

# ANALISIS MOTIVASI DAN PERILAKU PENGUNJUNG DI MUSEUM MANUSIA PURBA SANGIRAN KLASTER KRIKILAN DENGAN METODE SPATIAL TRACKING STUDY

Muhammad Mujibur Rohman

## Abstract

This research is about the visitors behavior in the Sangiran Early Man Museum. Background of research is museum function as a informal education area and tourist destination which imply to visitor experiences of diverse elements of society. The visitors personal experience visitors on the Sangiran Early Man Museum have certain characteristics. Some of them includes motivation, hope, and different visitors behaviour in the museum. This research apply spatial tracking study as a method of analyse. The result of the research resulted behavior and experience visitors in the museum, like a motivation, tracking visit and the average time needed to observe the collections of museum.

Keywords : motivation, behavior, visitors, spatial tracking study.

## I. Pendahuluan

### A. Latar Belakang

Sebagai lembaga pendidikan, museum memiliki tugas yang cukup menantang. Museum berhubungan dengan pengunjung yang beranekaragam yang memiliki perbedaan besa rdari segi umur, pendidikan, dan latar belakang budaya. Museum mengajar dengan cara permisif, dalam arti pengunjung datang sekehendak mereka, tinggal selama mereka suka, dan bergerak bebas tanpa ada pengawasan, serta mengamati objek yang menarik perhatian mereka. Tidak ada tujuan instruksional, buku teks, peringkat, ataupun ujian untuk menggambarkan ataupun mengevaluasi pengalaman belajar. Namun, museum berperan dalam member dampak besar kepada para pengunjungnya dan menggerakkan minat yang dapat mengarah pada pendidikan diri yang sebenarnya (Benediktsson, 2004: 10).

Museum bekerja memakai pendekatan belajar terbuka, sehingga harus tahu bagaimana membangun peragaan yang akan menarik dan member pengajaran kepada pengunjung serta bagaimana merencanakan program-program lain yang dapat membantu memotivasi pemahaman yang tak akan lekang oleh waktu. Dengan demikian museum perlu mempertimbangkan aspek-aspek psikologis, sosiologis, dan motivasional dari setiap upaya pendidikannya yang permisif dan informal tersebut, serta menggunakan metode-metode penelitian yang akan menguji dan meningkatkan efektivitas upaya tersebut. Jika tidak, sebagaimana dikatakan oleh Stephan F. de Borhegyi, "museum akan gagal menjalankan fungsinya sebagai penyedia pendidikan massa dan hanya akan menjadi gudang megah, fasilitas rekreasi, atau klub eksklusif bagi kaum terpelajar (Singh, 2010: 75)."

Museum sebagai institusi pendidikan secara fundamental mempunyai peran dalam mengumpulkan objek dan merawatnya dalam suatu lingkungan intelektual yang spesifik. Museum menjadikan dirinya sebagai gudang pengetahuan sebagaimana dia menjadi tempat menyimpan objek. Oleh karena itu, museum memiliki potensi besa runtuk membuat pengunjung belajar melalui pengalaman personalnya pada objek yang menarik, sains dan teknologi, melalui masa lalu, masa sekarang dan masa datang dan mengemas pameran yang memungkinkan partisipasidan fokus pada perhatian pengunjungnya (Hooper-Greenhill dalam Singh, 2010: 72). Museum dapat mengembangkan kreativitas, memberikan pencerahan dan memungkinkan pembelajaran yang lebih mendalam dapat dilakukan lebih baik dengan potensi yang dimilikinya.

Penelitian mengenai motivasi dan perilaku pengunjung pernah dilakukan oleh Jansen-Verbeke& van Rekom (1996) dan Anne Putri Yusiani (2011). Walaupun sama-sama menggunakan pengunjung sebagai obyek studi, penelitian ini memiliki perbedaan, khususnya dalam metode pengumpulan data untuk mengetahui perilaku pengunjung maupun karakteristik riil di lapangan. Penulis di dalam penelitian ini hanya menggunakan satu museum sebagai studi kasusnya yaitu Museum Manusia Purba Sangiran Klaster Krikilan. Terdapat dua alasan mengapa museum manusia Purba Sangiran yang dipilih menjadi studi kasus. Pertama, Museum Manusia Purba Sangiran memiliki keunikan dalam menonjolkan dirinya di mata masyarakat. Dilihat dari aspek attractions, Sangiran termasuk kedalam site attractions, khususnya attractions fisik karena Museum Sangiran merupakan bangunan yang tidak bergerak dan berada di dalam area situs (Rismawati, 2010: 79). Selain itu koleksi yang ada di Museum Manusia Purba Sangiran berbeda dari pada museum yang lainnya. Koleksi di Museum Sangiran direpresentasikan di ruang pamer, yang mencakup evolusi manusia, budaya dan lingkungan manusia purba yang sudah berusia ratusan bahkan jutaan tahun yang ditemukan di dalam Situs Sangiran. Museum Manusia Purba Sangiran termasuk dalam kategori museum situs, yaitu museum yang didirikan sebagai sarana untuk mengkomunikasikan sejarah keberadaan dan nilai penting dari Situs Sangiran kepada publik. Kompleks museum ini secara administratif terletak di Dukuh Ngampon, Desa Krikilan, Kecamatan Kalijambe, Kabupaten Sragen, Jawa Tengah. Museum ini mulai dibangun secara bertahap pada tahun 2008 hingga selesai diresmikan pada tahun 2011 di atas areal lahan seluas 16.675 m<sup>2</sup>.

Alasan kedua adalah karena Situs Sangiran sudah ditetapkan menjadi world heritage culture atau warisan budaya dunia oleh UNESCO sejak tahun 1996 sehingga situs Sangiran menjadi dikenal secara internasional. Implikasinya, Situs Sangiran terlibat langsung dalam diskursus pengetahuan yang bersifat nasional dan internasional karena potensi yang dimilikinya. Atas dasar ini kehadiran Museum Sangiran juga sangat penting dalam menghadirkan masa lampau lewat koleksi yang dipamerkan.

Museum Manusia Purba Sangiran memiliki tiga ruang pamer (display room). Ruang pamer satu bertema "kekayaan sangiran", di mana pengunjung dapat melihat informasi mengenai evolusi dari inti sel tunggal hingga manusia, selain itu juga evolusi binatang. Fosil yang dipamerkan di antaranya: gading gajah, tengkorak gajah purba, tengkorak manusia, kepala kerbau, kepala banteng, badak, buaya, harimau, babi, kura-kura,

kerang, serta kuda sungai purba. Fosil temuan ditempatkan dalam diorama-diorama untuk mendukung penyajian. Diorama yang lainnya berisi tentang kehidupan Homo erectus di Sangiran. Ruang pameran satu ini juga berisikan vitrin dan panel pembuatan serta penggunaan alat batu.

Ruang pameran dua berisi koleksi yang lebih banyak daripada dua ruang pameran lainnya. Tema ruang pameran dua adalah "langkah-langkah kemanusiaan". Terdapat beberapa segmen yang dapat dinikmati pengunjung, antara lain ruang audio visual mengenai sistem tata surya, pengenalan planet bumi, evolusi menuju makhluk manusia, sejarah dan tokoh teori evolusi, proses migrasi manusia, dan penemuan jejak evolusi manusia. Ruang pameran dua juga berisi diorama-diorama yang menarik, seperti tokoh Eugene Dubois dan G.H.R von Koenigswald, serta perapian, penemuan api, perburuan binatang oleh Homo Erectus, penggalian arkeologis dan teknik penguburan manusia prasejarah.

Koleksi diorama mendominasi ruang pameran tiga, yang memiliki tema "masa keemasan Homo erectus 500.000 tahun yang lalu". Ruang pameran ini menyajikan situasi di jaman keemasannya. Terdapat Diorama raksasa berukuran 24 meter dan tinggi 12 m. di samping itu, pengunjung dapat mengamati manekin rekonstruksi Homo erectus S17 dan Homo floresiensis (Yulianto, dkk, 2013: 24-25). Di ruang-ruang pameran inilah pengunjung menghabiskan sebagian besar waktu mereka dalam berkunjung. Pola belajar pengunjung memiliki variasi di setiap ruang pameran. Hal ini terlihat dari perilaku mereka maupun waktu yang digunakan untuk mengamati dan menikmati sebuah koleksi atau obyek penyajian.

Sebagai institusi pendidikan informal, secara umum museum memberikan kebebasan kepada pengunjung untuk memilih mana yang akan menjadi pusat perhatiannya. Sama sekali tidak ada paksaan bagi pengunjung untuk menyaksikan obyek atau penyajian yang mana terlebih dahulu. Setelah berkunjung museum belum melakukan tes untuk menguji seberapa banyak informasi yang telah diketahui oleh pengunjung. Berdasarkan latar belakang ini, maka kajian motivasi dan perilaku pengunjung sangat relevan untuk dilakukan. Dengan kajian awal ini dapat digunakan untuk mengetahui tujuan dan motivasi kedatangan pengunjung ke museum Manusia Purba Sangiran. Selain itu juga dapat digunakan untuk mengetahui pola perilaku pengunjung dalam mengamati dan menikmati obyek atau koleksi museum Sangiran. Ke depannya, kajian tentang pengunjung dapat digunakan untuk meningkatkan fungsi Museum Sangiran sebagai destinasi wisata dan pusat belajar informal yang potensial bagi masyarakat.

## **B. Permasalahan dan Tujuan**

Rumusan masalah dalam penelitian ini menitikberatkan pada bagaimana motivasi pengunjung (visitors motivation) dalam mengunjungi Museum Manusia Purba Sangiran. Penelitian ini juga mengkaji bagaimana pola tingkah laku pengunjung (visitor behavior) di dalam museum. Dari pertanyaan ini dapat digunakan untuk menganalisis motivasi dan pola tingkah laku pengunjung ketika mengunjungi museum manusia purba Sangiran. Kajian tingkah laku pengunjung ini didasarkan bahwa motivasi dan pengalaman pengunjung ketika

mengunjungi museum dibentuk dari latar belakang yang berbeda dan dipengaruhi faktor-faktor tertentu yang bervariasi.

## II. Metode dan Data Penelitian

Sebagai obyek sasaran dari kajian penelitian ini adalah pengunjung museum, pengunjung museum dapat dikelompokkan berdasarkan intensitas kunjungan dan tujuan dari pengunjungnya (Direktorat Museum, 2010: 22-23). Berdasarkan intensitas kunjungan, pengunjung museum dapat dibedakan menjadi dua kelompok yaitu : pertama, kelompok orang yang secara rutin berhubungan dengan museum, seperti kolektor, seniman, desainer, ilmuwan, mahasiswa, dan pelajar. Kedua, kelompok orang yang baru mengunjungi museum. Sedangkan berdasarkan tujuan dari pengunjungnya, dapat dibedakan menjadi tiga kelompok yaitu : pertama, pengunjung pelaku studi; kedua, pengunjung bertujuan tertentu; ketiga, pengunjung pelaku rekreasi

Menurut kriteria pengunjung tersebut, maka dapat dijelaskan sebagai berikut: pengunjung pelaku studi ialah mereka yang menguasai bidang studi tertentu berkaitan dengan koleksi museum untuk menambah penalarannya, melaksanakan pekerjaan verifikasi persoalan-persoalan tertentu dan sebagainya. Pengunjung bertujuan tertentu ialah mereka yang datang ke museum karena tertarik minatnya akan sesuatu hal atau sesuatu topik yang berkaitan dengan koleksi atau pameran di museum. Kelompok jenis pengunjung ini dapat dimasukkan kelompok siswa yang mengunjungi museum dengan berbekal sesuatu atau sudah diarahkan oleh para pengajarnya. Kategori ketiga merupakan pengunjung museum untuk tujuan rekreasi datang ke museum untuk melewati waktu yang senggang (Schouten, 1991: 10-11).

Berdasarkan klasifikasi pengunjung di atas, pengunjung museum Sangiran rata-rata adalah pencari rekreasi. Hal ini dibuktikan dengan jumlah kunjungan pengunjung umum (keluarga atau kelompok masyarakat tertentu) yang lebih banyak daripada jumlah pengunjung pelaku studi atau bertujuan tertentu. Rekapitulasi pengunjung dari bulan Januari-September 2014 menunjukkan jumlah pengunjung museum dari kelompok umum (pencari rekreasi) berjumlah 152.019 orang. Sedangkan jumlah pengunjung dari kelompok pelaku studi dan bertujuan tertentu berjumlah 73.849 orang (sumber data: BPSMP Sangiran). Pengunjung yang dijadikan subyek penelitian ini adalah pengunjung umum yang terdiri dari keluarga, pengunjung individual dan pengunjung dalam kelompok tertentu. Penelitian ini juga mengikutsertakan pengunjung dari kategori kunjungan sekolah karena penelitian ini bermaksud mengetahui pola perilaku dan pembelajaran kepada siswadi dalam museum sebagai tempat pendidikan informal.

Jenis metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif. Menurut Bogdan dan Tylor, metode penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang salah satunya menghasilkan data deskriptif yang berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati (Moleong, 2004: 3). Karena penelitian mengenai perilaku pengunjung ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif, maka data penelitian yang dihasilkan bersifat kualitatif. Adapun data penelitian ini diperoleh dari :

## 1. Pengamatan/Observasi

Observasi merupakan suatu bentuk pengumpulan data yang sering digunakan, dengan peneliti dapat mengasumsikan peran yang berbeda dalam proses (Spradley, 1997). Observasi dapat didefinisikan proses pengumpulan terbuka, informasi secara langsung dengan mengamati orang dan tempat di lokasi penelitian. Observasi dalam penelitian ini dilakukan dalam kurun waktu bulan Juli-Desember 2014.

Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan non-probability sampling, yaitu teknik pemilihan sampel yang bergantung pada penilaian peneliti (Malhotra, 2007). Lebih spesifiknya teknik sampling yang digunakan adalah judgemental sampling. Dalam judgemental sampling, elemen suatu populasi dipilih berdasarkan penilaian peneliti. Sebelum dilakukan pemilihan sampel, dilakukan pengamatan secara umum untuk mengetahui jenis pengunjung museum, misalnya kelompok sekolah, keluarga, dan rombongan study tour atau wisatawan asing. Selanjutnya pemilihan sampel dilakukan untuk mewakili tiap kelompok.

Dalam mengeksplorasi perilaku pengunjung diterapkan metode observasi khusus, yaitu spatial tracking study yang menyatakan bahwa pengunjung mengikuti jalur individual tertentu (Hein, 1998: 106). Spatial tracking study digunakan karena metode ini dapat memberi tahu tentang jalur pengunjung yang sesungguhnya melalui sebuah galeri dan durasi waktu yang mereka habiskan di ruang tersebut. Tujuan dari spatial tracking study adalah untuk merekam pergerakan pengunjung pada skema kasar museum dengan menggunakan format observasi terstruktur sebagai acuan. Berdasarkan pada pemikiran bahwa kunjungan ke museum juga sebagai sebuah bentuk pembelajaran, dengan mengetahui pergerakan pengunjung maka bisa didapatkan keterangan mengenai perilaku pengunjung dalam proses belajarnya tersebut. Keterangan lain yang bisa didapat adalah kecenderungan gaya belajar pengunjung yang berbeda-beda. Struktur observasi yang digunakan menerapkan format yang terdiri dari variabel-variabel yang mewakili perilaku tertentu yang telah diperkirakan (predetermined behaviours) untuk membantu merekam data perilaku pengunjung. Sebagai tambahan, dalam melakukan spatial tracking study peran pengamat dalam penelitian ini adalah sebagai pengamat penuh dengan menerapkan pendengaran penuh atau systematic eavesdropping atau sehingga si pengamat dapat mendengarkan percakapan pengunjung dalam percakapan tertentu (Yusiani, 2011: 28-29)

Spatial tracking study dalam penelitian ini menggunakan juga behaviour sampling yang memperbolehkan pengamat untuk mengamati sekelompok subyek dan kemudian mencatat setiap perilaku tertentu. Peneliti dalam hal ini juga mencatat konteks dimana perilaku tersebut terjadi, siapa yang terlibat atau pada pameran tertentu di mana perilaku tersebut terjadi. Untuk wawancara digunakan maximum variation sampling yang bertujuan menyajikan berbagai perspektif individu untuk mewakili kompleksitas. Prosedur ini dilakukan dengan mengidentifikasi karakteristik dan kemudian menemukan lokasi atau individu yang menampilkan berbagai dimensi karakteristik itu untuk menciptakan gambaran perilaku pengunjung. Sebagai contoh, perbedaan karakteristik pengunjung usia sekolah dengan pengunjung umum non-sekolah.

Salah satu instrumen untuk menjangkau data adalah pengamatan tidak langsung kepada pengunjung,

peneliti mengamati perilaku pengunjung dalam hal antara lain:

- a. Di mana mereka berkumpul?
- b. Di ruang mana atau di bagian mana mereka sering berlama-lama mengamati koleksi museum?
- c. Apa saja aktivitas mereka selama di ruang-ruang museum?
- d. Apakah alur kunjungan yang sudah ditentukan dapat diikuti secara baik oleh para pengunjung?

Dalam observasi ini peneliti hanya mengamati, mendokumentasi ke dalam bentuk tulisan ataupun foto. Demikian dalam hal ini, peneliti tidak mengajukan pertanyaan-pertanyaan kepada pengunjung, semua tafsiran yang dilakukan hanya berdasarkan pengamatan.

## 2. Wawancara

Selain observasi, penelitian kualitatif ini juga menggunakan metode wawancara. Metode wawancara penelitian kualitatif dilakukan oleh peneliti dengan mengajukan satu atau lebih pertanyaan terbuka dan mencatat jawaban dari mereka. Dengan kata lain, wawancara yang dilakukan mengambil bentuk wawancara bebas terstruktur. Dalam wawancara ini, juga dilakukan pertanyaan terbuka (open-ended question) yang dirancang untuk mendapatkan informasi yang lebih kualitatif. Serangkaian topik penting yang harus dibahas ditetapkan, namun setiap pertanyaan bergantung pada situasi di saat wawancara terjadi. Pertanyaan dapat diperluas dan diperdalam sesuai dengan respon pengunjung ketika diwawancara.

Pengunjung yang diwawancarai berjumlah 25 orang, yang berasal dari golongan pelajar/sekolah, pengunjung umum, dan wisatawan asing. Pengambilan sampel informan ini dilakukan dengan menggunakan purposive atau judgemental sampling, yang artinya pengambilan sampel penelitian ini berdasarkan "penilaian" (judgment) peneliti mengenai siapa-siapa saja yang pantas (memenuhi persyaratan) untuk dijadikan sampel. Di sini peneliti menentukan sendiri sampel yang diambil karena ada pertimbangan tertentu. Dengan demikian sampel diambil tidak secara acak, tapi ditentukan sendiri oleh peneliti. Wawancara ini digunakan untuk mencari tahu motivasi apa yang melatarbelakangi seseorang dalam mengunjungi museum. Oleh karena itu, peneliti memilih informan berdasarkan pada permasalahan yang diajukandalam pertanyaan penelitian, kemudian mengajukan pertanyaan yang telah disusun berupa panduan wawancara (guide line).

## III. Pembahasan

### A. Motivasi Pengunjung

Kajian mengenai motivasi pengunjung pada tulisan ini mengacu pada hasil penelitian Myriam Jansen-Verbeke dan Johan van Rekom (Zoraida, 2010) yang melakukan penelitian mengenai motivasi dan pola perilaku pengunjung museum. Menurut Jansen-Verbeke dan van Rekom, motivasi utama mengunjungi museum ada 24 faktor. Dari 24 faktor ini, ditemukan tiga faktor utama yang memotivasi kunjungan ke museum yaitu "mempelajari sesuatu (learning something)", "memperkaya hidup (enrich your life)", dan "rileks (relaxation)".

Hasil temuan 24 motivasi mengunjungi museum Jansen-Verbeke dan van Rekom adalah panduan dalam penelitian ini. Ke-24 pernyataan tentang motivasi mengunjungi museum diaplikasikan pada pengunjung di Museum Manusia Purba Sangiran untuk mengetahui apakah tiga faktor utama : “mempelajari sesuatu (learning something)”, “memperkaya hidup (enrich the life)”, dan “rileks (relaxation)” juga berlaku bagi pengunjung Museum Manusia Purba Sangiran. Ke-24 motivasi dari penelitian Jansen-Verbeke dan van Rekom dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

1	dalam Bahasa Indonesia	dalam Bahasa Inggris
1	Menambah wawasan	To be given food for thought
2	Mempelajari sesuatu	To learn something
3	Memperkaya hidup	To enrich the life
4	Meningkatkan kualitas hidup	Quality of life
5	Melihat dari sudut pandang yang berbeda	To see things from another perspective
6	Mencari tahu tentang sesuatu	To find out something
7	Hidup saya tidak statis	Not to stand still in life
8	Melihat sesuatu yang belum pernah saya lihat	To see something new
9	Mengunjungi sebuah inuseum	To visit a museum
10	Melihat karya seni	To wacht works of arts
11	Mempelajari sesuatu tentang masa lalu	To learn something about the past
12	Rileks	To relax
13	Menceritakannya kepada orang lain	To talk about it with other people
14	Merasa puas	To feel satisfied
15	Menjadi kreatif	To be creative
16	Memenuhi rasa keingintahuan saya	To take advantage of my impression
17	Merasa aktif	To be active
18	Mengisi waktu luang	To have a day out
19	Melihat kembali sesuatu dari masa lampau	To see old things again
20	Selingan kegiatan sehari-hari	To escape from daily routine
21	Memposisikan diri sebagai orang lain	To put yourself in someone else's position
22	Membantu keseharian saya	To have advantage in my job
23	Mengagumi hasil karya orang lain	To be astonished about what others can make
24	Berada di tempat terbuka	To be in the open air

*Motivasi pengunjung museum menurut Jansen-Verbeke dan van Rekom (1996)*

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan panduan mengenai jenis-jenis motivasi di atas untuk menjelaskan motivasi mengunjungi Museum Manusia Purba Sangiran. Observasi non-partisipan dan wawancara bebas terstruktur juga digunakan untuk melengkapi dan mengetahui lebih mendalam mengenai motivasi pengunjung ke museum.

Berdasarkan hasil analisis observasi dan wawancara, ditemukan motivasi kunjungan ke museum manusia Purba Sangiran yang bervariasi. Motivasi-motivasi tersebut yaitu :

1. Menambah wawasan
2. Mempelajari sesuatu (terutama masa lampau manusia)
3. Mencari tahu tentang sesuatu
4. Melihat sesuatu yang belum pernah dilihat
5. Melihat kembali sesuatu dari masa lampau
6. Rileks atau rekreasi
7. Mengisi waktu luang
8. Selingan kegiatan.

Berikut ini merupakan penjabaran dari ragam motivasi seseorang berkunjung ke Museum Manusia Purba Sangiran :

Motivasi yang pertama adalah untuk menambah wawasan (To be given food for thought). Motivasi yang pertama ini berkaitan erat dengan motivasi nomor 2 dan 3 di atas. Dengan mengunjungi museum manusia purba sangiran dan melihat koleksi dan latar belakang mengenai koleksi tersebut, pengunjung setidaknya dapat menambah wawasan mengenai sejarah masa lampau, sehingga pengunjung memperoleh sesuatu yang baru dalam pengetahuannya. Pada level yang lebih mendetail, tambahan wawasan yang diperoleh dapat memulai proses pembelajaran pada diri seseorang, yaitu “mempelajari sesuatu”. Di Museum Sangiran, hal ini cenderung dilakukan oleh kelompok pelaku studi (pelajar dan mahasiswa).

Koleksi Museum Sangiran dan jabaran tentang sejarahnya mendorong pengunjung untuk menghubungkan informasi baru yang didapatnya dengan pengetahuan dan pengalaman yang sudah dimilikinya sehingga didapat pengetahuan yang lebih komprehensif. Hal ini dilakukan misalnya dengan membaca label, melihat fosil peninggalan prasejarah, dan mengamati diorama kehidupan manusia purba Homo erectus, pengunjung dapat membayangkan kehidupan di masa tersebut, dan bagaimana cara mempertahankan kehidupan pada masa tersebut. Pada kesempatan tertentu, pengunjung sengaja pergi ke Museum Sangiran untuk “mencari tahu tentang sesuatu”, misalnya untuk menceritakan tentang kehidupan faunamasa lampau kepada anak akan lebih menarik dengan mengunjungi museum Sangiran, dimana informasi tentang fauna masa lampau langsung tersedia. Salah satu contohnya adalah fosil-fosil binatang seperti buaya, harimau, badak, kura-kura, kerang dan kuda nil. Hal yang serupa juga terjadi bila seorang ingin “melihat sesuatu yang belum pernah dilihat sebelumnya”. Sebagai contoh adalah melihat gading gajah purba atau stegodon yang panjang, koleksi ini dapat dipastikan belum banyak dilihat, unik, khas dan hal ini dirasakan sangat menyenangkan.

Berhubungan dengan motivasi “mempelajari sesuatu”, salah satu alasan spesifik seseorang mengunjungi museum adalah untuk “mempelajari sesuatu dari masa lalu”. Museum Sangiran identik dengan

sejarah, jadi sangat wajar bagi seseorang yang ingin mempelajari sesuatu tentang masa lalu untuk mengunjungi Museum Sangiran. Berhubungan dengan “mencari tahu tentang sesuatu”, kecenderungan motivasi ini dapat dilihat pada anak-anak sekolah yang datang ke museum Sangiran. Biasanya, karena ada tugas dari guru atau sekolah, mereka mencatat label-label yang berisi informasi hal-hal yang ditugaskan kepada mereka. Beberapa anak sekolah yang diamati memfoto label kemudian menyalinnya dalam catatan mereka. Di samping itu terdapat juga motivasi “melihat kembali sesuatu dari masa lampau”, motivasi ini berhubungan dengan motivasi “mempelajari sesuatu dari masa lalu”. Museum Sangiran menyediakan tempat bagi masyarakat untuk berhubungan kembali dengan masa lampau, misalnya pengunjung melihat koleksi diorama hewan purba atau diorama kehidupan dan lingkungan Homo erectus, maka mereka melihat kembali sesuatu dari masa lampau melalui penafsiran mereka sendiri.

Mengunjungi museum untuk “rileks” atau rekreasi juga menjadi salah satu alasan utama kunjungan seseorang ke Museum Sangiran. Untuk beberapa golongan, mengunjungi Museum Sangiran dilakukan pada akhir pekan untuk “mengisi waktu luang”. Untuk golongan yang lain, mengunjungi museum untuk rileks mungkin dilakukan karena suasana yang ditawarkan museum Sangiran berbeda dengan suasana rutin sehari-hari, juga mengingat biaya tiket yang dikeluarkan cukup rendah.

### B. Perilaku Pengunjung

Kecenderungan ragam motivasi pengunjung dapat dilihat juga lewat perilaku pengunjung ketika berada di dalam museum. Berdasarkan temuan yang didapat dari spatial tracking study, terdapat beberapa penyajian yang cenderung dilihat lebih lama oleh pengunjung dibandingkan koleksi lainnya. Di dalam hal initerungkap juga kecenderungan perilaku pengunjung selama kunjungan mereka di museum Sangiran, yaitu terdapat beberapa penyajian yang dilihat pengunjung lebih lama dibandingkan penyajian lainnya.

Gambar-gambar di bawah ini menunjukkan koleksi Museum Sangiran yang mendapatkan perhatian pengunjung lebih lama dan intens dibandingkan koleksi lainnya :



Foto 5. Fosil gajah purba



Foto 6. Diorama kuda sungai



Foto 7. Diorama penguburan



Foto 8. Diorama perburuan



Foto 9. Video pembuatan manekin



Foto 10. obyek peraga touchscreen



Foto 11. Diorama penggalan

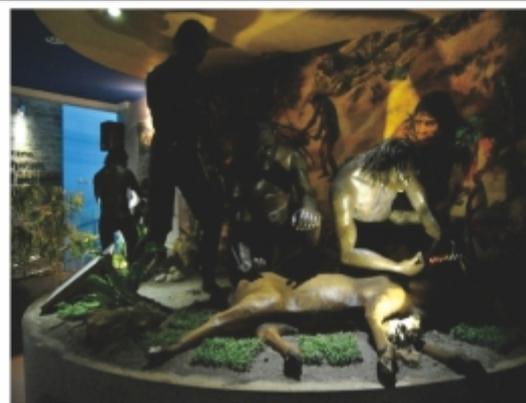


Foto 12. Diorama kehidupan masa purba



Foto 13. Diorama kehidupan Homo erectus

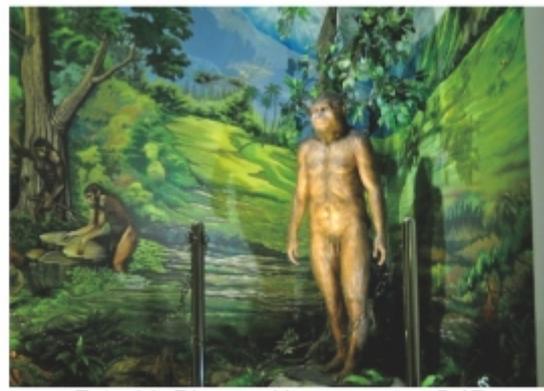


Foto 14. Diorama Homo erectus S 17

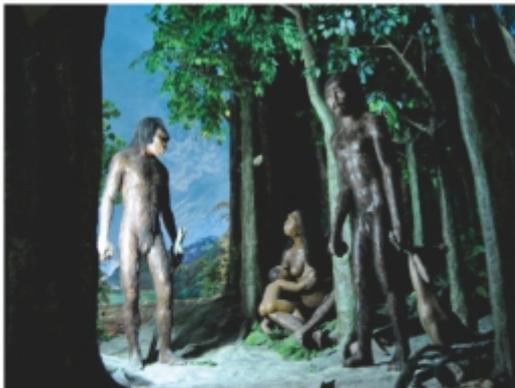


Foto 15 dan 16. Diorama Homo erectus dan lingkungan masa purba

Seluruh penyajian yang dilihat pengunjung lebih lama dikarenakan cenderung memiliki karakteristik tertentu dalam tampilannya. Beberapa dari mereka berukuran besar seperti diorama tanduk kerbau, fosil gajah purba, diorama sangiran 17 dan koleksi fosil buaya purba. Bahkan diorama manusia dan lingkungan purba di display 3 merupakan diorama terbesar selama ini yang ada di Indonesia. Beberapa dari koleksi tersebut cukup unik dan memiliki kekuatan untuk menarik perhatian pengunjung seperti video pembuatan manekin manusia purba oleh Elizabeth Daynes yang ada di display 3. Penjelasan yang terakhir adalah karena koleksi Museum Sangiran yang berusia puluhan hingga jutaan tahun yang lalu mengandung konsep yang menurut pengunjung aneh dan belum pernah mereka lihat dalam kehidupan sehari-hari. Contohnya adalah label tentang evolusi manusia, yang ada di display 1 dan display 2 yang memuat konsep yang pengunjung sedikit atau bahkan belum pernah tahu atau mendengar sama sekali.

Berdasarkan spatial tracking study, peneliti juga mencatat perilaku pengunjung selama kunjungan mereka di Museum Sangiran. Di bawah ini adalah tindakan-tindakan perilaku yang dilakukan sebagian besar pengunjung:

1. Membaca label.

Pengunjung cenderung membacanya pelan, tetapi ada juga pengunjung yang membacanya cukup keras

sehingga sesama pengunjung yang datang bersama dengan mereka bisa mendengarnya. Umumnya pengunjung usia sekolah yang datang berkelompok cenderung membaca label cukup keras sehingga bisa didengar temannya. Terdapat kecenderungan pada perilaku pengunjung bahwa label yang berisi tulisan terlalu panjang ataupun terlalu kecil hanya dibaca sekilas dan tidak sampai tuntas. Dalam kasus wisatawan asing yang mengerti bahasa Inggris tetapi tidak mengerti bahasa Indonesia, mereka cenderung tertarik dengan label berbahasa Inggris yang dapat mereka temui. Durasi waktu membaca label bervariasi tiap pengunjung, tetapi rata-rata pengunjung mengamati label adalah 5-45 detik. Rata-rata pengunjung tidak membaca keseluruhan label, karena jumlahnya yang banyak. Faktor penyebab lain adalah durasi kunjungan yang dibatasi, pengaruh guide atau pemandu tour, kurangnya perhatian (attention) terhadap koleksi yang berupa tulisan, minat baca yang kurang, dan kecenderungan untuk lebih mengamati dan menyukai obyek benda atau gambar daripada tulisan.

2. Menjelaskan atau berdiskusi dengan sesama pengunjung (jika pengunjung datang bersama teman atau kelompoknya). Perilaku ini sering ditunjukkan oleh kelompok pengunjung yang berasal dari sekolah.

3. Mengomentari tentang penyajian atau obyek.

Sebagian besar komentar pengunjung berkaitan dengan bagaimana obyek tertentu menyimpan dan merepresentasikan konsep yang menurut pengunjung menarik, unik dan aneh. Sebagai contoh adalah asal-usul manusia yang menurut pengunjung seringkali berbeda pendapat dengan penafsiran pengunjung sendiri, atau gading gajah stegodon yang berukuran besar sehingga menarik perhatian pengunjung untuk berkomentar. Selain itu mengenai diorama atau manekin manusia purba yang seringkali mengundang keinginan pengunjung untuk mengetahui asli atau tidaknya koleksi tersebut.

4. Berinteraksi dengan koleksi.

Koleksi yang boleh disentuh tentu saja menarik pengunjung untuk menyentuhnya. Untuk koleksi yang tidak boleh disentuh, tentu saja ada saja yang berusaha menyentuh koleksi meskipun di sana terdapat keterangan yang sangat jelas bahwa pengunjung tidak diperbolehkan menyentuh koleksi. Obyek peraga yang bersifat layar sentuh (touchscreen) cukup menarik perhatian pengunjung untuk menyentuhnya, umumnya adalah remaja atau anak-anak sekolah. Mereka menyentuhnya karena ingin menjelajah informasi yang ingin diketahui lebih lanjut. Rata-rata mereka menghabiskan waktu 2-5 menit ketika menggunakan obyek peraga touchscreen ini.

5. Mengambil foto.

Di museum Sangiran tidak ada larangan untuk mengambil foto sehingga pengunjung bebas mengambil foto obyek manapun yang menarik perhatian mereka. Seringkali pengunjung menjadikan obyek-obyek yang ada di ruang pameran museum sebagai background atau latar foto mereka. Salah satu penyajian favorit yang digunakan untuk berfoto adalah koleksi diorama atau patung manusia purba yang di display 2. Di samping itu, koleksi lain yang sering menjadi obyek foto pengunjung adalah diorama-diorama yang ada di display 3.

Beberapa kelompok pengunjung tidak menghiraukan penyajian, tetapi lebih intens untuk berfoto bersama kelompoknya.

6. Membuat catatan.

Pengunjung yang biasanya mencatat adalah anak-anak atau remaja usia sekolah. Umumnya mereka mencatat keterangan-keterangan yang ada di label atau jika keterangan yang di label sangat sedikit, mereka menyimpulkan sendiri berdasarkan apa saja yang mereka lihat dan perhatikan. Jika tulisan yang tertera pada label terlalu panjang, maka kadang-kadang anak memfotonya, kemudian disimpan untuk digunakan sebagai bahan tambahan untuk mengerjakan tugas sekolah mereka.

7. Menonton tayangan video.

Banyak pengunjung, khususnya anak-anak dan remaja usia sekolah duduk di bangku yang disediakan di display 2 dan menonton video tentang asal-usul alam semesta. Video yang lain juga terdapat di display 3 yang berisi tentang kronologi pembuatan replika patung manusia purba oleh Elizabeth Daynes, ahli rekonstruksi manekin manusia purba dari perancis. Rata-rata pengunjung menghabiskan waktu sekitar 3-5 menit untuk menyaksikan video ini.

Sebagian besar pengunjung memiliki anggapan tata letak penyajian museum Sangiran cukup menarik. Alasannya karena tata letak penyajian menunjukkan keunikan dalam hal koleksi. Di dalam ruang pameran, mereka melihat hal-hal yang bervariasi sehingga menambah rasa ingin tahu mereka. Alasan lain mereka menyukai ruang pameran museum adalah pencahayaan dan desain ruang yang cukup bagus sehingga menimbulkan kesan nyaman dan enak untuk melihat koleksi.

Setiap ruang pameran memiliki keunikan tersendiri di mata pengunjung. Menurut pengunjung, ruang pameran satu memiliki keunikan dalam hal jenis-jenis koleksi yang disajikan. Koleksi yang dipamerkan di ruang pameran ini yang banyak menyita perhatian pengunjung adalah koleksi tengkorak manusia purba dan macam-macam diorama (tanduk kerbau purba, kuda nil, dan kehidupan purba *Homo erectus*). Durasi waktu kunjungan pengunjung di ruang pameran satu ini rata-rata 15-25 menit. Untuk koleksi yang ada di ruang pameran dua, sebagian besar pengunjung yang diobservasi menyukai ruang pameran ini. Alasan utamanya, karena obyek yang dipamerkan cukup banyak dan bervariasi. Selain itu pengunjung juga disediakan tempat duduk untuk menikmati koleksi, seperti melihat tayangan video alam semesta dan tayangan video penggalan fosil. Sebagian besar pengunjung menghabiskan waktu lebih lama di dalam display 2.

Pada display 2, beberapa pengunjung yang diobservasi lebih tertarik pada objek daripada label. Mereka merasa informasi yang terdapat pada label cukup banyak dan tidak efektif. Pengunjung hanya melihat gambar yang ditampilkan dan tidak terlalu mementingkan apa yang tertulis dalam label. Mereka merasa kata-kata yang tertulis terlalu banyak. Umumnya mereka hanya membaca sekilas dan tidak sampai tuntas dengan durasi waktu antara 5 detik sampai dengan 5 menit per label.

Untuk kasus lain, sebagian besar pengunjung yang diobservasi di dalam penelitian ini tertarik membaca label atau keterangan-keterangan yang ada di display 2. Seperti label tentang evolusi manusia purba dari dahulu sampai masa sekarang atau asal-muasal manusia. Mereka merasa label dapat menjelaskan lebih jauh tentang obyek yang bersangkutan, sehingga mereka mendapatkan cerita atau pengetahuan yang cukup banyak. Pengunjung yang intens membaca label atau keterangan tentang obyek penyajian rata-rata membutuhkan waktu 3-5 menit per-obyek, tergantung banyak sedikitnya tulisan yang harus dibaca. Hasil rata-rata waktu di atas hanya berlaku pada benda-benda yang dilihat, tidak termasuk semua benda yang dipamerkan.

Pada display 3, pola perilaku pengunjung menunjukkan ekspresi yang berbeda mengenai koleksi diorama yang disajikan. Sebagian besar pengunjung yang diobservasi menghabiskan waktu rata-rata 1-2 menit untuk melihat atau mengamati diorama museum. Berdasarkan observasi, perhatian pengunjung menjadi berkurang seiring dengan lama waktu kunjungan ke Museum Sangiran. Hanya tayangan video pembuatan manekin manusia purba yang diamati pengunjung lebih lama daripada koleksi lain yang ada di display 3.

Mengingat akan kebebasan untuk bergerak, maka pengunjung Museum Sangiran secara langsung terpuak oleh apa yang disajikan berdasarkan apa yang paling menarik perhatian mereka. Pada prinsipnya mereka mengikuti jalan cerita yang disajikan Museum Sangiran secara bebas. Menurut Schouten, pengunjung belajar di sebuah museum akan berkesinambungan dengan perasaan heran dan kejutan dengan dengan pertanyaan apa, bagaimana, dan tentang apa sebabnya segala sesuatu yang dilihat (Schouten, 1992: 42). Pendapat ini juga bersesuaian dengan perilaku pengunjung museum Sangiran. Seringkali mereka menampakkan ekspresi terkejut atau heran ketika melihat penyajian atau koleksi museum yang unik, aneh, dan belum pernah mereka lihat sebelumnya.

Pengunjung museum memiliki kebebasan bergerak yang cukup besar. Mereka dapat memulai dari mana saja dan kadang-kadang tidak menghiraukan arus atau aturan urutan jalan yang telah disediakan. Sebagai contoh adalah sebagian besar pengunjung Museum Sangiran memulai jalur kunjungan mereka dari display 1, tetapi terdapat juga pengunjung museum yang memulai kunjungannya dari display 3 walaupun sangat sedikit sekali yang memulai jalur kunjungan seperti ini. Di dalam kasus lain, sebagai contoh pengunjung anak-anak yang sudah keluar dari ruang pameran yang dikunjungi, masuk lagi ke ruang pameran yang bersangkutan. Rata-rata pengunjung umum hanya memperhatikan beberapa koleksi saja dan bahkan terdapat koleksi yang dilewati begitu saja. Umumnya mereka tertarik dengan koleksi yang ketika dilewati sedang banyak diamati orang sehingga mereka turut memperhatikan juga, walaupun dengan durasi waktu yang sebentar. Motivasi kunjungan dan pola perilaku pengunjung yang bervariasi di atas juga menggambarkan fungsi Museum Sangiran sebagai ruang belajar terbuka- dimana pengunjung bebas belajar dari mana saja dan destinasi wisata di mana pengunjung dapat memenuhi aspek rekreatif mereka.

#### IV. Kesimpulan

Penelitian ini telah berhasil menganalisis motivasi kunjungan dan pola tingkah laku pengunjung di Museum Manusia Purba Sangiran. Metode spatial tracking study digunakan dalam penelitian ini untuk menggambarkan apa dan bagaimana motivasi dan pola perilaku pengunjung museum. Penelitian ini relevan dan akan digunakan untuk meningkatkan penyajian koleksi museum agar dapat digunakan untuk memenuhi fungsi pendidikan, fungsi inspiratif dan fungsi rekreatif pengunjung.

Berdasarkan analisis spatial tracking study ini, dapat diketahui motivasi kunjungan dan pola perilaku pengunjung di dalam museum. Motivasi utama seseorang mengunjungi museum adalah menambah wawasan, mengetahui dan mencari sesuatu (khususnya kehidupan masa lampau) dan untuk rileks atau menghabiskan waktu luang (rekreasi).

Melalui analisis spatial tracking study juga dapat memetakan obyek atau penyajian mana yang lebih menjadi perhatian pengunjung. Indikator perhatian pengunjung terhadap suatu obyek atau penyajian koleksi museum adalah sikap atau perilaku dalam mengamati obyek koleksi dan durasi waktu yang dibutuhkan pengunjung untuk menikmati atau mengamati sebuah obyek atau koleksi.

---

#### DAFTAR PUSTAKA

- Benediktsson, Guo Brandur. 2004. Museums and Tourism Stakeholders, Resource and Sustainable Development. International Museum Studies Museum/Göteborg University.
- Direktorat Museum.(2008). Pedoman Museum Indonesia. Jakarta: Direktorat Sejarah dan Purbakala Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Hein, George E. 1998. Learning in the Museum. New York: Routledge.
- Moleong, Lexy J. 2004. Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Rismawati, Etik. 2013. Pengembangan Pariwisata Sangiran. (Skripsi tidak diterbitkan pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sebelas Maret Surakarta).
- Singh, Prabhas Kumar. 2010. "Museum and Education". OHRJournal, Vol. XLVII, No. 1.
- Schouten, FFJ. 1991. Pengantar Didaktik Museum. Jakarta: Direktorat Pelestarian Cagar Budaya dan Permuseuman Direktorat Jenderal kebudayaan Kemdikbud.
- Spradley, James. P. 1997. Metode Etnografi. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Yulianto, Kresna, dkk. 2013. Museum Tematik di Indonesia. Jakarta: Direktorat Pelestarian Cagar Budaya dan

ANALISIS MOTIVASI DAN PERILAKU PENGUNJUNG DI MUSEUM MANUSIA PURBA SANGIRAN  
KLASTER KRIKILAN DENGAN METODE SPATIAL TRACKING STUDY

Permuseuman Direktorat Jenderal kebudayaan Kemdikbud.

Yusiani, Anne Putri. 2011. "Pengalaman Pengunjung di Ruang Etnografi Museum Nasional". *Museografia*, Volume V No.8 Desember 2011.

Zorida, Faika Rahima. 2010. *Museum dalam Benak Warga Jakarta Perspektif: Motivasi mengunjungi Museum* (tesis tidak diterbitkan pada Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia).