

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Publikasi mengenai arkeologi memiliki peranan yang sangat penting dalam menjaga, melestarikan, dan menghidupkan kembali ingatan kolektif masyarakat terhadap sejarah dan budaya masa lalu. Dalam konteks bangsa, publikasi ini tidak hanya membantu masyarakat memahami masa lalu mereka, tetapi juga membentuk identitas dan karakter bangsa di masa kini dan masa depan. Kehilangan warisan budaya yang termanifestasi dalam artefak-artefak arkeologis akan mengakibatkan hilangnya karakter bangsa, sebagaimana yang diungkapkan oleh Yudi Latif (2009), bahwa identitas dan karakter bangsa adalah elemen yang lebih penting dari kekuatan politik atau ekonomi. Oleh karena itu, upaya untuk menyajikan hasil-hasil penelitian arkeologi ke dalam bentuk yang mudah diakses oleh publik, seperti melalui museum, menjadi langkah penting dalam menjaga keutuhan identitas budaya suatu bangsa.

Museum sebagai lembaga yang mengelola dan memamerkan koleksi-koleksi arkeologis memiliki peran sentral dalam menjaga warisan budaya. Di sinilah publik dapat berinteraksi langsung dengan sejarah melalui artefak, memperoleh pengetahuan baru, serta merasakan koneksi yang mendalam dengan masa lalu. Lebih dari sekadar tempat penyimpanan benda-benda kuno, museum memiliki peran edukatif, tempat di mana generasi muda dan masyarakat umum bisa belajar dan mengapresiasi peradaban manusia melalui benda-benda bersejarah. Hal ini tidak hanya terbatas pada pengetahuan akademik, tetapi juga membantu masyarakat lebih menghargai nilai-nilai kebudayaan lokal yang mungkin terlupakan atau terabaikan dalam kehidupan modern.

Namun, dalam era digitalisasi dan informasi yang semakin berkembang pesat, museum tidak hanya dituntut untuk melestarikan dan memamerkan benda-benda kuno, tetapi juga untuk menghadirkan pengalaman yang lebih interaktif dan menarik bagi pengunjung. Tantangan ini menuntut museum untuk berinovasi dalam penyajian koleksi mereka, menggunakan pendekatan modern dan teknologi yang memungkinkan pengunjung tidak hanya mengamati artefak, tetapi juga memahami konteks sosial,

di balik setiap benda tersebut. Salah satu pendekatan yang kini an perhatian adalah konsep rekontekstualisasi dan penggunaan atif.



Rekontekstualisasi adalah konsep yang menempatkan artefak dalam konteks sosial dan budaya aslinya, memberikan narasi yang lebih kaya dan mendalam kepada pengunjung. Dalam teori rekontekstualisasi yang diperkenalkan oleh Brian Street (1984), artefak tidak hanya dilihat sebagai benda fisik, tetapi sebagai representasi dari praktik sosial dan budaya yang lebih luas. Dengan mengembalikan artefak-artefak tersebut ke dalam konteks historisnya, pengunjung dapat memahami lebih baik nilai, fungsi, dan cerita di balik benda-benda tersebut. Sebagai contoh, batu kapak atau fragmen gerabah yang mungkin tampak biasa di mata pengunjung awam dapat menjadi sangat menarik ketika dijelaskan bagaimana benda-benda tersebut digunakan dalam kehidupan sehari-hari oleh masyarakat purba, atau bagaimana mereka mencerminkan kemajuan teknologi dan budaya pada zamannya.

Selain rekontekstualisasi, penggunaan teknologi *audio guide* yang interaktif juga semakin populer di museum-museum modern. *Audio guide* memberikan kesempatan bagi pengunjung untuk mendapatkan informasi secara lebih personal dan mendetail, dengan narasi yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan atau minat pengunjung. Bagi pengunjung dengan keterbatasan visual atau mereka yang memerlukan penjelasan lebih mendalam, *audio guide* dapat menjadi solusi yang sangat efektif. Sebagai contoh, penelitian Haritsah Kusumaningrum (2018) menunjukkan bahwa kebutuhan wisatawan dengan gangguan penglihatan dapat dipenuhi dengan adanya *audio guide* yang memberikan informasi secara lisan, serta fasilitas lain seperti peta taktil dan tanda *Braille*. Hal ini menunjukkan bahwa inovasi teknologi dalam museum tidak hanya mempermudah akses informasi, tetapi juga meningkatkan inklusivitas dan kenyamanan pengunjung.

Salah satu contoh keberhasilan pengelolaan koleksi arkeologi di museum sebagai media edukasi adalah Museum Daerah Kabupaten Banggai, di mana penelitian Iftitah Suling (2021) menemukan bahwa museum ini berhasil meningkatkan pelayanan publik melalui penyajian koleksi yang lebih komunikatif dan edukatif. Museum tersebut tidak hanya sekadar memamerkan artefak, tetapi juga mengundang minat masyarakat untuk datang dan belajar dengan menyediakan fasilitas-fasilitas seperti perpustakaan, auditorium, dan lapangan pemandu. Hal serupa juga terjadi di Museum Karaeng mana koleksi arkeologinya digunakan sebagai media untuk pengunjung tentang sejarah perkembangan Kerajaan Gowa Tallo (Alfiah, us ini, jelas terlihat bahwa museum dapat memainkan peran yang



signifikan dalam menyebarkan pengetahuan sejarah dan budaya jika dikelola dengan baik. Dalam konteks Kabupaten Maros, wilayah ini menyimpan kekayaan arkeologis yang luar biasa. Penemuan lukisan gua tertua di dunia di Leang Tedongnge, yang berusia sekitar 45.500 tahun, menjadi salah satu temuan penting yang mengukuhkan posisi Kabupaten Maros dalam sejarah arkeologi dunia (Brumm dkk., 2021). Selain itu, penemuan kerangka manusia purba modern yang dikenal dengan sebutan Besse di kawasan Karst Maros-Pangkep, yang diperkirakan berusia 7.200 tahun, semakin memperkaya khazanah sejarah prasejarah di wilayah ini (Hasanuddin dkk., 2023). Kekayaan arkeologis ini menjadikan Museum Daerah Kabupaten Maros sebagai tempat yang ideal untuk menyajikan informasi dan koleksi-koleksi penting terkait sejarah prasejarah di kawasan tersebut.

Namun, meskipun memiliki potensi besar, hasil pengamatan di lapangan menunjukkan bahwa Museum Daerah Kabupaten Maros menghadapi tantangan dalam menyajikan koleksi-koleksinya. Berdasarkan survei dan wawancara dengan pengunjung, museum ini masih kekurangan informasi yang memadai mengenai artefak yang dipamerkan. Beberapa koleksi tidak dilengkapi dengan label atau deskripsi, sehingga pengunjung sering kali hanya melihat artefak sebagai benda mati tanpa memahami makna atau nilai sejarah di baliknya. Hal ini membuat museum terkesan sebagai tempat penyimpanan benda antik yang kurang memberikan pengalaman edukatif kepada pengunjung.

Dalam pandangan *ICOM (International Council of Museums)*, museum modern atau yang dikenal dengan konsep *New Museum* tidak hanya bertugas sebagai tempat penyimpanan artefak, tetapi juga harus mampu menghidupkan kembali sejarah dan budaya melalui penyajian yang interaktif dan mendalam. *ICOM* juga menekankan bahwa bangunan cagar budaya yang dijadikan museum merupakan bagian dari koleksi museum itu sendiri. Ini berarti, museum tidak hanya menyajikan artefak, tetapi juga mengintegrasikan elemen-elemen sejarah dan arsitektur dari bangunan tersebut ke dalam narasi yang mereka sajikan kepada pengunjung. Dengan demikian, museum harus dilihat sebagai keseluruhan pengalaman, di mana pengunjung tidak hanya belajar dari artefak yang dipamerkan, tetapi juga dari sejarah dan nilai budaya ka kunjungi.



Adapun daftar koleksi Arkeologika Museum Daerah Kabupaten Maros sebagai berikut:

No.	Nama Koleksi	Jumlah
1.	Kapak Batu	23
2.	Fragmen Gerabah	11
3.	Cangkang Moluska	8
4.	Capit Kepiting	3
5.	Genteng Bangunan Landraad	1
6.	Bata Bangunan Landraad	2
7.	Plasteran Bangunan Landraad	1
8.	Casting Rangka Manusia Purba	1
9.	Mata Panah Bergerigi	1
10.	Liontin	1
11.	Kapak Lonjong	1
12.	Kapak Perimbis	1
	<b>Total</b>	<b>54</b>

Tabel 1 Koleksi Arkeologika Museum Daerah Maros  
 Sumber: Buku Referensi Museum Daerah Maros, 2023

Berdasarkan data awal yang diambil dari hasil pengumpulan data lapangan dan studi literatur yang ada, ada 12 jenis koleksi yang ada di ruang pameran koleksi arkeologi museum daerah kabupaten maros dengan total jumlah 54 koleksi. Pada penyajian yang saat ini diterapkan ada 3 vitrin yang tidak memiliki label informasi pada penyajiannya sehingga membuat pengunjung museum tidak memiliki pengetahuan saat melihat koleksi yang dipamerkan, hanya ada satu koleksi yang memiliki informasi data yaitu koleksi *casting* rangka manusia purba.



Melihat pentingnya peran Museum Daerah Kabupaten Maros dalam menyajikan koleksi yang dimiliki Kabupaten Maros, serta tantangan yang dihadapi koleksi, penelitian ini akan mengkaji bagaimana preferensi penyajian koleksi di museum kabupaten maros khususnya

koleksi arkeologi dan menawarkan rancangan penyajian pendekatan rekontekstualisasi dan penggunaan audio guide yang kreatif dapat meningkatkan pengalaman pengunjung di museum tersebut. Studi ini akan mengeksplorasi preferensi pengunjung terhadap model penyajian koleksi arkeologi yang lebih interaktif, serta bagaimana penerapan teknologi dapat membantu menyampaikan informasi dengan cara yang lebih menarik dan inklusif. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan museum-museum di Indonesia, terutama dalam memanfaatkan teknologi dan pendekatan modern dalam penyajian koleksi arkeologi.

## 1.2 Pertanyaan Penelitian

Dari latar belakang diatas, penulis menghadirkan rumusan masalah pada judul “Studi Preferensi Pengunjung: Rekontekstualisasi dan Kreatif *Audio Guide* pada Penyajian Koleksi Arkeologi di Museum Daerah Kabupaten Maros” sebagai berikut :

1. Bagaimana persepsi pengunjung terkait penyajian koleksi arkeologi di Museum Daerah Kabupaten Maros?
2. Bagaimana model tawaran rancangan penyajian rekontekstualisasi dan kreatif *audio guide* pada koleksi dan informasi yang tepat di museum daerah kabupaten maros?

## 1.3 Tujuan dan Manfaat

### a. Tujuan

1. Penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana pengunjung menilai dan merespons penyajian koleksi arkeologi yang ada di Museum Daerah Kabupaten Maros. Hal ini mencakup penilaian pengunjung terhadap kualitas informasi, tata letak, dan efektivitas penyampaian konten yang ditampilkan oleh museum.
2. Penelitian ini bertujuan untuk menemukan model penyajian yang ideal bagi koleksi arkeologi di museum, baik dari segi tata letak, teknologi yang digunakan, maupun metode komunikasi, guna meningkatkan pemahaman si pengunjung terhadap artefak yang dipamerkan.



## b. Manfaat

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat, baik secara teoretis maupun praktis:

Manfaat Teoretis:

1. Pengembangan Ilmu Pengetahuan: Memberikan wawasan baru dalam bidang arkeologi, khususnya terkait dengan metode rekontekstualisasi dan penggunaan audio guide kreatif dalam penyajian koleksi museum.
2. Referensi Akademis: Menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya dalam bidang arkeologi, museum *studies*, dan *public history*.

Manfaat Praktis:

1. Bagi Museum Daerah Kabupaten Maros: Memberikan rekomendasi konkret untuk perbaikan penyajian koleksi, sehingga dapat menarik lebih banyak pengunjung dan meningkatkan fungsi edukatif museum.
2. Bagi Pemerintah Daerah: Memberikan panduan bagi Dinas Pendidikan dan Kebudayaan serta Dinas Pariwisata dalam mengelola dan mempromosikan museum sebagai destinasi wisata edukatif.
3. Bagi Masyarakat: Meningkatkan kesadaran dan apresiasi masyarakat terhadap warisan budaya dan sejarah lokal, serta memberikan pengalaman museum yang lebih mendidik dan menghibur.
4. Bagi Peneliti Lain: Menyediakan data dan temuan yang dapat digunakan sebagai bahan perbandingan atau pengembangan dalam penelitian-penelitian serupa di masa mendatang.

## 1.4 Landasan Konseptual

### 1.4.1 Rekontekstualisasi Koleksi di Museum

Rekontekstualisasi dalam konteks museum adalah upaya memberikan konteks baru terhadap koleksi yang dipamerkan, sehingga mampu mengaitkan masa lalu dengan pengalaman masa kini pengunjung. Hal ini terutama penting di museum yang menampilkan koleksi arkeologi, seperti di Museum Daerah Kabupaten Maros.



Yang sebagian besar bersifat statis, perlu disajikan dengan kehidupan kembali narasi masa lalu sehingga lebih relevan dan hidup. Melalui rekontekstualisasi, museum dapat mengubah cara akses dan memahami artefak yang dipamerkan, dengan

menyesuaikan penyajian sesuai dengan latar sosial-budaya serta perkembangan teknologi yang ada.

Black (2005) menyatakan bahwa rekontekstualisasi koleksi museum dapat memberikan pengalaman baru bagi pengunjung dengan menyoroti aspek-aspek sejarah yang dapat dihubungkan dengan kehidupan mereka saat ini. Di Museum Daerah Kabupaten Maros, koleksi arkeologi bisa diperkaya dengan narasi yang menggambarkan relevansi sejarah lokal dengan kehidupan modern, misalnya, dengan menyoroti interaksi manusia prasejarah dengan lingkungan atau teknologi yang mereka gunakan pada zamannya.

Rekontekstualisasi koleksi juga melibatkan pemanfaatan pendekatan multimedia, penceritaan visual, serta penggabungan pengalaman digital untuk meningkatkan keterhubungan emosional pengunjung dengan artefak. Misalnya, Cameron dan Kenderdine (2007) menekankan pentingnya interaktivitas dan teknologi digital dalam menghidupkan kembali narasi koleksi museum, memungkinkan pengunjung berinteraksi langsung dengan konteks sejarah yang berbeda melalui perangkat digital dan audiovisual. Pendekatan ini tidak hanya memberikan pengalaman yang lebih imersif tetapi juga mengundang pengunjung untuk memahami artefak dengan perspektif yang lebih mendalam dan relevan bagi generasi digital masa kini.

Selain itu, rekontekstualisasi juga berperan dalam menghadirkan perspektif budaya yang lebih kaya dan beragam dalam penyajian koleksi. Menurut Hooper-Greenhill (2000), museum harus mempertimbangkan pengalaman pengunjung sebagai bagian dari penyusunan narasi koleksi, memungkinkan interpretasi yang lebih luas dan membuka ruang bagi pengunjung untuk menghubungkan sejarah lokal dengan kehidupan pribadi mereka. Di Museum Daerah Kabupaten Maros, hal ini bisa diterapkan dengan memperkaya narasi koleksi arkeologi melalui konteks sosial-budaya daerah kabupaten maros yang dapat disoroti, seperti praktik hidup dan teknologi manusia prasejarah di wilayah tersebut.

Whitehead menjelaskan dalam bukunya "*Interpreting Art in Museums and Galleries*" (2011) menegaskan bahwa rekontekstualisasi berfungsi sebagai alat edukasi yang kuat dalam menghubungkan masa lalu dengan masa kini, khususnya dalam



di statis seperti artefak arkeologi. Dengan memanfaatkan narasi tikan dengan isu lingkungan atau teknologi, museum dapat ang untuk memahami sejarah dengan perspektif kritis terhadap

perkembangan zaman, menjadikan kunjungan ke museum sebagai pengalaman pembelajaran yang dinamis dan relevan.

### 1.4.2 Alur Cerita / *Storyline*

Alur cerita / *storyline* atau sistematika pameran terdiri dari kumpulan data atau dokumen yang akan dipamerkan. Alur cerita ini disusun sebagai dasar untuk menyampaikan hasil interpretasi tentang topik yang diangkat dalam pameran (Yusep, 2013). Untuk memastikan informasi yang disajikan dapat dipahami dengan baik oleh pengunjung, museum perlu menyusun alur cerita yang utuh. Oleh karena itu, alur cerita sangat penting dalam penyajian koleksi pameran, karena dapat memudahkan komunikasi antara museum dan pengunjung. Dalam penerapannya, alur cerita harus membentuk narasi yang menyeluruh dari koleksi yang dipamerkan. Perlu diperhatikan bahwa informasi yang disampaikan mencakup berbagai aspek, seperti alam, manusia, budaya, teknologi, dan sejarahnya. Dengan demikian, pengunjung tidak hanya memahami sebagian cerita dari suatu koleksi, tetapi juga keseluruhan pesan yang ingin disampaikan oleh seluruh koleksi museum (Syahril, 2018).

Alur cerita yang disusun dengan baik tidak hanya berfungsi sebagai panduan bagi pengunjung tetapi juga sebagai alat interpretasi yang efektif untuk memperkuat makna dan relevansi koleksi museum. Menurut Dean (2002), pameran yang memiliki alur cerita kohesif dapat membantu pengunjung menghubungkan informasi antara artefak dan konteks sejarahnya, sehingga memungkinkan terciptanya pengalaman belajar yang lebih dalam. Sebuah *storyline* yang terstruktur juga mendukung museum dalam menyampaikan narasi yang kaya, yang selanjutnya mengundang pengunjung untuk mengeksplorasi lebih jauh dan membuat koneksi pribadi dengan objek pameran.

Hooper-Greenhill (2007) menekankan pentingnya memadukan elemen naratif yang menarik secara visual dan intelektual, seperti peta, grafis, atau perangkat multimedia, untuk membantu pengunjung memahami konteks yang lebih luas dari koleksi. Hal ini membantu museum dalam memfasilitasi proses pembelajaran informal melalui pendekatan yang lebih interaktif dan multidimensional. Selain itu, Serrell (2015)

menyebutkan bahwa penyusunan alur cerita yang mempertimbangkan perspektif dan latar belakang pengunjung dapat meningkatkan pemahaman, memungkinkan pameran berperan sebagai jembatan budaya yang menghubungkan dengan audiens modern.



Menambahkan elemen interaktif dalam alur cerita juga terbukti meningkatkan keterlibatan pengunjung, sebagaimana disebutkan oleh Roberts (2014), yang menyarankan bahwa museum dapat menggunakan teknologi digital dan media interaktif untuk menciptakan alur cerita yang lebih dinamis. Pendekatan ini tidak hanya membuat pameran lebih menarik tetapi juga memungkinkan pengunjung berpartisipasi aktif, membangun interpretasi mereka sendiri terhadap koleksi yang ditampilkan. Selain itu, Lubar dan Kendrick (2013) menekankan pentingnya alur cerita dalam menciptakan hubungan emosional antara koleksi dan pengunjung, yang dapat membuat museum menjadi ruang reflektif di mana individu dapat memahami dampak sejarah terhadap kehidupan masa kini.

### 1.4.3 Preferensi Pengunjung dalam Museum

Pemahaman terhadap preferensi pengunjung sangat krusial dalam merancang pengalaman museum yang efektif. Setiap pengunjung memiliki harapan dan kebutuhan yang berbeda saat mengunjungi museum, tergantung pada usia, latar belakang pendidikan, dan motivasi kunjungan. Studi tentang preferensi pengunjung di museum mengindikasikan bahwa banyak dari mereka menginginkan pengalaman yang tidak hanya informatif tetapi juga menghibur dan interaktif. Di Museum Daerah Kabupaten Maros, studi preferensi pengunjung dapat membantu memahami bagaimana koleksi arkeologi yang disajikan dapat lebih menarik dan relevan bagi pengunjung dengan latar belakang yang berbeda.

Menurut Falk dan Dierking (2013), museum modern harus mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar pengunjung. Di sini, penyajian koleksi arkeologi dengan menggunakan *storyline* yang jelas dapat memberikan pengunjung narasi yang mudah diikuti dan diingat. Storyline ini bisa menggambarkan perjalanan manusia purba dalam kehidupan sehari-hari, perburuan, atau hubungan dengan alam yang dikontekstualisasikan dengan kehidupan modern, sehingga pengunjung bisa merasa lebih terlibat dengan koleksi yang dipamerkan.

Pemahaman preferensi pengunjung yang mendalam juga memungkinkan perancang pengalaman yang lebih inklusif dan personal. Menurut salah satu cara untuk mencapai hal ini adalah dengan menyusun dan menyeimbangkan preferensi visual dan sensorik pengunjung, seperti dengan berbagai format interaktif dan multimodal. Hal ini dapat



menciptakan keterlibatan yang lebih dalam, memungkinkan setiap individu untuk mendapatkan pengalaman yang lebih sesuai dengan cara mereka memahami informasi. Pendekatan ini penting terutama di museum arkeologi seperti Museum Daerah Kabupaten Maros, yang menyajikan koleksi statis yang dapat dihidupkan melalui penceritaan dan teknologi pendukung.

Strategi pameran yang mengakomodasi preferensi dan motivasi beragam pengunjung, seperti rasa ingin tahu, pencarian pengetahuan, atau sekadar hiburan, dapat menciptakan daya tarik yang lebih kuat terhadap koleksi (Kotler dan Kotler 2000). Dengan demikian, museum tidak hanya berfungsi sebagai tempat penyimpanan sejarah, tetapi juga sebagai ruang yang dinamis untuk eksplorasi dan refleksi. Di Museum Daerah Kabupaten Maros, studi preferensi pengunjung dapat dijadikan dasar untuk merancang elemen-elemen pameran yang lebih personal dan interaktif, seperti simulasi kehidupan manusia purba atau kegiatan praktis yang mengajak pengunjung untuk terlibat langsung dalam memahami sejarah dan budaya.

#### 1.4.4 Kreativitas dalam *Audio Guide* di Museum

Penggunaan teknologi seperti *audio guide* semakin populer di museum, karena mampu memberikan informasi tambahan tanpa mengganggu pengalaman visual pengunjung. Kreativitas dalam *audio guide* sangat penting untuk membangun hubungan yang lebih mendalam antara pengunjung dan koleksi. Di Museum Daerah Kabupaten Maros, *audio guide* kreatif bisa menambahkan dimensi naratif dengan menampilkan cerita-cerita yang memperkaya konteks arkeologi, seperti kisah-kisah kehidupan masa lalu di Sulawesi atau proses evolusi teknologi yang digunakan masyarakat pada zaman prasejarah.

Kidd (2011) menyebutkan bahwa *audio guide* yang kreatif dapat menciptakan suasana yang lebih hidup dan emosional, membuat pengunjung merasa seolah-olah mereka berada di zaman yang digambarkan. *Storyline* yang baik, dipadukan dengan *audio guide*, dapat membawa pengunjung melalui alur waktu, memberikan pengalaman yang lebih personal dan mendalam tentang setiap artefak yang ditampilkan. Misalnya,



lisertai dengan kisah tokoh fiktif dari masa lalu, yang menceritakan menggunakan alat tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

tingkatkan pemahaman, penggunaan teknologi *audio guide* yang memperpanjang durasi interaksi pengunjung dengan koleksi.

Menurut Proctor (2010), audio guide memungkinkan museum menyampaikan informasi dalam bentuk yang lebih fleksibel dan naratif, yang dapat disesuaikan dengan minat atau tingkat pengetahuan pengunjung. Dengan menghadirkan cerita yang terkait langsung dengan artefak, museum dapat memberikan pengalaman yang lebih personal dan mudah diingat. Di Museum Daerah Kabupaten Maros, audio guide bisa disusun untuk menghadirkan narasi tentang kebudayaan lokal Sulawesi, memberikan sentuhan budaya yang lebih kuat.

Sementara itu, Weibel dan Rauterberg (2012) menyebutkan bahwa integrasi teknologi seperti audio guide dapat memberikan pengunjung kendali atas pengalaman mereka, sehingga mereka bisa belajar dengan kecepatan dan urutan yang mereka pilih. Hal ini sangat penting untuk pengunjung dengan latar belakang yang berbeda-beda, karena setiap individu memiliki preferensi belajar yang unik. Dalam konteks museum arkeologi, audio guide dapat dirancang untuk memberikan variasi informasi yang mendalam, baik tentang fungsi artefak maupun makna budaya yang terkandung di dalamnya.

Dalam pameran arkeologi, Silva (2014) menyoroti bahwa elemen naratif dalam audio guide dapat memperkaya interpretasi pengunjung, khususnya dalam menyoroti aspek-aspek kehidupan sehari-hari dari budaya yang jauh. Pendekatan ini relevan di Museum Daerah Kabupaten Maros, di mana artefak prasejarah bisa menjadi lebih bermakna dengan menambahkan narasi yang menunjukkan penggunaannya pada masanya. Hal ini bisa menjadi daya tarik tersendiri, memberikan pengunjung pengalaman yang lebih lengkap dan berkesan.

#### 1.4.5 *New Museology* dan Penyajian Koleksi di Museum

Prinsip *New Museology* menekankan pentingnya museum sebagai agen sosial dan budaya yang aktif, tidak sekadar sebagai tempat penyimpanan artefak bersejarah. Dalam *New Museology*, museum berfokus pada bagaimana mereka bisa melibatkan pengunjung secara lebih mendalam melalui narasi interaktif, teknologi, dan pendekatan yang relevan dengan kebutuhan masyarakat. Di Museum Daerah Kabupaten Maros, pendekatan ini bisa diterapkan dengan memanfaatkan teknologi dan multimedia interaktif, serta menyajikan koleksi dengan narasi aktual dan relevan dengan kehidupan lokal maupun global saat ini. Hal ini menegaskan bahwa *New Museology* mendorong museum untuk



tidak hanya fokus pada konservasi koleksi, tetapi juga pada bagaimana koleksi tersebut disajikan agar dapat berkomunikasi dengan pengunjung secara lebih efektif. Salah satu caranya adalah dengan memanfaatkan *storyline* yang menggabungkan unsur sejarah lokal dengan cerita-cerita yang dapat memancing rasa penasaran dan keterlibatan pengunjung. Koleksi arkeologi di Museum Daerah Kabupaten Maros, misalnya, dapat dihidupkan dengan narasi tentang kehidupan sehari-hari masyarakat prasejarah di Sulawesi, sehingga pengunjung dapat merasakan bagaimana kehidupan pada masa tersebut dan bagaimana hal itu relevan dengan kehidupan masa kini.

Prinsip *New Museology* dalam era modern semakin ditekankan pada peran museum sebagai agen sosial yang dinamis dan berfokus pada pengalaman pengunjung. Menurut McCall dan Gray (2019), museum yang berpegang pada prinsip ini harus lebih dari sekadar penyimpan artefak; museum seharusnya menjadi ruang yang memfasilitasi interaksi dan pembelajaran yang mendalam, mencerminkan isu-isu sosial dan budaya yang relevan. Di Museum Daerah Kabupaten Maros, penerapan *New Museology* dapat diwujudkan melalui penggunaan teknologi seperti *audio guide* dan pameran interaktif, yang memudahkan pengunjung dalam memahami konteks historis dan nilai-nilai budaya Sulawesi.

Selain itu, *Museums Association* (2020) menggarisbawahi pentingnya pendekatan inklusif dan partisipatif, di mana museum dapat melibatkan masyarakat lokal dalam menciptakan narasi koleksi yang lebih bermakna. Dengan menyertakan suara dan cerita dari komunitas, museum dapat membangun koneksi emosional dan intelektual yang lebih kuat dengan pengunjung. Di Museum Daerah Kabupaten Maros, ini bisa dilakukan dengan menghadirkan perspektif lokal tentang kehidupan masyarakat prasejarah, sehingga pengunjung mendapatkan wawasan yang lebih kaya tentang budaya dan sejarah setempat.

Kemudian, menurut Mason dan Sayner (2021), penggunaan teknologi digital seperti *augmented reality (AR)* dan *virtual reality (VR)* dapat meningkatkan keterlibatan pengunjung, memungkinkan mereka merasakan pengalaman yang lebih personal dan interaktif. Penggunaan AR dan VR di museum arkeologi dapat menghidupkan kembali sejarah, dan membantu pengunjung membayangkan kehidupan di masa lalu, serta meningkatkan pengalaman yang berkesan dan mendidik.



## 1.5 Hasil Penelitian yang Relevan

Riset mengenai preferensi pengunjung, rekontekstualisasi pada koleksi museum dan penggunaan *audio guide* pada museum telah dilakukan. Pada penelitian Falk, J. H., & Dierking, L. D. (2018), yang berjudul *The Museum Experience Revisited*, Menurut Falk & Dierking, pengalaman museum yang interaktif dan partisipatif lebih mungkin untuk meninggalkan kesan mendalam pada pengunjung. Pengunjung masa kini lebih memilih pendekatan yang memfasilitasi keterlibatan aktif mereka dalam eksplorasi koleksi. Studi ini menunjukkan bahwa *audio guide* kreatif bisa menjadi alat yang efektif dalam mendukung pengalaman interaktif. Penelitian serupa yang dilakukan oleh Ciolfi & Bannon (2017) menekankan bahwa integrasi teknologi digital dapat meningkatkan pengalaman pengunjung, terutama dalam museum berbasis sejarah atau arkeologi.

Penelitian oleh Anderson, M. (2019) yang berjudul *Recontextualization in Museums: Bridging the Gap Between History and Modernity*. Rekontekstualisasi adalah proses menempatkan artefak atau koleksi dalam konteks baru yang lebih relevan dengan audiens modern tanpa kehilangan makna historisnya (Anderson, 2019). Menurut penelitian Anderson (2019), rekontekstualisasi bertujuan untuk menghidupkan kembali makna budaya dari objek yang dipamerkan dengan menyesuaikan cara penyajian sesuai kebutuhan edukatif dan kultural pengunjung. Studi ini relevan untuk menunjukkan bagaimana Museum Daerah Kabupaten Maros dapat memperbarui penyajian koleksi arkeologi agar lebih interaktif dan menarik bagi pengunjung.

Penelitian oleh Hwang, J., Park, T., & Hong, J. (2020). yang berjudul , *Enhancing Museum Visitor Engagement through Interactive Audio Guides: A Case Study on Augmented Reality Integration*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *audio guide* yang interaktif dan kreatif, seperti yang dilengkapi dengan narasi cerita, penjelasan mendalam, dan fitur tambahan seperti *augmented reality (AR)*, dapat meningkatkan pemahaman dan kepuasan pengunjung. Selain itu, studi tersebut menunjukkan bahwa audioguide memungkinkan pengunjung memiliki pengalaman yang lebih personal saat mengunjungi museum. Hal ini relevan dengan tujuan penelitian ini yang menekankan penerapan *audio guide* di Museum Daerah Kabupaten Maros.



upu, M., & Andrei, A. (2018). *The Impact of Digital Technology on*  
: *Enhancing Visitor Engagement Through Apps and Audio Guides*,  
menunjukkan bahwa museum yang mengadopsi teknologi digital,

seperti aplikasi *mobile* dan *audio guide* interaktif, berhasil menarik lebih banyak pengunjung dan meningkatkan *engagement*. Teknologi ini memungkinkan museum menyajikan koleksi secara lebih dinamis dan interaktif. Dengan menggunakan teknologi tersebut, koleksi arkeologi yang mungkin dianggap "statis" dapat diberi kehidupan baru melalui penggunaan suara, visual tambahan, dan interaksi digital.

Prinsip "*New Museum*" menurut ICOM (2017) menekankan bahwa museum harus menjadi ruang partisipatif yang interaktif, edukatif, dan mudah diakses, tidak hanya berfungsi sebagai tempat penyimpanan koleksi. Pengunjung diharapkan mendapatkan pengetahuan melalui teknologi dan narasi yang inovatif. Prinsip ini mendasari penggunaan rekontekstualisasi dan teknologi modern, seperti *audio guide* kreatif, di Museum Daerah Kabupaten Maros untuk meningkatkan pengalaman belajar pengunjung.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Penelitian yang berjudul " Studi Preferensi Pengunjung: Rekontekstualisasi dan Kreatif *Audio Guide* pada Penyajian Koleksi Arkeologi di Museum Daerah Kabupaten Maros " Keseluruhan penelitian akan disusun menjadi lima bab. Penyajian hasil analisis data disampaikan secara naratif dan dituangkan dengan ragam bahasa ilmiah, gambar, dan tabel. Penjelasan spesifik setiap bab adalah sebagai berikut.

**Bab I:** pada Bab ini berisi tentang penjelasan terkait latar belakang, permasalahan penelitian, tujuan dan manfaat penelitian, landasan konseptual dan hasil penelitian yang relevan serta sistematika penulisan yang digunakan.

**Bab II:** pada Bab ini membahas terkait metode penelitian yang digunakan dalam menjawab pertanyaan penelitian.

**Bab III:** pada Bab ini memuat profil wilayah penelitian yang berisikan administrasi wilayah, sejarah wilayah, gambaran umum lokasi penelitian Museum Daerah Kabupaten Maros, serta perkembangan museum.

**Bab IV:** Memuat penyajian koleksi museum saat ini, data preferensi pengunjung dari kuisioner tertutup, analisis kuantitatif dan analisis kualitatif preferensi



penjelasan hasil analisis dari preferensi pengunjung dan tawaran rekontekstualisasi koleksi arkeologi.

tantang kesimpulan yang dihasilkan dalam penelitian, keterbatasan lama penelitian dan saran untuk penelitian selanjutnya

## BAB II

### METODE PENELITIAN

Dewasa ini, arkeologi lebih berorientasi pada pemecahan masalah secara menyeluruh (*problem oriented*) dan tidak lagi hanya mempelajari temuannya saja (*artefact oriented*). Cakupan studi arkeologi telah meluas termasuk di dalamnya mengenai evolusi, lingkungan, dan bahasan tentang peranan tinggalan arkeologi dalam suatu kehidupan masyarakat (Puslit Arkenas, 1999: 19). Maka, dalam pengumpulan data arkeologi diperlukan beberapa metode dan teknik guna memecahkan permasalahan yang sekaligus mampu menaungi banyaknya elemen terkait dalam topik penelitian. Rancangan melalui proses yang menjawab permasalahan yang telah dijabarkan dalam penelitian. Pada penelitian ini penulis menggunakan pendekatan *mixed methods* diterapkan sebagai strategi penelitian. Ini melibatkan integrasi dari dua metode penelitian , yaitu kuantitatif dan kualitatif, menjadi sebuah kerangka kerja penelitian yang komprehensif. Creswell mengartikulasikan bahwa pendekatan *mixed methods* merupakan sebuah metode yang efektif dalam menggabungkan aspek kualitatif dan kuantitatif penelitian (Creswell, 2014) . Sugiyono juga mendukung pendekatan ini, dengan menyatakan bahwa penggunaan metode penelitian kombinasi memungkinkan peneliti untuk mengumpulkan data yang lebih luas dan mendalam, yang pada akhirnya meningkatkan keandalan, validitas, dan objektivitas hasil penelitian (Sugiyono, 2012) .

Selain itu juga pendekatan penggabungan inovasi dalam penyajian koleksi museum dilakukan melalui rancangan model rekontekstualisasi dan penggunaan *audio guide* yang interaktif. Rekontekstualisasi merupakan strategi menampilkan ulang artefak atau koleksi dengan cara yang berbeda dari konteks aslinya untuk menciptakan pengalaman yang lebih relevan dan menarik bagi pengunjung. Menurut Cameron (2015), pendekatan ini melibatkan narasi yang disesuaikan dengan tema-tema kontemporer atau topik yang menarik minat masyarakat modern. Dengan demikian, koleksi yang tadinya dianggap statis dapat dihidupkan kembali melalui interpretasi kreatif dan tematik, memperkuat hubungan emosional dan kognitif antara pengunjung



, penggunaan *audio guide* merupakan alat inovatif yang laman pengunjung dengan memberikan informasi tambahan yang onal. *Audio guide* modern sering dilengkapi dengan teknologi

berbasis aplikasi atau perangkat pintar yang mendukung konten multimedia seperti narasi, suara latar, hingga video. Menurut Falk dan Dierking (2013), pengalaman multisensori yang diberikan *audio guide* memperkaya proses pembelajaran dengan memanfaatkan kombinasi pendengaran dan penglihatan, yang lebih efektif dibandingkan hanya membaca deskripsi statis. Integrasi kedua pendekatan ini, yaitu rekontekstualisasi dan *audio guide* interaktif, memungkinkan museum menciptakan pengalaman yang lebih dinamis, inklusif, dan sesuai dengan kebutuhan pengunjung modern, sehingga museum menjadi lebih relevan dan menarik bagi berbagai kalangan. Berikut ini dijelaskan tahapan kerja untuk mencapai tujuan penelitian :

## 2.1 Pengumpulan Data

Tahapan pengumpulan data dilakukan beberapa tahap sebagai berikut:

### a. Studi Pustaka

Pada proses pengumpulan data ini dilakukan dengan mencari berbagai informasi terkait dengan Museum Daerah Kabupaten Maros. Data yang diperlukan seperti sejarah awal berdirinya Museum Daerah Kabupaten Maros, struktur organisasi museum, visi dan misi museum, konsep pengelolaan yang diterapkan, jumlah pengunjung setiap tahun serta informasi mengenai koleksi yang dipamerkan. Selain itu juga, diperlukan referensi yang berkaitan dengan teori-teori permuseuman, konsep pengelolaan museum serta pendekatan-pendekatan yang bisa diterapkan dalam manajemen permuseuman. Pencarian data mengenai profil wilayah Kabupaten Maros juga akan dilakukan untuk melengkapi data penelitian.

### b. Pengumpulan Data Lapangan

Pengumpulan data lapangan dilakukan dengan beberapa tahapan yakni ;

1. Survei pengunjung (kuesioner) : Tahapan ini berisi serangkaian pertanyaan yang digunakan untuk mengetahui bagaimana umpan balik pengunjung mengenai konsep penyajian koleksi museum yang diterapkan saat ini.
2. Deskripsi : Tahapan ini digunakan untuk menjelaskan atau mendeskripsikan terkait kondisi mengenai tata letak koleksi, tata pameran koleksi serta model



informasi yang diterapkan saat ini.

si : Digunakan untuk mengambil gambar koleksi museum dan museum secara utuh.

: Wawancara merupakan metode yang digunakan untuk

mengumpulkan informasi yang tidak dapat diperoleh melalui pengamatan, dengan cara mengajukan pertanyaan kepada narasumber. Pertanyaan memiliki peran penting dalam merangkai persepsi, pemikiran, pendapat, dan emosi individu terkait fenomena, peristiwa, fakta, atau realitas tertentu (Raco, J. R, 2010). Dalam bidang arkeologi, wawancara adalah salah satu teknik utama pengumpulan data karena menciptakan interaksi dan komunikasi yang sangat informatif. Proses wawancara harus diabadikan dalam bentuk rekaman suara asli narasumber untuk memastikan otentisitasnya dan menghindari penafsiran yang salah. Data yang direkam kemudian ditranskripsi dan diringkas. Hasil ringkasan ini kemudian dianalisis untuk mengidentifikasi tema-tema dan pola-pola yang muncul. Tema diartikan sebagai pernyataan yang mencerminkan makna atau '*statement of meaning*'. Peneliti kemudian memberikan interpretasi atas data yang terkumpul (Raco, J. R, 2010). Ada dua pendekatan wawancara yang dapat digunakan, yaitu wawancara tertutup (*closed interview*) dan wawancara terbuka (*open interview*). Dalam penelitian ini, pendekatan wawancara terbuka digunakan untuk memungkinkan narasumber memberikan jawaban yang lebih deskriptif. Wawancara dapat memiliki dua tujuan yang berbeda: (1) untuk mendapatkan data informasi dari narasumber, dan (2) untuk mendapatkan pandangan pribadi, pendapat, atau pandangan dari narasumber untuk tujuan perbandingan (Puslit Arkenas, 1999: 26). Wawancara khusus diarahkan kepada pihak pengelola Museum Daerah Kabupaten Maros dan pejabat di lingkungan Pemerintah Kabupaten Maros. Interaksi dengan masyarakat setempat juga dilakukan untuk memperkuat validitas hasil wawancara.

5. Tawaran rancangan penyajian Rekontekstualisasi koleksi museum : rancangan penyajian rekontekstualisasi pada pengelolaan museum menjadi hal krusial. Melalui rancangan ini, koleksi arkeologika dapat dihubungkan kembali dengan konteks budaya dan sejarahnya, untuk meningkatkan pemahaman pengunjung terhadap nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.

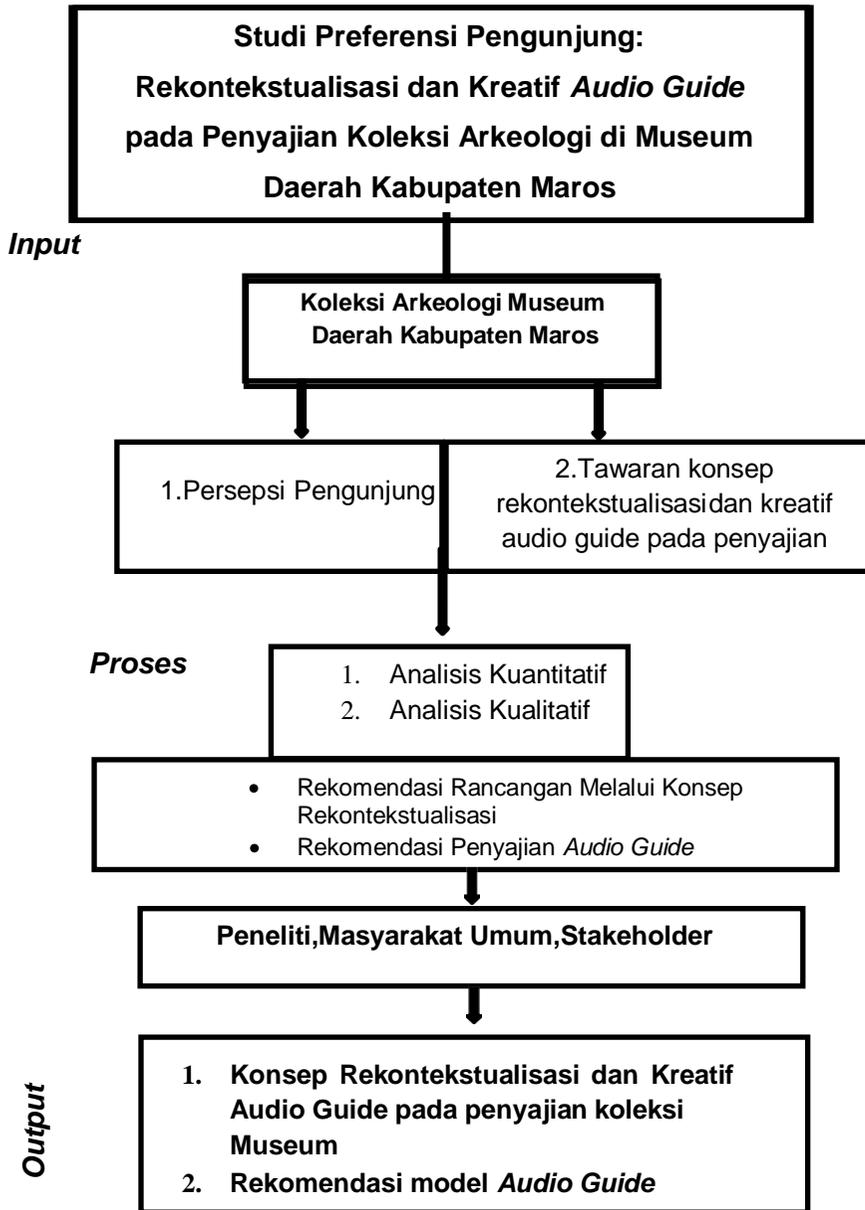
6. Rekomendasi konten *Audio Guide* : Pada penelitian ini aplikasi audio guide akan digunakan yakni Aplikasi *Guidekick* atau *Museumhack*. Museumhack menawarkan tur virtual dan audio guide yang interaktif untuk wisata di tempat bersejarah. Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk



menjelajahi koleksi museum dengan panduan yang disesuaikan. *Museumhack* menawarkan tur dan pengalaman alternatif di museum di beberapa kota besar. Aplikasi ini juga memiliki pilihan yang menyediakan konten audio guide untuk pengunjung yang ingin menjelajahi museum dengan cara yang unik.



## Skema Rancangan Penelitian



→ : Hubungan Satu Arah (Pengaruh)

Gambar 1. Alur Rancangan Penelitian

## 2.2 Pengolahan Data

Pengolahan data dalam penelitian ini melibatkan beberapa langkah sistematis untuk memastikan analisis yang mendalam. Pertama, pada tahap studi pustaka, data diklasifikasikan dan dikatalogkan berdasarkan kategori seperti sejarah museum, struktur organisasi, visi dan misi, serta data pengunjung museum. Referensi terkait juga dikumpulkan untuk memberikan konteks dan relevansi teori dengan praktik di Museum Daerah Kabupaten Maros. Selanjutnya, data lapangan diolah dengan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif dari survei pengunjung diolah menggunakan perangkat lunak statistik (*Excel*) untuk menghitung frekuensi, persentase, dan rata-rata, yang kemudian dipresentasikan dalam tabel dan grafik untuk menggambarkan umpan balik pengunjung. Data kualitatif dari wawancara ditranskripsi dan dianalisis secara tematik untuk mengidentifikasi tema dan pola, dengan fokus pada pandangan dan pengalaman narasumber. Hasil analisis ini dikategorikan dan disusun untuk memberikan wawasan mendalam mengenai persepsi pengunjung.

Dokumentasi visual berupa gambar koleksi museum dan bangunan diorganisir dan dianalisis untuk mendukung deskripsi kondisi pameran. Deskripsi tersebut, bersama dengan evaluasi rancangan penyajian rekontekstualisasi, digunakan untuk menilai bagaimana koleksi arkeologi dihubungkan dengan konteks budaya dan sejarah. Terakhir, rancangan konten *audio guide*, termasuk rekomendasi aplikasi seperti *Guidekick* dan *Museumhack*, untuk penyajian *audio guide* dikembangkan untuk menciptakan panduan yang kreatif dan informatif.

## 2.3 Penjelasan Data

Penjelasan data atau penginterpretasian data dilakukan dengan menggabungkan hasil analisis kuantitatif dan kualitatif untuk memahami preferensi pengunjung dan efektivitas penyajian koleksi di Museum Daerah Kabupaten Maros. Data kuantitatif dari survei dianalisis untuk mengidentifikasi pola dan tren dalam kepuasan pengunjung, sementara data kualitatif dari wawancara memberikan wawasan mendalam tentang pengalaman dan pandangan mereka. Integrasi kedua jenis data ini memungkinkan peneliti untuk menarik kesimpulan yang menyeluruh, seperti bagaimana tawaran



rekontekstualisasi dan fitur interaktif dari *audio guide* memengaruhi pengunjung. Rekomendasi dibuat berdasarkan temuan ini untuk logi dan penyajian koleksi, serta untuk memperkuat praktik