

MANAJEMEN MUSEUM EDUKASI GEOHERITAGE UNTUK PELAYANAN DAN PENDIDIKAN YANG BERKARAKTER

Dwi Sri Wahyuningsih¹², Farid Ibrahim¹²³, Gianova Andika Putri¹⁴, Tri Raharjo¹
*Parangtritis Geomaritime Science Park¹, Universitas Gadjah Mada²,
Universitas Muhammadiyah Surakarta³, Universitas Diponegoro⁴*
Email: geografi_dwi@yahoo.com

ABSTRAK

Berdasarkan peraturan Daerah Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 4 Tahun 2015, kawasan Gumuk Pasir telah ditetapkan sebagai kawasan Habitat Alami In Situ untuk dilakukan konservasi. Pengetahuan terkait kawasan konservasi tidak banyak diketahui masyarakat umum. Melalui manajemen museum, diharapkan dapat memberikan edukasi untuk pelayanan dan pendidikan berkarakter. Analisis deskriptif eksploratif digunakan untuk menjabarkan pelayanan dan pendidikan yang telah dilakukan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran dengan kemasan menarik dapat dijadikan salah satu cara untuk meningkatkan mutu pelayanan dan pendidikan. Pendidikan karakter ditekankan pada pentingnya pemahaman terhadap konservasi gumuk pasir. Pengunjung museum lebih mudah memahami proses pembelajaran dengan kemasan animasi dan interaktif. Salah satu tolak ukur keberhasilan terhadap pelayanan adalah peningkatan jumlah pengunjung dari beragam instansi dan perulangan instansi yang melakukan kunjungan ke museum dari tahun ke tahun.

Kata kunci: Museum, Edukasi, Geoheritage

ABSTRACT

Based on the regulation of Special Region of Yogyakarta Number 4 of 2015, Sand Dune area has been designated as Natural Habitat in Situ area for conservation. Knowledge related to conservation areas is not widely known by the general public. Through museum management, it is expected to provide education for service and character education. Explorative descriptive analysis is used to describe the service and education that has been done. The results showed that the learning media with attractive packaging can be one way to improve the quality of services and education. Character education is emphasized on the importance of understanding the conservation of sand dunes. Visitors to the museum more easily understand the process of dynamics of the formation of sand dunes with animated and interactive packaging. One of the benchmarks for the success of the service is the increase in the number of visitors from various agencies and recurring agencies who visit museums year after year.

Keywords: Museum, Education, Geoheritage

PENDAHULUAN

Museum dapat didefinisikan sebagai suatu organisasi nirlaba yang melakukan kegiatan konservasi, penelitian, penyampaian, dan pameran untuk tujuan pembelajaran, pendidikan, dan rekreasi. [1] Museum erat kaitannya untuk tujuan pelestarian, sehingga masyarakat dapat mengenal dan melestarikan kebudayaannya [7]. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa No. 115 Tahun 2015 menyebutkan bahwa gumuk pasir menjadi salah satu Kawasan Warisan Geologi dimana zonasi kawasannya sepenuhnya diserahkan kepada pemerintah kabupaten untuk mendetailkan kawasan tersebut dengan disesuaikan Rencana Detail Tata Ruang. Kawasan Warisan Geologi harus dilindungi, tidak diperbolehkan adanya bangunan permanen, tidak diperbolehkan adanya kegiatan yang dapat merusak objek yang ada dalam kawasan, dan tidak diperbolehkan

adanya eksploitasi terhadap Kawasan Warisan Geologi [4]. Peraturan lain yang mengatur keberadaan gumuk pasir sebagai kawasan lindung adalah Peraturan Daerah Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 4 Tahun 2015 tentang pelestarian habitat alami. Peraturan tersebut menyebutkan bahwa gumuk pasir juga menjadi habitat alami in situ. Pemerintah daerah, pemerintah kabupaten/ kota dan pemerintah desa berkewajiban atas pelestarian Habitat Alami dengan melakukan perlindungan, pengembangan, dan pemanfaatan. Upaya yang dilakukan dapat berupa pencegahan dari kerusakan, mempertahankan keutuhan, menetapkan batas wilayah habitat alami, menjaga kualitas lingkungan, dan meniadakan potensi gangguan dari ancaman [3]. Peraturan Daerah Kabupaten Bantul Nomor 12 Tahun 2015 tentang Perlindungan dan Pengelolaan Lingkungan Hidup. Pencegahan kerusakan ekosistem gumuk pasir terus dipelukan pemantauan untuk mengetahui tingkat perubahan fungsi ekosistem gumuk pasir setidaknya dilakukan paling sedikit satu kali dalam setahun [2].

Sosialisasi terkait dengan upaya pelestarian dan informasi kepebisiran dianggap penting dan perlu dalam proses edukasi masyarakat. Museum Gumuk Pasir menjadi media pembelajaran yang potensial untuk dapat memberikan wawasan akan pentingnya pelestarian gumuk pasir. Museum Gumuk Pasir berada dalam naungan instansi Parangtritis Geomaritime Science Park sebagai pusat riset dan penelitian serta Pendidikan berbasis spasial memberikan dorongan yang kuat untuk terciptanya model pembelajaran konservasi. Salah satu keunggulan Museum Gumuk Pasir adalah memberikan dukungan data spasial untuk keperluan riset di bidang kepebisiran. Museum tidak hanya berfungsi untuk menyajikan barang kuno, namun dapat memberikan manfaat terhadap masyarakat luas.

Semenjak tahun 1980 museum mulai merubah cara penyampaian kepada pengunjung melalui data-data virtual [6]. Pemanfaatan teknologi yang digunakan dalam penyampaian informasi akan menjangkau masyarakat lebih luas dengan biaya yang murah [8]. Museum virtual dapat diartikan sebagai museum yang dapat diakses secara bebas melalui media elektronik. Data-data berupa dokumen sejarah, foto-foto koleksi, maupun informasi-informasi koleksi museum tersaji dalam data digital [9]. Perkembangan museum virtual dewasa ini bukan menjadi halangan untuk tidak berkunjung ke museum secara langsung. Pengalaman berkunjung ke museum memberikan hal yang berbeda. Teknologi yang terus berkembang menjadi salah satu daya tarik dalam mengunjungi museum.

METODE

Museum Gumuk Pasir berada di Desa Parangtritis, Kecamatan Kretek, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta. Lokasi museum berada di Kawasan Geoheritage Gumuk Pasir. Kawasan Geoheritage merupakan kawasan lindung dimana semua peruntukan dan pemanfaatannya dibatasi. Lokasi museum tepat berada di tepi Jalur Jalan Lintas Selatan. (JJLS) yang nantinya akan menjadi jalan arteri yang menjadi jalur utama untuk menghubungkan Provinsi Jawa Barat-Jawa Tengah-Daerah Istimewa Yogyakarta-Jawa Timur. Parangtritis sebagai kawasan pariwisata unggulan di Kabupaten Bantul turut mendukung keberadaan Museum Gumuk Pasir sebagai destinasi pariwisata. Lokasi keberadaan Museum Gumuk Pasir dapat dilihat pada Gambar 1. Lokasi Museum Gumuk Pasir.



Gambar 1. Lokasi Museum Gumuk Pasir

Metode analisis yang dilakukan adalah analisis deskriptif dan eksploratif berdasarkan data-data yang telah dikumpulkan. Data-data yang dikumpulkan adalah berupa data primer dan data sekunder. Data primer yang didapatkan berupa data foto benda-benda koleksi dan foto penyajian informasi yang terdapat di Museum Gumuk Pasir. Data sekunder yang dikumpulkan terkait dengan sejarah pendirian Museum Gumuk Pasir, jumlah kunjungan ke Museum Gumuk Pasir tahun 2012-2018, dan Indeks Kepuasan Pengunjung Tahun 2017. Semua data-data tersebut selanjutnya dilakukan analisis untuk mengetahui manajemen Museum Gumuk Pasir yang telah dilakukan. Analisis yang dilakukan difokuskan pada perbandingan manajemen Museum Gumuk Pasir yang dilakukan dari tahun ke tahun. Tolak ukur yang didapatkan adalah penambahan jumlah pengunjung yang terjadi setiap tahunnya. Analisis kepuasan yang berasal dari pengunjung juga menjadi dasar manajemen museum yang telah dilakukan.

HASIL

1. Pengenalan Museum Gumuk Pasir

Awal pendirian Museum Gumuk Pasir diprakarsai adanya Perjanjian Kerjasama antara Badan Koordinasi Survei dan Pemetaan Nasional (Bakosurtanal) bersama Fakultas Geografi Universitas Gadjah Mada (UGM). Perjanjian kerjasama yang digagas pada tahun 2001 adalah menyangkut pendirian Museum Alam Gumuk Pasir Barchan di Parangtritis. Tujuan pendirian museum pada mulanya untuk pelestarian keberadaan Gumuk Pasir Barchan di Parangtritis. Seiring dengan pengembangan visi dan misinya, Museum Gumuk Pasir saat ini menjadi bagian dari Parangtritis Geomaritime Science Park (PGSP) dalam pengelolaan dan pengembangan terkait hasil-hasil riset, pengetahuan geospasial, serta wawasan dalam bidang kepebisiran dan kemaritiman. Berlokasi di Kawasan Kagungan Dalem Gumuk Pasir semakin meneguhkan Museum Gumuk Pasir untuk memberikan edukasi utamanya mengenai Gumuk Pasir. Kerjasama yang saat ini terjalin bersama Pemerintah Daerah Daerah Istimewa Yogyakarta, Badan Informasi Geospasial (BIG), Universitas Gadjah Mada (UGM), dan Pemerintah Kabupaten Bantul.

Museum Gumuk Pasir menjadi bagian dari PGSP dalam kaitannya manajemen museum. Kompleks kantor PGSP terdiri dari beberapa Gedung pendukung, diantaranya gedung museum, gedung kantor, kantin, gedung serbaguna (*Geo Camp*), mess untuk staf, rumah singgah mahasiswa, dan mushola. Gedung museum menjadi gedung yang paling menonjol diantara gedung-gedung lainnya. Bentuknya yang unik dan besar tampak mendominasi area PGSP. Gedung museum berbentuk kerucut untuk melambangkan bentukan gunungapi Merapi yang menjadi sumber pembentukan gumuk pasir. Terkait denah lokasi keberadaan Museum Gumuk Pasir dapat dilihat pada Gambar 2. Lokasi Keberadaan Museum Gumuk Pasir dari Ketinggian 150 meter.



Gambar 2. Denah Museum Gumuk Pasir dari Ketinggian 150 meter (2018)

Keterangan:

Gedung A: Gedung Kerucut (Museum Gumuk Pasir)

Gedung B: Gedung Lengkung

Gedung C: Gedung Kantor

Gedung D: Kantin

Gedung E: Geo Camp

Gedung F: *Mess* untuk staf

Gedung G: Mushola

Gedung H: RUSUNAWA (Rumah Singgah Mahasiswa)

Museum Gumuk Pasir terdiri dari empat lantai, yakni Lantai 1 bertema Geomaritime, Lantai 2 bertema Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK), Lantai 3 bertema Gumuk Pasir, dan Lantai 4 bertema Ufuk Parangtritis. Setiap lantai memiliki keunggulan dan kekhasan yang berbeda-beda. Tema Geomaritime yang diangkat pada lantai 1 memiliki makna bahwa museum merupakan bagian yang tak terpisahkan dari PGSP. Geomaritime dapat dimaknai secara luas yang sekaligus menggabungkan antara konsep Geografi dan Maritim. [2] Keterkaitan antara kepebisiran, kemaritiman, teknologi, serta sumberdaya yang dihasilkan menjadi tema pokok lantai 1. Sumberdaya kepebisiran dan kemaritiman yang tersaji pada bilik pertama. Bilik selanjutnya berkisah tentang pengetahuan kedalaman laut, pengetahuan kawasan kepebisiran, dan rencana pembangunan tol laut di Indonesia.

Lantai 2 khusus menjeaskan terkait dengan perkembangan teknologi pemetaan. Perkembangan teknologi pemetaan masa lalu sampai masa kini tersaji dengan konsep yang berbeda-beda. Teknologi kuno dilengkapi dengan teknologi modern digunakan dalam menggambarkan linimasa perkembangan teknologi pemetaan. Museum dilengkapi dengan teknologi layar sentuh, panel putar, dan beberapa teknologi pemetaan masa lalu.

Lantai 3 memberikan informasi tentang gumuk pasir dan batuan di muka bumi. Tampilan benda-benda koleksi disajikan dalam sebuah vitrin dilengkapi dengan keterangan. Tidak hanya benda koleksi berupa batuan, namun informasi gumuk pasir turut disajikan. Informasi terkait gumukpasir tersaji dalam bentuk poster dan maket. Poster yang memuat informasi gumukpasir juga dilengkapi dengan foto-foto untuk memudahkan pengunjung dalam menelaah informasi yang diberikan. Wujud visual bentuk-bentuk gumuk pasir disajikan dalam bentuk maket. Bentuk-bentuk gumuk pasir.

Lantai 4 Museum Gumuk Pasir pengunjung dapat melihat panorama sepanjang pesisir Parangtritis. Pengunjung akan disuguhkan pemandangan luas hamparan gumuk pasir serta kawasan museum. Pengunjung diajak untuk berpikir dan memahami konsep spasial atau

keruangan. Pengenalan objek dari lantai paling atas akan dapat melatih pengunjung untuk menginventarisasi melalui pengamatan jarak jauh. Konsep penginderaan jauh dan spasial lebih ditekankan kepada pengunjung.

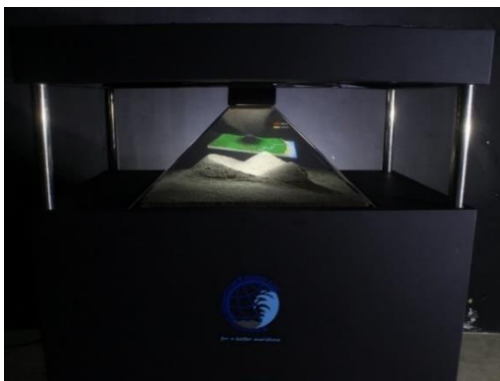
2. Manajemen Museum Gumuk Pasir

Pengelolaan museum terus diupayakan guna meningkatkan jumlah pengunjung dan memaksimalkan kegiatan penelitian. Setiap kegiatan yang dilaksanakan untuk memajukan keberadaan museum sebagai sarana pendidikan dan penelitian. Museum tidak hanya memajang barang antik, namun mampu menyajikan informasi yang lengkap kepada pengunjung. Museum melakukan kerjasama ke berbagai institusi terus diupayakan guna menambah jejaring pengunjung museum.

2.1 Media Pamer Museum Gumuk Pasir

Museum Gumuk Pasir memiliki beberapa macam alat peraga untuk kebutuhan museum dan barang pameran museum. Alat peraga museum difungsikan sebagai media yang memudahkan pengunjung mendapatkan informasi di museum. Beberapa alat peraga yang dimiliki museum memiliki tampilan yang beragam.

Tampilan yang dimaksud berupa tampilan secara dua dimensi, tiga dimensi, dan beberapa teknologi sentuh. Informasi yang didapatkan oleh para pengunjung museum cukup beragam, utamanya informasi terkait dengan geomaritime. *Hololight* sebagai visualisasi tiga dimensi menampilkan proses pembentukan gumuk pasir. Tampilan tiga dimensional dapat memberikan kesan nyata terhadap pembentukan gumuk pasir. Tidak hanya *hololight*, namun teknologi *video mapping* juga diterapkan menjadi salah satu wahana di dalam museum. Teknologi yang diterapkan dalam video mapping yakni memanfaatkan media dinding sebagai tempat penyajian informasi. Visualisasi teknologi *hololight* dan *video mapping* dapat dilihat pada Gambar 3 dan Gambar 4.



Gambar 3. *Hololight* sebagai visualisasi tiga dimensi



Gambar 4. *Video Mapping* Kedalaman Samudra

Laci pengetahuan sentuh menampilkan berbagai informasi yang berkaitan dengan kepesisiran dan kemaritiman. Tema yang diangkat di dalam laci pengetahuan adalah Khasanah Maritim Indonesia. Terdapat empat sub tema yang disajikan dalam laci pengetahuan, yakni pelabuhan, pesisir dan kelautan, pariwisata, serta sosial budaya. Pengunjung secara mandiri dapat mencari informasi sesuai dengan daftar isi yang terdapat pada laci pengetahuan. Rancangan tol laut juga disajikan dalam panel lampu untuk mempermudah pengunjung dalam hal pengetahuan spasial lokasi pelabuhan yang dijadikan sebagai pelabuhan pengumpan dan pengumpul. Informasi yang menjelaskan terkait media pameran laci pengetahuan Gambar 5. Laci Pengetahuan Sentuh dan Gambar 6. Tol Laut dengan Panel Lampu LED.



Gambar 5. Laci Pengetahuan Sentuh



Gambar 6. Tol Laut dengan Panel Lampu LED

Tak hanya teknologi kekinian, namun teknologi masa lalu juga masih dihadirkan untuk menghadirkan objek yang nyata (*tangible*) dalam museum. Pengunjung akan dibawa sejenak menyelami sejarah munculnya beragam teknologi untuk menjadi referensi pengetahuan. Keberadaan teknologi masa lalu dapat menjadi pelecut munculnya ide untuk mengembangkan teknologi di masa mendatang. Teknologi masa lalu yang disuguhkan Museum Gumuk Pasir terdapat di lantai 2 pada Zona Ilmu Pengetahuan dan Teknologi. Beragam alat-alat pemetaan dihadirkan dari mulai lensa kamera untuk foto udara sampai alat pengolahan fotogrametri untuk analisis hasil pemetaan. Salah satu alat yang dipamerkan di dalam museum dapat dilihat pada Gambar 7. Display Alat Fotogrametri teknologi masa lalu. Teknologi yang berkembang pada masa lalu menjadi



Gambar 7. Display Alat Fotogrametri Teknologi Masa Lalu

2.2 Peningkatan Promosi Museum

Kegiatan *roadshow* yang mulai rutin diagendakan semenjak tahun 2015 sampai sekarang. Pada mulanya kegiatan *roadshow* hanya sebatas pada sekolah-sekolah yang berada di sekitar museum. Harapan yang ingin dicapai terhadap kegiatan *roadshow* tersebut adalah pengunjung adanya pengunjung tetap ke museum gumuk pasir. Seiring berjalannya waktu, kegiatan *roadshow* juga dilakukan di beberapa perguruan tinggi di luar Yogyakarta, bahkan hingga luar Pulau Jawa. Promosi yang dilakukan melalui kegiatan *roadshow* juga cukup efektif menambah jumlah pengunjung ke museum gumuk pasir. Tidak hanya jumlah pengunjung yang datang, namun kegiatan penelitian yang dilakukan museum cukup intensif. Melalui kegiatan penelitian juga dapat menambah daya tarik wisatawan untuk mengunjungi museum. Informasi yang ditampilkan di dalam museum menjadi semakin berwarna dan beragam setiap waktu.



Gambar 8. Kegiatan promosi Museum Gumuk Pasir ke sekolah-sekolah

Kegiatan *roadshow* ke berbagai sekolah-sekolah masih dirasa cukup efektif karena sasaran pengunjung Museum Gumuk Pasir adalah akademisi. Banyak sekolah-sekolah yang memanfaatkan waktu libur panjang untuk mendatangi museum-museum. Museum merupakan sarana pembelajaran yang efektif di luar sekolah dan perpustakaan. Melalui museum, beragam sarana pembelajaran dapat dihadirkan untuk menambah ruang belajar anak-anak untuk menambah pengetahuan. Melalui sekolah-sekolah tersebut, dapat memberikan pelajaran terkait dengan ilmu pengetahuan sejak dini. Anak-anak akan mudah menyerap informasi yang diberikan museum untuk bekal mendatang.

2.3 Kerjasama-Kerjasama dengan Beberapa Instansi

Berbagai kerjasama antar instansi terus diupayakan untuk meningkatkan jumlah pengunjung setiap tahunnya. Kerjasama yang dilakukan bertujuan untuk menarik jumlah pengunjung serta melakukan kolaborasi penelitian. Instansi yang menjalin kerjasama dengan Museum Gumuk Pasir adalah Badan Informasi Geospasial, Pemerintah Daerah Daerah Istimewa Yogyakarta, Pemerintah Daerah Kabupaten Bantul, dan Universitas Gadjah Mada. Selain ranah pemerintah, museum juga mulai mengaktifkan kerjasama dengan non pemerintah. Kerjasama dengan BARAHMUS (Badan Musyawarah Musea) semakin meneguhkan museum untuk terus berkontribusi dalam menyelenggarakan promosi kegiatan melalui pameran, *roadshow*, seminar, dan pawai terkait dengan museum. Kerjasama dalam lingkungan BARAHMUS juga terkait dengan pelatihan dan peningkatan keilmuan dalam hal permuseuman. Berbagi pengalaman untuk pengelolaan museum turut membantu dalam upaya memajukan museum. Kerjasama yang dilakukan bersama BARAHMUS sudah berlangsung sejak museum didirikan, namun semakin intensif melakukan kolaborasi kegiatan dimulai pada tahun 2015 sampai sekarang. Kerjasama yang dilakukan terkait dengan melakukan kolaborasi pameran, pelatihan untuk kurator, pelatihan manajemen museum, serta pelatihan edukator untuk museum.

Kerjasama dengan Pemerintah Daerah Daerah Istimewa Yogyakarta pada mulanya dilatarbelakangi dari kepemilikan tanah di kawasan museum adalah tanah kepemilikan sultan (*sultan ground*). Seiring berjalannya waktu, kerjasama terus dimantapkan dengan melakukan beberapa kolaborasi kegiatan dan perlindungan terhadap kawasan gumuk pasir dari kerusakan. Kolaborasi kegiatan bersama instansi pemerintah akan terus menghidupkan museum. Museum tidak hanya menyajikan benda-benda koleksi. Lebih dari itu museum harus memiliki kegiatan yang memberikan manfaat terhadap masyarakat luas. Perlindungan terhadap gumuk pasir menjadi salah satu dari kegiatan akan dapat memberikan manfaat dalam jangka waktu yang lama. Kerjasama lain yang dilakukan oleh Pemerintah DIY adalah melalui adanya kegiatan Wajib Kunjung Museum (WKM). Secara rutin Dinas Kebudayaan Daerah Istimewa Yogyakarta memfasilitasi sekolah-sekolah di seluruh DIY untuk berkunjung ke berbagai museum di DIY. Seluruh akomodasi pengunjung ditanggung oleh Dinas Kebudayaan DIY. Kegiatan WKM mulai tahun 2013 sampai sekarang. Jumlah peserta yang dikelola semakin bertambah setiap tahunnya, sehingga berdampak juga terhadap jumlah pengunjung Museum Gumuk Pasir.

Kerjasama yang terjalin dengan Pemerintah Kabupaten Bantul pada mulanya terkait dengan sarana dan prasarana di bagian luar pagar gedung museum, yakni listrik dan jalan. Pemantapan kerjasama yang dilakukan adalah dengan membentuk kelompok kerja bersama Universitas Gadjah Mada. Kelompok kerja yang terbentuk meliputi kesekretariatan, perencanaan, penelitian dan pengembangan, pendidikan, promosi dan pengabdian masyarakat, serta museum. Promosi yang dilakukan oleh beberapa instansi di pemerintahan dan akademisi juga dapat menarik minat wisatawan untuk berkunjung ke museum. Pembentukan kelompok kerja dimulai pada tahun 2015 sampai saat ini. Pembentukan kelompok kerja tersebut mulai mengarah untuk terus menambah jumlah pengunjung Museum Gumuk Pasir. Dinas Kebudayaan di Kabupaten Bantul sendiri saat ini juga berupaya terhadap pengelolaan museum, utamanya museum-museum yang berada di Kabupaten Bantul. Berbagai upaya terus dilakukan untuk meningkatkan jumlah pengunjung museum.

Kegiatan *roadshow* yang mulai rutin diagendakan semenjak tahun 2015 sampai sekarang. Pada mulanya kegiatan *roadshow* hanya sebatas pada sekolah-sekolah yang berada di sekitar museum. Harapan yang ingin dicapai terhadap kegiatan *roadshow* tersebut adalah pengunjung adanya pengunjung tetap ke museum gumuk pasir. Seiring berjalannya waktu, kegiatan *roadshow* juga dilakukan di beberapa perguruan tinggi di luar Yogyakarta, bahkan hingga luar Pulau Jawa. Promosi yang dilakukan melalui kegiatan *roadshow* juga cukup efektif menambah jumlah pengunjung ke museum gumuk pasir. Tidak hanya jumlah pengunjung yang datang, namun kegiatan penelitian yang dilakukan museum cukup intensif. Melalui kegiatan penelitian juga dapat menambah daya tarik wisatawan untuk mengunjungi museum. Informasi yang ditampilkan di dalam museum menjadi semakin berwarna dan beragam setiap waktu.

3. Perkembangan Kunjungan

Jumlah pengunjung yang berada di Museum Gumuk Pasir meningkat setiap tahunnya, terutama dari tahun 2014 sampai tahun 2017. Penambahan jumlah pengunjung beragam, mulai dari 1000 sampai hampir 4000 orang. Penambahan jumlah pengunjung terbanyak terjadi pada tahun 2016 ke tahun 2017. Peningkatan jumlah pengunjung tersebut disertai dengan peningkatan sarana pameran. Selain peningkatan sarana pameran, Museum Gumuk Pasir juga melakukan beberapa *roadshow* untuk mengenalkan informasi dan pengetahuan yang didapat di dalam museum. Peningkatan jumlah pengunjung dapat dilihat pada Gambar 9. Grafik Jumlah Pengunjung Tahun 2012-2018.



Gambar 9. Grafik Jumlah Pengunjung Tahun 2012-2018

Berdasarkan survei kepuasan yang telah dilakukan oleh Museum Gumuk Pasir pada tahun 2017, dari 3510 orang pengunjung terdapat 2962 orang yang merasa puas saat berkunjung ke museum, 353 orang merasa tidak puas, dan sebanyak 195 orang tidak memilih. Sebanyak 84,4 % pengunjung merasa puas dengan pelayanan yang terdapat dalam museum. Pembaharuan sarana pameran mulai diinisiasi pada tahun 2014 sampai saat ini. Tahun 2014 Museum Gumuk Pasir mulai menata beberapa ruang untuk dijadikan beberapa tema-tema tertentu pada saat kunjungan. Semakin bertambah tahun beberapa wahana mulai ditampilkan dan ditonjolkan satu dengan yang lain. Tema awal yang diangkat pertama kali adalah terkait dengan pengetahuan gumuk pasir kemudian berkembang sampai saat ini untuk menambah beberapa tema di dalam gedung museum. Penataan dan perubahan tampilan dalam museum ternyata cukup efektif menambah jumlah pengunjung.

SIMPULAN

Pendidikan karakter ditekankan pada pentingnya pemahaman terhadap konservasi gumuk pasir. Pengunjung museum lebih mudah memahami proses pembelajaran dengan kemasan animasi dan interaktif. Salah satu tolak ukur keberhasilan terhadap pelayanan adalah peningkatan jumlah pengunjung dari beragam instansi dan perulangan instansi yang melakukan kunjungan ke museum dari tahun ke tahun. Manajemen museum yang dilakukan melalui pengelolaan sarana pameran museum, pemantapan kerjasama dengan beragam institusi pemerintah dan non pemerintah, serta peningkatan sarana promosi yang dilakukan melalui adanya *roadshow* ke berbagai sekolah-sekolah. Manajemen museum yang terus ditingkatkan setiap tahunnya berbanding lurus dengan peningkatan jumlah pengunjung setiap tahunnya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] B.L. Murphy, "The Definition of the Museum" ICOM NEWS., vol.57, no.2, hal.3, 2004
- [2] Bupati Bantul. Peraturan daerah kabupaten Bantul No. 12 Tahun 2015 tentang Perlindungan dan Pengelolaan Lingkungan Hidup. Sekretaris Daerah kabupaten Bantul. Yogyakarta. 2015
- [3] Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta. Peraturan Daerah Istimewa Yogyakarta No 4 Tahun 2015 tentang Pelestarian Habitat Alami. Sekretariat Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta. Yogyakarta. 2015
- [4] Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta No. 115 Tahun 2015 tentang Pelestarian Kawasan Warisan Geologi. Sekretariat Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta. Yogyakarta. 2015
- [5] Kardono, Priyadi, dkk. 2015. *Paradigma Geomaritime (Strategi Mewujudkan Indonesia sebagai Poros Maritim Dunia dalam Perspektif Geografi)*. Bogor: Badan Informasi Geospasial
- [6] Patias, Y.Chrysantou, S.Sylaiou. "The Development of an E-Museum for Contemporary Arts", Proceedings of the 14th International Conference on Virtual Systems and Multimedia Project Papers, ISSN 0167, 2008
- [7] S.M. Sholeh, "E-Museum sebagai Media Memperkenalkan Cagar Budaya di Kalangan Masyarakat", Laporan Hasil Penelitian, Yogyakarta: Bappeda Kota Yogyakarta dan Akprind Yogyakarta, 2016
- [8] Sholeh, Muhammad, C. Iswayudi, E.T Prabowo, E-Museum: Informasi Museum di Yogyakarta. *Prosiding Seminar Nasional Aplikasi Sains dan Teknologi (SNAST)*. Yogyakarta: 2014
- [9] Styliani, S, Liarokapis. F, Kotsakis. K, et.al. "Virtual Museums, a Survey and Some Issues for Consideration," *Journal of Cultural Heritage, Vol.10, No.4, Oktober-Desember, 2009*

