
PREFERENSI PELAJAR TERHADAP MUSEUM SEBAGAI DAYA TARIK WISATA EDUKASI DI KOTA DENPASAR, BALI

Oleh

I Putu Andre Adi Putra Pratama¹, I Gusti Ngurah Oka Widjaya², Putu Ade Wijana³,
Isvari Ayu Pitanatri⁴

^{1,3,4}Program Studi Sarjana Industri Perjalanan Wisata, Universitas Udayana,
Indonesia

²Program Studi Sarjana Terapan Pengelolaan Perhotelan, Universitas Udayana,
Indonesia

E-mail: ¹andreadiputra@unud.ac.id, ²ngurah.oka@unud.ac.id,
³adewijanaputu@unud.ac.id, ⁴isvaripitanatri@unud.ac.id

Article History:

Received: 24-01-2025

Revised: 26-01-2025

Accepted: 27-01-2025

Keywords:

Preferensi Pelajar, Museum,
Daya Tarik Wisata Edukasi,

Abstract: Museum memiliki peran penting dalam mendukung pendidikan sejarah dan budaya, namun minat pelajar untuk berkunjung masih rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi preferensi pelajar terhadap museum sebagai daya tarik wisata edukasi di Kota Denpasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dengan teknik analisis conjoint untuk mengevaluasi kombinasi atribut yang memengaruhi preferensi pelajar. Data primer dikumpulkan melalui survei dengan penyebaran kuesioner kepada pelajar sekolah menengah dan mahasiswa di Kota Denpasar, sementara data sekunder diperoleh dari literatur terkait dan statistik kunjungan museum. Sampel ditentukan menggunakan metode accidental sampling. Hasil penelitian menunjukkan bahwa museum yang menghadirkan pengalaman interaktif, pameran tematik, dan inovasi berbasis teknologi lebih menarik bagi pelajar. Namun, motivasi intrinsik untuk berkunjung masih rendah, sehingga faktor eksternal seperti kebijakan sekolah dan pengaruh teman sebaya lebih berperan dalam keputusan berkunjung. Temuan ini menegaskan pentingnya strategi adaptif bagi museum dalam meningkatkan daya tariknya, seperti kolaborasi dengan institusi pendidikan dan optimalisasi media digital untuk meningkatkan kunjungan pelajar.

PENDAHULUAN

Kota Denpasar merupakan ibu kota dari Provinsi Bali yang menawarkan daya tarik wisata perkotaan dengan memadukan modernitas dan kekayaan budayanya. Selain menjadi pusat pemerintahan dan pusat kegiatan perekonomian di Provinsi Bali, Kota Denpasar juga dikenal sebagai kota yang kaya akan warisan sejarah dan budaya yang tercermin dalam

keberadaan berbagai museum. Museum Bali, salah satu museum tertua yang menyimpan berbagai koleksi artefak yang menggambarkan kehidupan masyarakat Bali dari masa ke masa. Museum Bajra Sandhi, dengan arsitektur megah berbentuk bajra (lonceng) raksasa, menghadirkan diorama-diorama yang menceritakan perjuangan rakyat Bali sepanjang sejarah. Museum Le Mayeur menampilkan karya seni dari pelukis Belgia Adrien-Jean Le Mayeur yang terinspirasi oleh keindahan Bali. Selain itu, Museum Sidik Jari menawarkan pengalaman autentik dan memberikan keindahan mahakarya melalui seni lukis sidik jari karya I Gusti Ngurah Gede Pemecutan. Keberagaman museum ini menjadikan Denpasar sebagai daya tarik wisata yang edukatif dan menarik bagi wisatawan yang ingin menggali lebih dalam tentang sejarah, seni, dan budaya Bali di tengah dinamika kota Denpasar yang kaya akan warisan budaya (heritage) yang terus mengalami dinamika perkembangan zaman.

Berdasarkan Peraturan Pemerintah No. 66 Tahun 2015 tentang Museum, terdapat definisi museum itu sendiri yakni sebagai lembaga yang memiliki fungsi penting dalam melindungi, mengembangkan, memanfaatkan koleksi, dan mengkomunikasikannya kepada masyarakat. Selain menjadi tempat menyimpan dan memajang benda warisan budaya (cultural heritage), museum juga memberikan pengalaman belajar yang kontekstual dan interaktif. Museum juga khususnya, memainkan peran besar dalam melestarikan, mengumpulkan, memamerkan, dan menafsirkan materi pengetahuan tentang artefak yang memiliki nilai sejarah untuk tujuan pembelajaran dan pandangan publik (Miller, 1997). Fungsi ini membuat museum menjadi tempat yang ideal untuk pembelajaran sejarah dan budaya yang interaktif terutama bagi pelajar baik itu siswa dalam institusi pendidikan sekolah maupun mahasiswa pada perguruan tinggi. Bagi pelajar, baik siswa sekolah maupun mahasiswa, pendekatan ini mempermudah mereka untuk memahami peristiwa, tradisi, dan perkembangan sejarah melalui pengalaman langsung. Tidak seperti pembelajaran di kelas yang cenderung teoritis, akan tetapi museum dapat sebagai fasilitas atau rumah belajar yang menawarkan pengalaman belajar yang lebih nyata. Dengan mempertimbangkan fungsi dan tujuan museum, yang salah satunya adalah sebagai sarana pendidikan, maka museum seharusnya dapat dimanfaatkan secara optimal oleh pihak museum maupun sekolah sebagai sumber pembelajaran, terutama dalam konteks pelajaran sejarah (Fitriansyah & Sitasi, 2022).

Namun, pada kenyataannya, minat kalangan muda, terutama dalam hal ini merupakan pelajar, terhadap museum cenderung kurang mendapat minat dari kalangan pelajar. Berdasarkan data dari Dinas Pariwisata Kota Denpasar Tahun 2024, mayoritas tipologi wisatawan pelajar lebih memilih daya tarik wisata lain yang terdapat di Kota Denpasar, seperti pusat perbelanjaan dan tempat hiburan modern, dibandingkan museum sebagai tujuan wisata mereka. Museum sering dianggap kurang menarik dibandingkan tempat wisata modern lainnya, karena sebagian besar masyarakat sudah memiliki persepsi bahwa museum dikenal sebagai tempat menyimpan benda-benda purbakala maupun sebatas benda bersejarah lainnya yang dipamerkan kepada masyarakat (Junaid, 2017). Meskipun demikian, pada dasarnya seorang pelajar tentunya memerlukan sebuah media pembelajaran di luar lingkungan kelas yang dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan interaktif. Museum, sebagai institusi maupun lembaga yang menyimpan dan menyajikan warisan sejarah serta budaya, memiliki potensi besar untuk menjadi wahana pembelajaran yang menarik bagi pelajar. Hal ini menjadi tantangan besar bagi museum untuk tetap relevan di mata pelajar pada masa yang akan datang.

Kondisi ini menyoroti pentingnya memahami preferensi pelajar, terhadap museum sebagai daya tarik wisata di Kota Denpasar. Sebagai generasi penerus, pelajar memiliki potensi strategis dalam menjaga keberlanjutan museum sebagai institusi budaya dan pendidikan sekaligus bagian dari daya tarik wisata edukasi yang harus tetap dilestarikan. Dengan demikian, pemahaman akan preferensi pelajar terhadap museum sebagai daya tarik wisata sangat penting karena minat mereka untuk berkunjung ke museum sebagai tempat belajar maupun tempat rekreasi akan mempengaruhi keberlangsungan museum tersebut di masa depan. Pelajar dalam hal ini juga sebagai pengunjung potensial, memiliki peran kunci dalam memastikan relevansi dan keberlanjutan museum sebagai tujuan wisata edukatif. Jika preferensi pelajar tidak dipahami dengan baik, museum mungkin tidak dapat menyesuaikan diri dengan kebutuhan dan harapan mereka, sehingga kehilangan daya tarik di mata kalangan pelajar, khususnya bagi generasi yang akan datang. Sebaliknya, dengan memahami preferensi pelajar, museum dapat mengadaptasi pendekatan maupun transformasi kebutuhan konsumen untuk lebih menarik minat pengunjung muda dan menjadikannya sebagai sumber belajar yang efektif.

Berdasarkan Peraturan Pemerintah No. 66 Tahun 2015 tentang Museum, terdapat definisi museum itu sendiri yakni sebagai lembaga yang memiliki fungsi penting dalam melindungi, mengembangkan, memanfaatkan koleksi, dan mengkomunikasikannya kepada masyarakat. Selain menjadi tempat menyimpan dan memajang benda warisan budaya (*cultural heritage*), museum juga memberikan pengalaman belajar yang kontekstual dan interaktif. Museum juga khususnya, memainkan peran besar dalam melestarikan, mengumpulkan, memamerkan, dan menafsirkan materi pengetahuan tentang artefak yang memiliki nilai sejarah untuk tujuan pembelajaran dan pandangan publik (Miller, 1997). Fungsi ini membuat museum menjadi tempat yang ideal untuk pembelajaran sejarah dan budaya yang interaktif terutama bagi pelajar baik itu siswa dalam institusi pendidikan sekolah maupun mahasiswa pada perguruan tinggi. Bagi pelajar, baik siswa sekolah maupun mahasiswa, pendekatan ini mempermudah mereka untuk memahami peristiwa, tradisi, dan perkembangan sejarah melalui pengalaman langsung. Tidak seperti pembelajaran di kelas yang cenderung teoritis, akan tetapi museum dapat sebagai fasilitas atau rumah belajar yang menawarkan pengalaman belajar yang lebih nyata. Dengan mempertimbangkan fungsi dan tujuan museum, yang salah satunya adalah sebagai sarana pendidikan, maka museum seharusnya dapat dimanfaatkan secara optimal oleh pihak museum maupun sekolah sebagai sumber pembelajaran, terutama dalam konteks pelajaran sejarah (Fitriansyah & Sitasi, 2022).

Namun, pada kenyataannya, minat kalangan muda, terutama dalam hal ini merupakan pelajar, terhadap museum cenderung kurang mendapat minat dari kalangan pelajar. Berdasarkan data dari Dinas Pariwisata Kota Denpasar Tahun 2024, mayoritas tipologi wisatawan pelajar lebih memilih daya tarik wisata lain yang terdapat di Kota Denpasar, seperti pusat perbelanjaan dan tempat hiburan modern, dibandingkan museum sebagai tujuan wisata mereka. Museum sering dianggap kurang menarik dibandingkan tempat wisata modern lainnya, karena sebagian besar masyarakat sudah memiliki persepsi bahwa museum dikenal sebagai tempat menyimpan benda-benda purbakala maupun sebatas benda bersejarah lainnya yang dipamerkan kepada masyarakat (Junaid, 2017). Meskipun demikian, pada dasarnya seorang pelajar tentunya memerlukan sebuah media pembelajaran di luar lingkungan kelas yang dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan

interaktif. Museum, sebagai institusi maupun lembaga yang menyimpan dan menyajikan warisan sejarah serta budaya, memiliki potensi besar untuk menjadi wahana pembelajaran yang menarik bagi pelajar. Hal ini menjadi tantangan besar bagi museum untuk tetap relevan di mata pelajar pada masa yang akan datang.

Kondisi ini menyoroti pentingnya memahami preferensi pelajar, terhadap museum sebagai daya tarik wisata di Kota Denpasar. Sebagai generasi penerus, pelajar memiliki potensi strategis dalam menjaga keberlanjutan museum sebagai institusi budaya dan pendidikan sekaligus bagian dari daya tarik wisata edukasi yang harus tetap dilestarikan. Dengan demikian, pemahaman akan preferensi pelajar terhadap museum sebagai daya tarik wisata sangat penting karena minat mereka untuk berkunjung ke museum sebagai tempat belajar maupun tempat rekreasi akan mempengaruhi keberlangsungan museum tersebut di masa depan. Pelajar dalam hal ini juga sebagai pengunjung potensial, memiliki peran kunci dalam memastikan relevansi dan keberlanjutan museum sebagai tujuan wisata edukatif. Jika preferensi pelajar tidak dipahami dengan baik, museum mungkin tidak dapat menyesuaikan diri dengan kebutuhan dan harapan mereka, sehingga kehilangan daya tarik di mata kalangan pelajar, khususnya bagi generasi yang akan datang. Sebaliknya, dengan memahami preferensi pelajar, museum dapat mengadaptasi pendekatan maupun transformasi kebutuhan konsumen untuk lebih menarik minat pengunjung muda dan menjadikannya sebagai sumber belajar yang efektif.

LANDASAN TEORI

Preferensi Wisatawan

Konsep preferensi wisatawan dalam penelitian ini ditinjau dan diadaptasikan melalui konsep preferensi konsumen. Menurut Kotler (2000 : 154), preferensi konsumen menggambarkan tingkat kesenangan atau ketertarikan seseorang terhadap berbagai pilihan produk dan layanan yang tersedia. Preferensi dapat diartikan sebagai kecenderungan hati atau rasa suka terhadap suatu objek, baik itu produk, jasa, maupun pengalaman tertentu. Dalam konteks ini, preferensi konsumen mencerminkan keputusan sadar individu dalam memilih sesuatu yang paling sesuai dengan kebutuhannya. Rahardja & Manurung (2010) mendefinisikan preferensi sebagai gambaran keinginan konsumen terhadap barang dan jasa yang akan dikonsumsi. Preferensi juga dapat dipahami sebagai kemampuan individu dalam menyusun prioritas berdasarkan pilihan yang tersedia, sehingga dapat mengambil keputusan yang paling sesuai dengan keinginannya. Faktor yang memengaruhi preferensi seseorang dapat beragam, seperti pengalaman sebelumnya, kualitas produk atau layanan, nilai fungsional, serta faktor psikologis dan sosial.

Bagi sektor pariwisata, preferensi seorang wisatawan merupakan aspek yang mencerminkan kecenderungan konsumen terhadap kesukaan dan keputusannya dalam memilih destinasi, atraksi, serta aktivitas wisata. Preferensi ini berperan dalam menentukan bagaimana wisatawan mengalokasikan waktu, anggaran, serta sumber daya lainnya untuk mendapatkan pengalaman yang sesuai dengan harapan dan kebutuhannya. Preferensi wisatawan dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik eksternal maupun internal. Faktor eksternal dipengaruhi oleh kondisi destinasi, kebijakan pariwisata, tren berwisata, serta kemudahan aksesibilitas dan fasilitas penunjang aktivitas wisatawan di destinasi wisata. Sementara itu, faktor internal berkaitan dengan karakteristik individu wisatawan itu sendiri, seperti misalnya motivasi, minat, pengalaman sebelumnya, serta nilai dan gaya hidup yang

dianut (Wahyuni & Tamami, 2021).

Daya Tarik Wisata

Konsep daya tarik wisata tercantum dalam Undang-Undang No. 10 Tahun 2009 tentang Kepariwisataan, yang menyatakan bahwa daya tarik wisata adalah segala sesuatu yang memiliki keunikan, kemudahan, serta nilai yang tercermin dalam keanekaragaman, kekayaan alam, budaya, dan hasil kreasi manusia yang menjadi tujuan kunjungan wisatawan. Dengan demikian, daya tarik wisata dapat diartikan sebagai faktor yang menarik wisatawan untuk mengunjungi suatu destinasi. Sejalan dengan hal tersebut, Pendit (1994) mengungkapkan bahwa daya tarik wisata mencakup berbagai elemen yang bernilai dan memiliki keunikan, sehingga menarik untuk dikunjungi serta dinikmati. Secara umum, daya tarik wisata diklasifikasikan menjadi tiga kategori utama, yaitu daya tarik wisata alam, yang bersumber dari keindahan dan keunikan lingkungan alami, daya tarik wisata budaya yang bersumber dari budaya masyarakat lokal di destinasi, serta daya tarik wisata buatan, yang merupakan hasil kreasi manusia untuk tujuan rekreasi dan edukasi wisatawan.

Wisata Edukasi

Wisata edukasi, atau yang dikenal sebagai *edu-tourism*, merupakan bentuk perjalanan wisata yang dilakukan oleh sekelompok orang atau individu dengan tujuan utama memperoleh pengalaman belajar secara langsung di lokasi yang mereka kunjungi (Ritchie, 1998). Menurut Prastiwi (2016), wisata edukasi merupakan konsep pariwisata yang menggabungkan unsur pendidikan nonformal, di mana wisatawan memperoleh wawasan baru melalui interaksi langsung dengan atraksi atau daya tarik wisata yang dikunjungi. Konsep wisata edukasi memiliki nilai positif karena mengarah pada pendekatan *edutainment* dengan tujuan utama adalah memberikan pengalaman yang memuaskan sekaligus memperkaya pengetahuan pengunjung. Wisata edukasi juga dapat mencakup berbagai aspek dan manfaat tersendiri bagi wisatawan seperti hal meningkatkan pemahaman tentang budaya, bahasa, dan tradisi suatu daerah, merangsang minat terhadap seni, musik, dan arsitektur, serta menumbuhkan kesadaran akan pelestarian lingkungan, keanekaragaman hayati, dan warisan budaya. Rizaly (2021) menambahkan bahwa wisata edukasi memungkinkan wisatawan untuk memperdalam apresiasi terhadap sejarah dan tempat-tempat bersejarah yang memiliki nilai warisan budaya. Dalam konteks ini, museum memainkan peran penting sebagai destinasi wisata edukasi, karena menyajikan koleksi yang menggambarkan sejarah, seni, dan budaya suatu daerah secara sistematis dan mendalam. Sebagai pusat pembelajaran yang interaktif, museum dapat menjadi sarana bagi pelajar untuk memahami sejarah dan warisan budaya dengan cara yang lebih menarik dibandingkan pembelajaran di dalam kelas.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi preferensi pelajar terhadap museum daya tarik wisata edukasi di Kota Denpasar, Bali, melalui pendalaman faktor intrinsik seperti persepsi dan minat mereka terhadap museum sebagai daya tarik wisata edukasi. Penelitian dilakukan di beberapa museum di Kota Denpasar, seperti Museum Bali, Museum Lukisan Sidik Jari, Museum Bajra Sandhi, Museum Perjuangan Rakyat Bali, dan Museum Le Mayeur, yang memiliki nilai sejarah dan budaya tinggi serta sebagai daya tarik wisata edukasi bagi pelajar di Kota Denpasar. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kuantitatif, dengan teknik analisis conjoint, yang bertujuan untuk memahami

bagaimana pelajar menilai dan memilih museum berdasarkan kombinasi atribut tertentu (Hair et al, 2017).

Sumber data penelitian ini bersumber dari data primer dan sekunder dalam proses pengumpulan datanya. Data primer diambil melalui observasi lapangan dan teknik survei dengan penyebaran kuesioner kepada pelajar dari institusi Pendidikan di Kota Denpasar untuk mengidentifikasi preferensi mereka terhadap museum berdasarkan berbagai faktor yang telah ditentukan. Sedangkan, data sekunder bersumber dari data statistik jumlah kunjungan wisatawan, buku, artikel jurnal ilmiah yang dapat mendukung penelitian ini. Penentuan sampel dalam penelitian ini merupakan pelajar yang dikelompokkan berdasarkan tipologi dengan tingkat pendidikan siswa pada sekolah menengah dan mahasiswa pada perguruan tinggi dengan metode accidental sampling, yaitu teknik pemilihan responden berdasarkan kemudahan akses, di mana pelajar yang dijumpai dan bersedia mengisi kuesioner akan menjadi bagian dari penelitian ini (Etikan, Musa, & Alkassim, 2016).

Tabel 1. Operasional Variabel Preferensi Pelajar Terhadap Museum Sebagai Daya Tarik Wisata Edukasi di Kota Denpasar

| Atribut | Level | Keterangan |
|--|--|--|
| Minat dan Persepsi Pelajar Terhadap Museum | Museum dianggap tempat yang membosankan oleh pelajar | Pelajar merasa museum sebagai tempat yang kurang menarik untuk dikunjungi. |
| | Museum kurang menarik bagi pelajar dibanding daya tarik wisata lainnya | Museum tidak menjadi pilihan utama dibanding destinasi lain yang lebih atraktif. |
| | Museum kurang sesuai dengan preferensi pribadi pelajar | Museum tidak sesuai dengan minat atau gaya berwisata pelajar. |
| | Kesan kunjungan sebelumnya mempengaruhi minat berkunjung kembali | Pengalaman sebelumnya menentukan keputusan untuk kembali berkunjung ke museum. |
| Motivasi Pelajar Berkunjung ke Museum | Alasan edukasi sebagai motivasi utama pelajar berkunjung ke museum | Pelajar mengunjungi museum untuk memperoleh pengetahuan sejarah dan budaya. |
| | Pameran dan Event sebagai daya tarik utama | Event atau pameran menarik meningkatkan minat pelajar untuk mengunjungi museum. |
| | Kunjungan ke museum meningkatkan eksplorasi pengetahuan bagi pelajar | Museum memberikan inspirasi untuk mendalami topik akademik lebih lanjut. |
| Pengaruh Media dan Teknologi terhadap Minat Berkunjung | Unggahan di media sosial meningkatkan minat berkunjung | Informasi dan konten museum yang tersebar di media sosial berpengaruh terhadap ketertarikan pelajar. |
| | Keberadaan fitur teknologi canggih di museum | Jika tersedianya teknologi seperti Augmented Reality (AR) dan |

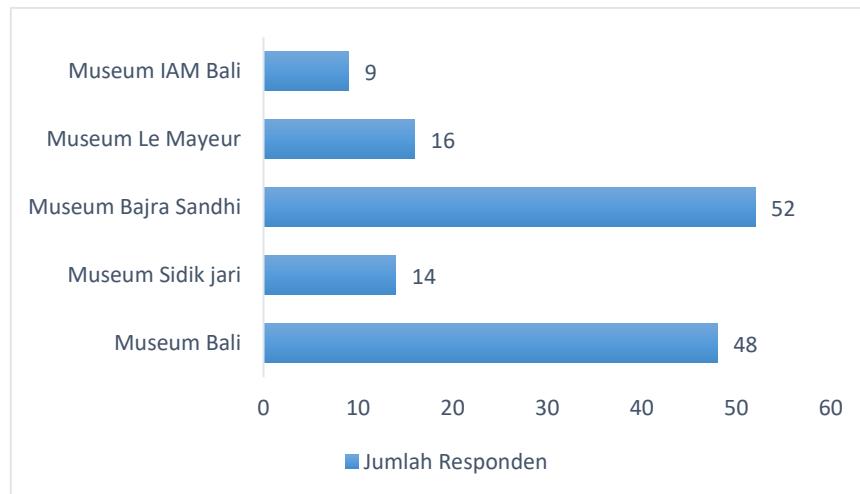
| | | |
|---------------------------------|--|---|
| | meningkatkan minat pelajar untuk berkunjung | Virtual Reality (VR) dapat meningkatkan minat pelajar ke museum. |
| Fasilitas dan Kenyamanan Museum | Kehadiran event atau pameran khusus meningkatkan frekuensi kunjungan | Museum dengan pameran tematik atau event tertentu lebih sering dikunjungi. |
| | Keberadaan UMKM (suvenir & kuliner) berpengaruh terhadap minat kunjungan pelajar | Adanya toko suvenir atau gerai makanan lokal meningkatkan daya tarik museum. |
| | Pengalaman kunjungan sebelumnya memenuhi atau tidak memenuhi harapan pelajar | Jika pengalaman kunjungan tidak sesuai ekspektasi, minat untuk kembali menurun. |

Sumber: Penelitian, 2024

HASIL DAN PEMBAHASAN

Karakteristik Responden

Berdasarkan hasil penelitian, karakteristik responden menunjukkan bahwa mayoritas pelajar yang berpartisipasi dalam penelitian ini berjenis kelamin perempuan, dengan jumlah sebanyak 64 orang, sedangkan laki-laki berjumlah 36 orang. Karakteristik berdasarkan umur menunjukkan bahwa rata-rata wisatawan pelajar yang mengunjungi museum berada dalam rentang umur 18 tahun hingga 20 tahun, yang mengindikasikan bahwa kelompok dewasa muda memiliki ketertarikan dalam mengintegrasikan aktivitas wisata yang bersifat edukatif dengan aktivitas rekreasi. Selain itu, mayoritas responden berasal dari tingkat pendidikan universitas, sehingga sebagian besar merupakan mahasiswa yang memiliki motif kunjungan untuk mencari pengalaman belajar tambahan di luar lingkungan akademik formal.



Gambar 1. Karakteristik Responden Berdasarkan Daya Tarik Wisata Museum yang pernah dikunjungi di Kota Denpasar
Sumber: Penelitian, 2024

Berdasarkan Gambar 1 mengenai karakteristik responden pelajar terkait dengan daya tarik wisata museum yang pernah dikunjungi di Kota Denpasar, hasil penelitian ini menunjukkan juga bahwa Museum Bajra Sandhi dan Museum Bali merupakan museum yang paling sering dikunjungi oleh wisatawan pelajar, dengan masing-masing 52 dan 48 responden menjawab yang pernah berkunjung. Adapun faktor wisatawan pelajar cenderung mengunjungi kedua museum ini dapat dikaitkan dengan keunggulan tematik dan nilai historisnya, di mana Museum Bajra Sandhi dikenal sebagai monumen perjuangan rakyat Bali, sementara Museum Bali menyajikan koleksi etnografi yang mencerminkan kebudayaan dan sejarah Bali. Kemudian, terdapat sejumlah wisatawan pelajar yang pernah mengunjungi Museum Le Mayeur (16 orang), Museum Sidik Jari (14 orang), dan Museum IAM Bali (9 orang). Jumlah kunjungan yang lebih rendah ini bisa menjadi indikasi bahwa museum-museum tersebut belum menjadi pilihan utama bagi pelajar, hal ini disebabkan oleh tema museum yang lebih spesifik, keterbatasan akses, atau kurangnya promosi yang menarik bagi kelompok pelajar. Museum Le Mayeur, misalnya, yang berfokus pada seni lukis, mungkin lebih menarik bagi pelajar yang memiliki ketertarikan pada seni. Museum Sidik Jari, dengan koleksi seni sidik jari, juga memiliki daya tarik yang lebih niche, sedangkan Museum IAM Bali, yang menampilkan konsep museum interaktif, tampaknya masih kurang populer dibandingkan dengan museum bertemakan sejarah lainnya yang memiliki nilai edukasi.

Nilai Kepentingan Relatif

Berikut merupakan hasil analisis data penelitian menggunakan bantuan perangkat lunak *SPSS Version 27* didapatkan hasil analisis *conjoint* berdasarkan tingkat kepentingan relatif dari masing-masing atribut yaitu dapat dijelaskan pada Tabel 2 :

Tabel 2. Nilai Kepentingan Relatif

| <i>Importance Value</i> | |
|------------------------------------|--------|
| Atribut | Nilai |
| Minat dan Persepsi | 32.189 |
| Motivasi Edukasi | 18.369 |
| Media Promosi dan Teknologi Museum | 19.342 |
| Fasilitas dan Kenyamanan Museum | 30.100 |

Sumber: Penelitian, 2024

Berdasarkan Tabel 2 dapat dijelaskan bahwa minat dan persepsi pelajar terhadap museum merupakan atribut yang memiliki nilai kepentingan tertinggi yaitu mencapai nilai 32.189. Kemudian, fasilitas dan kenyamanan museum merupakan atribut yang menempati urutan ke-2 dalam hal nilai kepentingan yaitu sebesar 30.100. Selanjutnya pada urutan ke-3 merupakan pengaruh media dan teknologi terhadap minat berkunjung mendapatkan nilai kepentingan sebesar 19.342. Sedangkan pada urutan terakhir yaitu motivasi pelajar berkunjung ke museum menjadi atribut dengan nilai kepentingan terendah yaitu 18.369.

Nilai Utilitas Atribut

Hasil analisis *conjoint* pada penelitian ini mendapatkan hasil nilai utilitas dari masing-masing atribut yakni dapat dijelaskan pada Tabel 3 berikut :

Tabel 3. Nilai Utilitas Atribut

| Atribut | Utility | Level |
|------------------------------------|--|--------------|
| Minat dan Persepsi | Museum dianggap tempat yang membosankan oleh pelajar | 0.318 |
| | Museum kurang menarik bagi pelajar dibanding daya tarik wisata lainnya | -0.316 |
| | Museum kurang sesuai dengan preferensi pribadi pelajar | -0.113 |
| | Kesan kunjungan sebelumnya mempengaruhi minat berkunjung kembali | 0.111 |
| Motivasi Edukasi | Alasan edukasi sebagai motivasi utama pelajar berkunjung ke museum | -0.090 |
| | Pameran dan <i>Event</i> sebagai daya tarik utama | 0.182 |
| | Kunjungan ke museum meningkatkan eksplorasi pengetahuan bagi pelajar | -0.091 |
| Media Promosi dan Teknologi Museum | Unggahan di media sosial meningkatkan minat berkunjung pelajar | 0.211 |
| | Keberadaan fitur teknologi canggih di museum meningkatkan minat pelajar untuk berkunjung | -0.211 |
| Fasilitas dan Kenyamanan Museum | Kehadiran <i>event</i> atau pameran khusus meningkatkan frekuensi kunjungan | 0.291 |
| | Keberadaan UMKM (suvenir & kuliner) berpengaruh terhadap minat kunjungan pelajar | -0.349 |
| | Pengalaman kunjungan sebelumnya memenuhi atau tidak memenuhi harapan pelajar | 0.058 |

Sumber: Penelitian, 2024

Berdasarkan hasil analisis *conjoint*, nilai utilitas dari masing-masing atribut preferensi pelajar terhadap museum sebagai daya tarik wisata edukasi di Kota Denpasar dapat uraikan sebagai berikut :

1. Nilai Utilitas Atribut Minat dan Persepsi

Nilai utilitas atribut minat dan persepsi menunjukkan bahwa pelajar memiliki kecenderungan tertinggi untuk memilih pernyataan bahwa "museum dianggap membosankan" dengan nilai utilitas sebesar 0.318. Sebaliknya, preferensi terendah diberikan pada pernyataan bahwa "museum kurang menarik dibanding daya tarik wisata lainnya," yang memiliki nilai utilitas -0.316. Selain itu, kesan kunjungan

sebelumnya juga menjadi faktor yang lebih disukai dengan nilai 0.111, sementara kesesuaian museum dengan preferensi pribadi memiliki nilai yang lebih rendah (-0.113).

2. Nilai Utilitas Atribut Motivasi Edukasi

Hasil analisis menunjukkan bahwa pelajar lebih tertarik mengunjungi museum jika ada pameran atau *event* menarik, dengan nilai preferensi tertinggi sebesar 0.182. Sementara itu, alasan edukasi sebagai motivasi utama (-0.090) dan anggapan bahwa kunjungan ke museum dapat meningkatkan eksplorasi pengetahuan (-0.091) memiliki nilai preferensi yang lebih rendah. Ini menunjukkan bahwa bagi pelajar, pengalaman yang interaktif dan adanya acara khusus jauh lebih menarik dibandingkan sekadar tujuan edukatif.

3. Nilai Utilitas Atribut Media Promosi dan Teknologi Museum

Hasil analisis preferensi menunjukkan bahwa unggahan di media sosial memiliki pengaruh positif dalam meningkatkan minat pelajar untuk berkunjung ke museum, dengan nilai preferensi tertinggi sebesar 0.211. Sebaliknya, keberadaan fitur teknologi canggih justru memiliki nilai preferensi yang lebih rendah (-0.211), yang mengindikasikan bahwa teknologi modern di dalam museum tidak serta-merta menjadi faktor utama yang menarik minat mereka. Hal ini menunjukkan bahwa eksposur di media sosial lebih efektif dalam menarik perhatian pelajar dibandingkan inovasi teknologi di dalam museum itu sendiri.

4. Nilai Utilitas Atribut Fasilitas dan Kenyamanan Museum

Hasil analisis preferensi menunjukkan bahwa kehadiran event atau pameran khusus memiliki dampak paling positif dalam meningkatkan frekuensi kunjungan pelajar ke museum, dengan nilai utilitas tertinggi (0.291). Di sisi lain, keberadaan UMKM yang menawarkan suvenir dan kuliner justru cenderung mengurangi minat kunjungan (-0.349). Hal ini dapat disebabkan karena faktor harga atau kurangnya relevansi dengan tujuan utama kunjungan ke museum. Sementara itu, pengalaman kunjungan sebelumnya, baik yang memenuhi atau tidak memenuhi ekspektasi maupun harapan pelajar memiliki pengaruh yang relatif kecil (0.058), akan tetapi tetap menjadi faktor yang dapat memengaruhi keputusan untuk kembali berkunjung.

Preferensi Pelajar Terhadap Museum Sebagai Daya Tarik Wisata Edukasi di Kota Denpasar

Preferensi pelajar terhadap museum sebagai daya tarik wisata edukasi di Kota Denpasar menunjukkan bahwa aspek minat dan persepsi memainkan peran yang sangat dominan dalam menentukan minat mereka untuk berkunjung. Pelajar cenderung lebih memilih museum yang memiliki atribut yang menarik dan relevan dengan kebutuhan edukasi mereka. Salah satu hasil analisis yang menjadi utilitas dalam atribut yang masuk dalam preferensi pelajar adalah item pernyataan mengenai "*Museum dianggap tempat yang membosankan untuk dikunjungi oleh pelajar*," yang di mana memiliki nilai utilitas tertinggi. Hal ini menegaskan bahwa cara museum dipandang oleh pelajar sangat mempengaruhi keputusan mereka untuk berkunjung. Jika museum dianggap menarik dan sesuai minat mereka, serta mampu menghadirkan pengalaman yang edukatif sekaligus interaktif, maka pelajar akan lebih antusias untuk mengunjungi museum. Museum yang mampu menyesuaikan diri dengan ekspektasi dan preferensi pelajar memiliki peluang lebih besar untuk menjadi daya tarik wisata edukasi untuk diminati oleh pelajar (Julianto, 2024); seperti

misalnya Museum Bali di Kota Denpasar telah mengimplementasikan pendekatan ini dimana dalam pelaksanaan telah dilakukan menjelang akhir tahun 2024, museum ini mengadakan pameran tematik yang menampilkan koleksi patung-patung bersejarah. Sebagaimana pameran ini mampu menarik perhatian masyarakat, termasuk kalangan pelajar, dengan menitikberatkan aspek pengenalan kekayaan seni patung tradisional Bali, pendekatan ini membantu museum bertransformasi dari sekadar ruang pameran koleksi menjadi tempat yang menghadirkan pengalaman edukatif yang berkesan.

Upaya lainnya yang dilakukan adalah program "Museum Keliling," di mana pihak museum mendatangi institusi pendidikan yang terdapat di sembilan kabupaten/kota di Provinsi Bali yaitu dengan tujuan untuk mendekatkan museum kepada pelajar dengan memperkenalkan mereka pada warisan budaya Bali secara langsung, dan membangkitkan minat mereka untuk berkunjung ke museum. Tidak kalah penting, museum dapat bekerja sama dengan sekolah, universitas, atau komunitas lokal untuk menyelenggarakan kegiatan khusus, seperti lokakarya, diskusi, atau perlombaan yang melibatkan pelajar. Kegiatan semacam ini dapat memberikan kesempatan bagi pelajar di setiap instansi pendidikan untuk berpartisipasi aktif, menggali pengetahuan baru, dan dapat membagikan pengalaman mereka di media sosial. Berdasarkan hal tersebut; peran promosi yang efektif di media sosial secara tidak langsung juga dapat memperluas jangkauan informasi mengenai daya tarik wisata museum di Kota Denpasar (Dewi *et al*, 2024); sehingga museum semakin dikenal dan mengubah persepsi pelajar terhadap museum sebagai daya tarik wisata edukasi.

Di sisi lain, motivasi pelajar dalam mengunjungi museum menjadi aspek yang paling rendah dalam penentuan preferensi mereka terhadap daya tarik wisata museum di Kota Denpasar, Bali. Rendahnya motivasi ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor, salah satunya adalah persepsi bahwa museum bukan merupakan tempat yang menarik bagi mereka (Maulida *et al.*, 2018). Banyak pelajar yang menganggap museum sebagai tempat yang monoton dan kurang relevan dengan minat serta kebutuhan mereka, terutama jika koleksi dan cara penyajian informasi di museum masih bersifat konvensional dan kurang interaktif. Rendahnya motivasi ini juga dapat disebabkan oleh berbagai faktor, salah satunya adalah persepsi bahwa museum bukan merupakan tempat yang menarik bagi mereka dibandingkan daya tarik wisata lainnya yang terdapat di Kota Denpasar, seperti halnya pusat perbelanjaan (*Mall*) hingga tempat hiburan bersifat modern. Banyak pelajar yang menganggap museum sebagai tempat yang monoton dan kurang relevan dengan minat serta kebutuhan mereka, terutama jika koleksi dan cara penyajian informasi di museum masih bersifat konvensional dan kurang interaktif (Marwa & Rahmafitria, 2018).

Faktor lain seperti pola konsumsi hiburan dan metode pembelajaran saat ini yang lebih banyak beralih ke media digital juga menjadi tantangan tersendiri, yang di mana dapat mempengaruhi perubahan perilaku dalam gaya berwisata mereka (Kurniawan, A.R., 2020; Adha, S, 2022; Indrawati *et al*, 2024; Wijana dkk, 2025; Pitanatri, 2025). Hal ini menunjukkan bahwa kunjungan ke museum tidak selalu dipicu oleh dorongan intrinsik, melainkan lebih banyak dipengaruhi oleh faktor eksternal. Dalam banyak kasus, kunjungan ini dilakukan dalam bentuk tugas akademik, seperti pembuatan laporan observasi atau kajian lapangan, sehingga pengalaman yang diperoleh lebih bersifat instruksional daripada eksploratif. Di sisi lain, inovasi dalam program yang ditawarkan museum juga menjadi faktor eksternal yang dapat meningkatkan daya tarik bagi pelajar. Museum yang secara aktif menghadirkan pameran tematik yang relevan dengan minat mereka, seperti eksplorasi budaya pop,

teknologi, atau sejarah yang dikemas dengan cara yang lebih modern, cenderung lebih sukses menarik perhatian generasi muda. Kegiatan yang bersifat partisipatif, seperti lokakarya seni, diskusi terbuka dengan sejarawan atau seniman, serta program edukasi berbasis permainan, dapat menjadi daya tarik tambahan

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa minat dan persepsi pelajar memainkan peran dominan dalam keputusan mereka untuk mengunjungi museum di Kota Denpasar. Museum yang mampu menghadirkan pengalaman menarik, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan edukasi serta minat pelajar lebih diminati. Namun, motivasi intrinsik pelajar untuk berkunjung masih tergolong rendah, sehingga kunjungan lebih banyak dipengaruhi oleh faktor eksternal, seperti kebijakan maupun sebatas tugas dan adanya daya tarik program museum.

Museum yang beradaptasi dengan preferensi pelajar terutama generasi muda melalui pameran tematik, inovasi teknologi, dan strategi promosi digital lebih berpeluang meningkatkan nilai dalam daya tariknya. Program seperti Museum Keliling di Museum Bali serta pameran seni berbasis tren kontemporer membuktikan bahwa pendekatan yang bersifat kreatif dan dapat meningkatkan minat serta frekuensi kunjungan pelajar. Oleh karena itu, kolaborasi dengan institusi pendidikan, serta pemanfaatan media digital menjadi strategi dan langkah penting dalam menjadikan museum sebagai ruang edukasi yang lebih menarik, informatif, dan sesuai dengan pola perilaku pelajar pada masa yang akan datang.

Adapun saran terkait penelitian lebih lanjut, diharapkan penelitian selanjutnya dapat mengkaji lebih mendalam terhadap faktor spesifik yang mempengaruhi minat pelajar, terutama inovasi edukatif dan interaktif di museum. Analisis komparatif antara museum modern dan konvensional juga dapat dilakukan sebagai upaya untuk menilai efektivitas strategi peningkatan kunjungan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] _____. *Peraturan Pemerintah No. 66 Tahun 2015 tentang Museum*. Diakses dari <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/5642>.
- [2] _____. *Undang-Undang No. 10 Tahun 2009 tentang Kepariwisataan*. Diakses dari <https://peraturan.bpk.go.id/Details/38598/uu-no-10-tahun-2009>.
- [3] Adha, S. "FAKTOR REVOLUSI PERILAKU KONSUMEN ERA DIGITAL: SEBUAH TINJAUAN LITERATUR." *JIPIS* 31, no. 2 (2022): 134-148. <https://doi.org/10.33592/jipis.v31i2.3286>.
- [4] Dewi, N. G. A. S., N. L. K. L. Wulandani, Y. Indrawati, dan I. P. A. A. P. Pratama. "Domestic Youth Travelers in Bali: Exploring Social Media's Role in Self Congruity and Intention to Revisit." *European Modern Studies Journal* 8, no. 5 (2024): 126-142.
- [5] Dewi, N. G. A. S., Dewi, L. G. L. K., Indrawati, Y., & Andre Adi Putra Pratama, I. P. (2024). *Analysis of Factors Influencing the Decision to Visit Nusantara Youth Travel to Bali*. Available at SSRN 5176333.
- [6] Elza Nova Rizaly, A. D. "Persepsi Guru dan Dosen Tentang Homestay Dalam Melakukan Kegiatan Wisata Edukasi Sekolah." *Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Bidang Pariwisata* (2021).

- [7] Fitriansyah, F., dan C. Sitis. "Pemanfaatan Museum Sebagai Wisata Edukasi dan Media Pembelajaran Sejarah." 22, no. 2 (2022): 89-94. <https://doi.org/10.31294/jc.v19i2>.
- [8] Hair, J. F., W. C. Black, B. J. Babin, R. E. Anderson, dan R. L. Tatham. *Multivariate Data Analysis*. 6th ed. Pearson Prentice Hall, 2006.
- [9] Indrawati, Y., Yanthy, P. S., Darsana, I. W. D., & Pratama, I. P. A. A. P. (2024). *Work And Leisure: A Study of Social Tourism in Higher Education Institutions in Bali*. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(SpecialIssue), 437-447.
- [10] Julianto. "Preferensi Wisatawan Lokal Dalam Melakukan Perjalanan Wisata Ke Museum Batak TB Silalahi Center." *EDUTOURISM Journal Of Tourism Research* 6, no. 01 (2024): 127-153. <https://doi.org/10.53050/ejtr.v6i01.1023>.
- [11] Junaid, I. *MUSEUM DALAM PERSPEKTIF PARIWISATA*. 2017.
- [12] Kotler, Philip. *Prinsip - Prinsip Pemasaran Manajemen*. Jakarta: Prenhalindo, 2000.
- [13] Kurniawan, A. R. "TANTANGAN PENGEMBANGAN PARIWISATA BERBASIS MASYARAKAT PADA ERA DIGITAL DI INDONESIA (STUDI KASUS PENGEMBANGAN PARIWISATA BERBASIS MASYARAKAT DI PANGALENGAN)." 2020.
- [14] Marwa, S., dan F. Rahmafitria. "A Factor Analysis of Visitors' Motivation in Visiting the Geology Museum of Bandung." *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science* 145 (2018): 012084. <https://doi.org/10.1088/1755-1315/145/1/012084>.
- [15] Maulida, N., E. Normelani, dan S. Adyatma. "FAKTOR - FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MOTIVASI WISATAWAN BERKUNJUNG KE MUSEUM WASAKA KELURAHAN SUNGAI JINGAH KECAMATAN BANJARMASIN UTARA KOTA BANJARMASIN." *JPG (Jurnal Pendidikan Geografi)* 5, no. 1 (2018). <https://doi.org/10.20527/jpg.v5i1.4984>.
- [16] Miller, R. S. "Inattentive and Contented: Relationship Commitment and Attention to Alternatives." *Journal of Personality and Social Psychology* 73 (1997): 758-766. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.73.4.758>.
- [17] Pitanatri, I. A., Widyayanti, L., Pratama, I. P. A. A. P., & Wijana, P. A. (2025). *Marathon Event sebagai Strategi Efektif dalam Meningkatkan Daya Tarik Destinasi*. *Gemawisata: Jurnal Ilmiah Pariwisata*, 21(2), 218-234.
- [18] Prastiwi, S. *MANAJEMEN STRATEGI DINAS KEBUDAYAAN DAN PARIWISATA KABUPATEN*. Publika, 2016.
- [19] Pratama, I. P. A. A. P., Suardana, I. W., & Dewi, L. G. L. K. (2021). *Motivasi Wisatawan Millennial Berkunjung Ke Desa Wisata Jatiluwih Kabupaten Tabanan*. *Jurnal IPTA (Industri Perjalanan Wisata) p-ISSN*, 2338, 8633.
- [20] Pratama, I. P. A. A. P., Wijana, P. A., Pitanatri, I. A., & Widjaya, I. G. N. O. (2024). *EXPLORING DOMESTIC TOURIST MOTIVATIONS AND PERCEPTIONS OF JATILUWIH: THE DOMINANT FACTORS BEHIND VISITS TO A UNESCO WORLD HERITAGE SITE*. *Journal Of Responsible Tourism*, 4(2), 663-670.
- [21] Rahardja, dan Manurung. *Teori Ekonomi Mikro*. Jakarta: Lembaga Penerbit FEUI, 2010.
- [22] Ritchie, B. W. *Managing Educational Tourism*. Vol. 10. Channel View Publications, 2003.
- [23] Wijana, P. A., Pitanatri, I. A., & Pratama, I. P. A. A. P. (2025). *Partisipasi Masyarakat dalam Pengembangan Konsep Edu-Tourism Melalui TPS 3R KSM Nangun Resik Desa Paksebali*. *Gemawisata: Jurnal Ilmiah Pariwisata*, 21(2), 249-259.

HALAMANINI SENGAJA DIKOSONGKAN