efficient manner through planning organizing leading and controlling organizational resources.* Pendapat tersebut kurang lebih

mempunyai arti bahwa manajemen merupakan pencapaian tujuan organisasi dgn cara yg efektif dan efisien lewat perencanaan pengorganisasian pengarahan dan pengawasan sumberdaya organisasi.

### 2.3.1 Fungsi Pengelolaan

Bedasarkan fungsi pengelolaan (manajemen) secara garis besar dapat disampaikan bahwa tahap-tahap dalam melakukan pengelolaan meliputi: perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan pengawasan. Fungsi-fungsi manajemen tersebut bersifat universal, di mana saja dan dalam organisasi apa saja. Namun, semuanya tergantung pada tipe organisasi, kebudayaan dan anggotanya.

Menurut Terry dalam Huda (2015) fungsi pengelolaan dalam bukunya *Principle Management* adalah :

1. Perencanaan (*planning*)  
Yaitu sebagai dasar pemikiran dari tujuan dan penyusunan langkah-langkah yang akan dipakai untuk mencapai tujuan. Merencanakan berarti mempersiapkan segala kebutuhan, memperhitungkan matang-matang apa saja yang menjadi kendala, dan merumuskan bentuk pelaksanaan kegiatan yang bermaksud untuk mencapai tujuan.
2. Pengorganisasian (*organization*)  
Yaitu sebagai cara untuk mengumpulkan orang-orang dan menempatkan mereka menurut kemampuan dan keahliannya dalam pekerjaan yang sudah direncanakan.
3. Penggerakan (*actuating*)  
Yaitu untuk menggerakkan organisasi agar berjalan sesuai dengan pembagian kerja masing-masing serta menggerakkan seluruh sumber daya yang ada dalam organisasi agar pekerjaan atau kegiatan yang dilakukan bisa berjalan sesuai rencana dan bisa mencapai tujuan.
4. Pengawasan (*controlling*)  
Yaitu untuk mengawasi apakah gerakan dari organisasi ini sudah sesuai dengan rencana atau belum. Serta mengawasi penggunaan sumber daya dalam organisasi agar bisa terpakai secara efektif dan efisien tanpa ada yang melenceng dari rencana.

### 2.4 Fasilitas Pariwisata

Menurut Tjiptono (2006) “dengan fasilitas yang baik maka dapat membentuk persepsi di mata pelanggan. Di sejumlah tipe jasa, persepsi yang terbentuk dari interaksi antara pelanggan dengan fasilitas berpengaruh terhadap kualitas jasa di mata pelanggan”.

Menurut Spillane dalam Akbar (2017) Fasilitas merupakan sarana dan prasarana yang mendukung operasional objek wisata untuk mengakomodasi segala kebutuhan wisatawan, tidak secara langsung mendorong pertumbuhan tetapi berkembang pada saat yang sama atau sesudah atraksi berkembang. Kebutuhan wisatawan tidak hanya menikmati keindahan alam atau keunikan objek wisata melainkan memerlukan sarana dan prasarana wisata seperti akomodasi (sarana kebersihan, kesehatan, keamanan, komunikasi, tempat hiburan, hotel/penginapan, restoran, dan took cinderamata), transportasi (jalan alternative, aspal, hotmik, dan jalan setapak), kendaraan (angkutan umum, becak, ojek, sepeda), dan lain-lain (mushola, tempat parker, MCK, dan *shelter*). Berdasarkan teori Spillane, fasilitas dapat dikelompokkan menjadi 3 (tiga) bagian :

1. Fasilitas utama, merupakan sarana yang sangat dibutuhkan atau dirasakan sangat perlu selama pengunjung berada disuatu objek wisata.

### **Sarana Pokok Wisata**

Menurut Yoeti dalam Sastra (2016): “Sarana pokok wisata adalah perusahaan-perusahaan yang hidup dan kehidupannya tergantung kepada lalu lintas wisatawan dan travelers lainnya”. Fungsinya ialah menyediakan fasilitas pokok yang dapat memberikan pelayanan bagi kedatangan wisatawan”.

Perusahaan-perusahaan yang termasuk kelompok ini Menurut Yoeti dalam Sastra (2016) adalah: “(a) Perusahaan-perusahaan yang usaha kegiatannya mempersiapkan dan merencanakan perjalanan wisatawan. Seperti: *Travel Agent, Tour Operator, Tourist Transportation*, (b) Perusahaan-perusahaan yang memberikan pelayanan di daerah tujuan kemana wisatawan pergi. Contohnya: Hotel, Motel, Bar dan Restoran, Coffee Shop, Cafeteria, kantor-kantor pemerintah.

Menurut Suwanto dalam Sastra (2016) yang termasuk sarana pokok wisata yaitu: “(a) Biro perjalanan umum dan agen perjalanan, (b) Transportasi wisata baik darat, laut maupun udara, (c) Restoran (*catering trades*), (d) Objek wisata, (e) Atraksi wisata (*tourist attraction*)”.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan yang termasuk sarana pokok pariwisata adalah: (a) Pramuwisata dan Pengatur wisata (*Guide and Tour Manager*), (b) Sarana Akomodasi, (c) Sarana Restorasi.  
a) Pramuwisata dan Pengatur wisata (*Guide and Tour Manager*)

Menurut Suyitno (dalam Sastra, 2016:5) : Pramuwisata dan pengatur wisata, kedua-duanya merupakan petugas purna jual yang bertindak

sebagai wakil perusahaan yang mengelola wisata untuk membawa, memimpin, memberi informasi, dan layanan lainnya kepada wisatawan. Pramuwisata ini dapat dibedakan menjadi dua yaitu: “*tour guide dan local guide*”.

*Tour guide* adalah pramuwisata yang bertugas memandu wisatawan dari awal keberangkatan hingga kembali lagi ketempat semula. Sedangkan *local guide* adalah pramuwisata yang bertugas memandu wisatawan hanya di objek-objek tertentu.

b) Sarana Akomodasi

Sarana akomodasi merupakan sarana yang digunakan wisatawan untuk beristirahat Sarana akomodasi disini terdiri dari hotel, motel, homestay, dan penginapan lainnya. Menurut Soekadijo dalam Sastra (2016) : “Untuk menempatkannya sebagai bagian dari suatu wisata, maka perlu diperhatikan beberapa hal, antara lain: bentuk, fungsi, lokasi, dan mutu fasilitas akomodasi tersebut”.

c) Sarana makan dan minum

Menurut Mill dalam Sastra (2016) : “Sebagian besar wisatawan bila melakukan perjalanan, membutuhkan makanan dan minuman yang mereka kenal dengan baik”. Menurut Suyitno dalam Sastra (2016) : “Restoran bisa berada di hotel maupun berdiri sendiri secara independen. Dimanapun restoran itu berada, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan antara lain: jenis atau kelas, menu, fasilitas, harga, dan lokasi”.

2. Fasilitas pendukung, sarana yang pada proposinya sebagai pelengkapan fasilitas utama sehingga wisatawan akan merasa lebih betah.

Sarana Pelengkap Wisata

Menurut Yoeti dalam Sastra (2016) : “Sarana pelengkap wisata adalah fasilitas-fasilitas yang dapat melengkapi sarana

pokok sedemikian rupa, sehingga fungsinya dapat membuat wisatawan lebih lama tinggal di tempat atau daerah yang dikunjunginya”. Sarana pelengkap wisata terdiri dari: fasilitas untuk berolah raga, baik dimusim dingin atau musim panas (ski, golf course, tennis court, swimming-pool).

Menurut Suwanto dalam Sastra (2016) yang termasuk sarana pelengkap wisata adalah: (a) Fasilitas rekreasi dan olahraga, seperti golf course, tennis court, pemandian, kuda tunggangan, photography, dan lain-lain, (b) Prasarana umum seperti jalan raya, jembatan, listrik, lapangan udara, telekomunikasi, air bersih, pelabuhan, dan lain-lain.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia: “Fotografi adalah seni dan penghasilan gambar dan cahaya pada film atau permukaan yang dipekakan”. Contohnya penyediaan jasa foto langsung jadi pada berbagai objek wisata.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan yang termasuk sarana pelengkap wisata adalah:

- a) Fasilitas olah raga
  - b) Fasilitas rekreasi
3. Fasilitas penunjang, pada dasarnya merupakan sarana yang bersifat sebagai pelengkap utama sehingga wisatawan terpenuhi apapun kebutuhan selama berada di objek wisata.

Suwanto (2013) dan yoeti (2015) membedakan atau memisahkan definisi prasarana ( infrastructure) dan sarana pariwisata. Menurut Suwanto (2013:21) prasarana wisata adalah sumber daya alam dan sumber daya manusia yang mutlak dibutuhkan oleh wisatawan dalam perjalanannya di daerah tujuan wisata, seperti jalan, listrik, air, telekomunikasi, terminal, jembatan dan lain sebagainya.

Sarana penunjang kepariwisataan

Menurut Yoeti dalam Sastra (2016): “Sarana penunjang kepariwisataan ini ialah fasilitas yang diperlukan wisatawan (*khususnya business tourist*), yang berfungsi tidak hanya

melengkapi sarana pokok dan sarana pelengkap, tetapi fungsinya yang lebih penting adalah agar wisatawan lebih banyak membelanjakan uangnya di tempat yang dikunjungi tersebut”.

Menurut Yoeti dalam Sastra (2016) yang termasuk kedalam sarana penunjang tersebut seperti: “Night Club, Steambath, Casino, Souvenir Shop”. Sedangkan menurut Suwanto (dalam Sastra, 2016:5) yang termasuk sarana penunjang wisata adalah: “(a) Nightclub dan Steambath, (b) Casino dan entertainment, (c) Souvenir shop, mailing service, dan lain-lain”.

Menurut Damardjati dalam Sastra (2016) “Entertainment adalah sejenis *tourist attractions* dimana para pengunjung (wisatawan) merupakan subjek yang pasif, sebagai audience/hadirin yang datang menyaksikan, menikmati ataupun mengagumi kejadian-kejadian yang berlangsung untuk mendapatkan kepuasan rohaniah sesuai dengan motif-motif yang mendorong kunjungan tersebut. Misalnya: opera, sandiwara, wayang orang, drama, konser, pagelaran tari, musik, night-club, dan lain sebagainya”.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa sarana penunjang wisata adalah fasilitas yang dibutuhkan wisatawan dan berfungsi agar wisatawan lebih banyak mengeluarkan uangnya pada objek wisata. Sarana penunjang ini terdiri dari:

- a) Toko souvenir
- b) Entertainment

Menurut Pitana dan Surya dalam Sastra (2016): “Fasilitas wisata merupakan elemen dalam destinasi atau berhubungan dengan destinasi yang memungkinkan wisatawan tinggal di

destinasi tersebut untuk menikmati atau berpartisipasi dalam atraksi yang ditawarkan”. Sedangkan menurut Soekadijo (dalam Sastra, 2016:7): “Fasilitas wisata adalah jasa, dimana aktivitas orang yang menerimanya menentukan pelaksanaannya”.

Berdasarkan Peraturan Pemerintah No. 50 tahun 2011 tentang pariwisata menyebutkan bahwa: “Fasilitas wisata adalah semua jenis sarana yang secara khusus ditujukan untuk mendukung penciptaan kemudahan, kenyamanan, keselamatan wisatawan dalam melakukan kunjungan ke Destinasi Pariwisata”.

Menurut Mill dalam Sastra (2016) : “Fasilitas wisata adalah pelayanan pendukung yang selalu siap dimanfaatkan oleh para wisatawan dan pelayanan tersebut menawarkan mutu dan harga yang sesuai dengan kebutuhan wisatawan”. Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa fasilitas wisata adalah seluruh faktor yang dibutuhkan wisatawan untuk mendukung kemudahan, kenyamanan, dan keselamatan wisatawan selama melakukan perjalanan ke sebuah destinasi wisata”.

#### **2.4.1 Standar Fasilitas**

Menurut Soekadijo dalam Andini (2016) mengemukakan bahwa standar fasilitas adalah sebagai jumlah fasilitas rekreasi dengan skala kelengkapannya yang perlu disediakan bagi kebutuhan wisatawan untuk berbagai macam aktivitas rekreasi, beberapa persyaratan yang menjadi dasar panduan dalam pengembangan standar fasilitas wisata yaitu :

1. Standar harus realitis dan mudah untuk dicapai.
2. Standar harus dapat diterima dan berguna bagi pengguna.
3. Standar harus didasarkan pada analisa yang sesuai berdasarkan informasi terbaik yang dapat diperoleh.

#### **2.5 Pengertian Museum**

Direktorat Museum, menjelaskan bahwa museum merupakan suatu badan tetap, tidak tergantung kepada siapa pemiliknya melainkan harus tetap ada. Museum bukan hanya merupakan tempat kesenangan, tetapi juga untuk kepentingan studi dan penelitian. Direktorat Museum (2007). Museum

terbuka untuk umum dan kehadiran serta fungsi-fungsi museum adalah untuk kepentingan dan kemajuan masyarakat. Direktorat museum memaparkan bahwa museum merupakan badan usaha yang berguna untuk memajukan masyarakat.

Museum memiliki hubungan dengan warisan budaya yakni sebagai lembaga, tempat penyimpanan, perawatan, pengamanan, dan pemanfaatan benda-benda bukti materiil hasil budaya manusia serta alam dan lingkungannya guna menunjang upaya perlindungan dan pelestarian kekayaan budaya bangsa (Pasal 1. (1). PP. No. 19, 1995). Namun museum dalam kaitannya dengan ilmu pengetahuan dan kebudayaan pada umumnya mempunyai arti yang sangat luas. Koleksi museum merupakan bahan atau obyek penelitian ilmiah. Museum bertugas mengadakan, melengkapi dan mengembangkan tersedianya obyek penelitian ilmiah itu bagi siapapun yang membutuhkan. Museum bertugas menyediakan sarana untuk kegiatan penelitian bagi siapapun, disamping itu museum bertugas melaksanakan kegiatan penelitian dan menyebar luaskan hasil penelitian tersebut untuk pengembangan ilmu pengetahuan umumnya. Direktorat Museum (2007).

Definisi dan arti kata museum yang sudah dipaparkan, masing-masing memiliki memiliki arti kata dan penekanan yang berbeda-beda. *International Council of Museum (ICOM)* sebagai dewan internasional yang mendefinisikan museum menjadi lebih lengkap. *International Council of Museum (Statutes, ICOM, 2007)* mengatakan bahwa : “*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 of education, study and enjoyment.*”

Pernyataan ICOM mengenai museum ini merupakan pernyataan tentang museum yang merupakan lembaga yang tidak mencari keuntungan, sebuah institusi permanen yang melayani masyarakat dan pengembangan, terbuka untuk umum, megumpulkan, melestarikan, meneliti, mengkomunikasikan, dan memamerkan warisan sejarah manusia dan alam baik yang berwujud maupun tidak berwujud dengan tujuan edukasi, pembelajaran, dan hiburan.

Definisi yang dipaparkan ICOM mencakup semua elemen yang telah dipaparkan sebelumnya, mulai dari sifat, tugas dan tujuannya telah jelas dipaparkan oleh ICOM. Tiga hal yang sudah dipaparkan kemudian akan digunakan sebagai dasar dan landasan mengenai pengertian museum.

### **2.5.1 Fungsi Museum**

Berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 1995 dalam buku Pedoman Museum Indonesia (2010) menyebutkan museum memiliki tugas menyimpan, merawat, mengamankan dan memanfaatkan koleksi museum berupa benda cagar budaya. Dengan demikian museum memiliki dua fungsi besar yaitu :

1. Sebagai tempat pelestarian, museum harus melaksanakan kegiatan-kegiatan sebagai berikut:
  - a. Penyimpanan, yang meliputi pengumpulan benda untuk menjadi koleksi, pencatatan koleksi, sistem penomoran dan penataan koleksi.
  - b. Perawatan, yang meliputi kegiatan mencegah dan menanggulangi kerusakan koleksi.
  - c. Pengamanan, yang meliputi kegiatan perlindungan untuk menjaga koleksi dari gangguan atau kerusakan oleh faktor alam dan ulah manusia.
  
2. Sebagai sumber informasi, museum melaksanakan kegiatan pemanfaatan melalui penelitian dan penyajian.
  - a. Penelitian dilakukan untuk mengembangkan kebudayaan nasional, ilmu pengetahuan dan teknologi yang dilakukan berdasarkan izin dari kepala museum yang bersangkutan, dan copy hasil penelitian diserahkan kepada museum.
  - b. Penyajian harus tetap memperhatikan aspek pelestarian dan pengamanannya melalui pameran, panduan keliling museum, bimbingan karya tulis, ceramah, pemutaran slide atau film, dan museum keliling.

### **2.5.2 Manfaat Museum**

Menurut direktorat Museum Republik Indonesia dalam akbar (2017). museum mempunyai fungsi sebagai berikut :

1. Pusat dokumentasi dan penelitian ilmiah
2. Pusat penyaluran ilmu untuk umum
3. Pusat penikmatan karya seni
4. Pusat perkenalan kebudayaan antar daerah dan antar bangsa
5. Sebagai objek wisata
6. Media pembinaan

### 2.5.3 Komponen Dasar Museum

Museum yang baik harus memiliki komponen dasar agar museum tersebut dapat ‘menjual’ kepada masyarakat sehingga dapat menjadi suatu daya tarik objek wisata yang diminatin. Menurut axioma dalam Akbar (2017), komponen-komponen tersebut yang perlu di perhatikan yaitu :

1. Penampilan (eppearance) pintu masuk, ruang kedatangan utama dan tanda-tanda petunjuk arah bagi pengunjung, termasuk informasi yang tersedia di bagian karcis.
2. Pola arus (sirkulasi) pengunjung yang mengikuti tata letak (lay-out) yang logis.
3. Display, presentasi da informasi yang memadai dan tersedia dengan mudah, termasuk daya dukung bahan audio visual,tape , guide dan sebagainya.
4. Penempatan dan tata letak kegiatan atraksi pengunjung di lokasi.
5. Lokasi serta tata letak berbagai fasilitas yang tersedia di museum (toilet, cafe, musholla, toko, souvenir, bangku duduk, dan sebagainya).

### 2.6 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu sangat penting sebagai dasar pemikiran dan acuan dalam pembuatan skripsi ini. Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang akan mengarahkan penelitian ini.

Fuad Akbar (2017) “Pengelolaan Fasilitas Di Museum Sang Nila Utama Provinsi Riau”. Dengan hasil penelitiannya adalah Pengelolaan fasilitas wisata di museum sang nila utama provinsi riau belum baik atau memadai, hal ini dikarenakan yaitu jenis fasilitas yang masih sedikit, Ada beberapa fasilitas yang tidak bisa digunakan baik, serta kondisi fasilitas-fasilitas yang masih kurang kayak. Adapun Kendala-kendala yang dijumpai . seperti keterbatasan dana, dan kurangnya perhatian dari pemerintah, terbatasnya kemampuan menajerial di bidang kepariwisataan dan kurangnya kesadaran kurangnya kesadaran pengunjung terhadap lingkungan.

Zony Sastra (2016) “Pengolahan Fasilitas Objek Wisata Aka Barayun Lembah Harau Berbasis Masyarakat Di Kabupaten Lima Pulih Kota.” Dengan hasil penelitiannya adalah Sesuai dengan kondisi di

lapangan hasilnya bahwa pengelolaan fasilitas di objek wisata mendapatkan kategori baik akan tetapi terdapat juga beberapa kekurangan seperti sarana akomodasi yang kurang ketersediaannya. Tanggapan respondent dengan keterlibatan dengan masyarakat dalam pengelolaan fasilitas objek bahwa masyarakat yang terlibat tersebut sangatlah berperan karena memang masyarakat setempat lah yang mendominasi untuk pengelolaan objek wisata tersebut.

Muliadi Dan Suryasih (2016) “Pengelolaan Museum Arma Sebagai Daya Tarik Wisata Budaya Di Desa Ubud”. Hasil penelitiannya menunjukkan Ruang lingkup yang digunakan penelitian yaitu *planning, organizing, actuating* dan *controlling*. Adapun tahapan pengelolaan yang dilakukan dari perencanaan yaitu upaya pelestarian benda-benda koleksi, upaya pelestarian seni budaya, pengembangan unit usaha yang beradda di kawasan museum, pengorganisasian yaitu dilakukan pembagian tugas yang sesuai dengan fungsi-fungsinya dari masing-masing pengurus, pelaksanaan yaitu dalam pelestarian benda-benda koleksi budaya yaitu lukisan/ maka upaya yang dilakukan untuk menjaga kerusakan terhadap koleksi lukisan, dalam / melestarikan seni budaya, terdapat beberapa unit usaha yang mendukung keberadaan dari museum, selain dari keberadaan unit usaha tersebut, pihak pengelola kinisudah mengembangkan potensi yang adakawasan museum sebagai tempat seminar ataupun sosial gethering, festival-festival, serta wedding party, pengawasan yaitu dalam mendukung proses pengelolaan di museum anak agung Gde Rai selaku pimpinan tertinggi di museum bertugas mengawasi dan memonitoring semua proses pengelolaan yang dilakukan di museum arma.

Dalam penelitian ini penulis melakukan *study pustaka* pada beberapa penelitian terdahulu. Beberapa diantaranya yang telah diteliti dapat dilihat pada tabel 2.6 :

**Tabel 2.6**  
**Penelitian Terdahulu**

No	Judul Penelitian	Penulis	tahun	Hasil	Perbandingan
1	Pengelolaan fasilitas di museum sang nila utama provinsi riau	Fuad akbar	2017	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengelolaan fasilitas wisata di museum sang nila utama provinsi riau belum baik atau memadai, hal ini dikarenakan :               <ol style="list-style-type: none"> <li>1. jenis fasilitas yang masih sedikit.</li> <li>2. Ada beberapa fasilitas yang tidak bisa digunakan baik.</li> <li>3. serta kondisi fasilitas-fasilitas yang masih kurang kayak.</li> </ol> </li> <li>• Kendala-kendala yang dijumpai . seperti keterbatasan dana, dan kurangnya perhatian dari pemerintah, terbatasnya kemampuan manajerial di bidang kepariwisataan dan kurangnya kesadaran kurangnya kesadaran pengunjung terhadap lingkungan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Metode penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif.</li> <li>• Teknik pengumpulan data Observasi, Wawancara dan Dokumentasi.</li> <li>• Teori fasilitas yang digunakan berdasarkan Spillane. Ada tiga bagian yaitu fasilitas utama, fasilitas pendukung dan fasilitas penunjang.</li> <li>• Teknik analisis data yang digunakan yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.</li> </ul>
2	Pengolahan fasilitas objek wisata aka barayun lembah harau berbasis masyarakat di kabupaten lima pulih kota.	Zony sastra	2016	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sesuai dengan kondisi di lapangan hasilnya bahwa pengelolaan fasilitas di objek wisata mendapatkan kategori baik akan tetapi terdapat juga beberapa kekurangan seperti sarana akomodasi yang kurang ketersediaannya.</li> <li>• Tanggapan respondent dengan keterlibatan dengan masyarakat dalam pengelolaan fasilitas objek bahwa masyarakat yang terlibat tersebut sangat lah berperan karena memang masyarakat setempat lah yang mendominasi untuk</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengelolaan fasilitas serta untuk mengetahui keterlibatan masyarakat dalam mengolah objek.</li> <li>• Variable pengolahan fasilitas menurut yoeti yaitu sarana pokok wisata, sarana penunjang wisata dan sarana pelengkap wisata.</li> <li>• Metode penelitian yang digunakan penulis yaitu metode deskriptif</li> </ul>

				<p>pengelolaan objek wisata tersebut.</p>	<p>kuantitatif untuk menelaah permasalahan yang diangkat.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, kuesioner sebanyak 100 respondent dengan menggunakan accidental sampling dengan pengukuran skala likert, wawancara.</li> </ul>
3	<p>Pengelolaan museum arma sebagai daya tarik wisata budaya di desa ubud</p>	<p>I nyoman muliadi, Ida ayu suryasih</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 2016</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ruang lingkup yang digunakan penelitian yaitu planning, organizing, actuating dan controlling.</li> <li>• Adapun tahapan pengelolaan yang dilakukan dari perencanaan yaitu upaya pelestarian benda-benda koleksi, upaya pelestarian seni budaya, pengembangan unit usaha yang berada di kawasan museum, pengorganisasian yaitu dilakukan pembagian tugas yang sesuai dengan fungsi-fungsinya dari masing-masing pengurus, pelaksanaan yaitu dalam pelestarian benda-benda koleksi budaya yaitu lukisan/ maka upaya yang dilakukan untuk menjaga kerusakan terhadap koleksi lukisan, dalam / melestarikan seni budaya, terdapat beberapa unit usaha yang mendukung keberadaan dari museum, selain dari keberadaan unit usaha tersebut, pihak pengelola kinisudah mengembangkan potensi yang ada kawasan museum sebagai tempat seminar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Metode yang digunakan yaitu metode kualitatif dengan pengumpulan data primer.</li> <li>• Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi dan wawancara.</li> <li>• Teknik penentuan informan yaitu menggunakan purposive sampling.</li> <li>• Teknik analisis data menggunakan teknik analisis miles dan huberman (1992:16). Aktivitas dalam menganalisis data yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.</li> </ul>

				ataupun sosial gethering, festival-festival, serta wedding party, pengawasan yaitu dalam mendukung proses pengelolaan di museum anak agung Gde Rai selaku pimpinan tertinggi di museum bertugas mengawasi dan memonitoring semua proses pengelolaan yang dilakukan di museum arma.	
--	--	--	--	--	--