

## Transformasi Museum Kota Makassar Melalui Pengembangan Aktivitas Interpretasi Berbasis Edukasi

Renold<sup>1</sup>, Buntu Marannu Eppang<sup>2</sup>, Darmayasa<sup>3</sup>, Muhammad Arya Djamaluddin<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup> Politeknik Pariwisata Makassar, Kota Makassar, Indonesia

<p><b>Info Artikel</b></p> <hr/> <p>Sejarah Artikel: Diterima: Juli 2023 Disetujui: Agustus 2023 Dipublikasi: September 2023</p> <hr/> <p>Kata kunci: Museum Kota makassar, Aktivitas Interpretasi, Pengembangan, Edukasi, Potensi Daya Tarik Wisata.</p> <hr/> <p>Keywords: Makassar City Museum, Interpretive Activities, Development, Education, Potential Tourist Attractions</p> <hr/> <p>Corresponding Author: Renold Email: <a href="mailto:obuscuslan@gmail.com">obuscuslan@gmail.com</a></p>	<p style="text-align: center;"><b>ABSTRAK</b></p> <p>Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap potensi daya tarik wisata yang terdapat di museum kota di Kota Makassar dan mengembangkan aktivitas interpretasi yang menarik di dalamnya. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dan dokumentasi, dengan menggunakan metode R&amp;D (Research and Development) berdasarkan model pengembangan yang diusulkan oleh Sugiyono. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya program aktivitas interpretasi berbasis edukasi yang disusun berdasarkan rekomendasi dari pihak Pengelola Museum Kota Makassar, dengan fokus pada penyajian informasi melalui storytelling yang menarik serta aktivitas permainan yang sesuai dengan daya tarik wisata yang dimiliki oleh museum tersebut. Diharapkan bahwa produk interpretasi ini akan menjadi acuan bagi pelaku industri pariwisata yang ingin mengemas program aktivitas interpretasi berbasis edukasi yang menyenangkan di Museum Kota Makassar, sehingga dapat memperkaya pengalaman wisata budaya bagi pengunjung.</p> <p style="text-align: center;"><b>ABSTRACT</b></p> <p><i>This research aims to uncover the potential tourist attractions within the city museum of Makassar and develop engaging interpretive activities within it. Data collection was carried out through interviews and documentation, utilizing the Research and Development (R&amp;D) method based on the development model proposed by Sugiyono. The findings of this study reveal the existence of an education-based interpretive activity program structured according to the recommendations provided by the management of the Makassar City Museum. The program focuses on captivating storytelling for information presentation and incorporates interactive games that align with the museum's unique attractions. It is hoped that this interpretive product will serve as a reference for stakeholders in the tourism industry seeking to design enjoyable education-based interpretive programs at the Makassar City Museum, thus enriching the cultural tourism experience for visitors.</i></p> <p style="text-align: center;">© 2023 Renold, Buntu Marannu Eppang, Darmayasa, Muhammad Arya Djamaluddin <i>This is an open access article under the CC BY-SA 4.0 license</i></p> <div style="text-align: center;"></div>
---	--



## **PENDAHULUAN**

Aktivitas pariwisata dilakukan oleh individu atau kelompok dengan tujuan rekreasi dan pembelajaran tentang keunikan atau pengembangan pribadi. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 10 Tahun 2009 tentang Pariwisata, aktivitas rekreasi dalam pariwisata dilakukan untuk mengisi waktu luang dengan tujuan kesenangan, kepuasan, dan pemulihan sikap dan kesejahteraan mental seseorang, yang dapat mengembalikan kekuatan fisik dan mental sambil menikmati keindahan objek wisata. Selain itu, kelompok orang terlibat dalam aktivitas pariwisata untuk mempelajari keunikan suatu daerah tertentu, dengan museum sebagai sumber informasi berharga tentang daerah tersebut. Museum adalah objek wisata populer di mana pengunjung dapat belajar dan menjelajahi. Museum menawarkan kesempatan bagi pengunjung untuk mempelajari subjek atau topik tertentu yang menarik minat mereka, memperkaya pengalaman pariwisata mereka. Untuk meningkatkan kualitas pengalaman pariwisata, penting untuk memberikan presentasi yang informatif dan menarik kepada pengunjung. Salah satu pendekatan yang efektif untuk mencapai hal ini adalah melalui interpretasi. Interpretasi melibatkan penyajian informasi secara cara yang memfasilitasi pemahaman dan menciptakan pengalaman yang berkesan bagi pengunjung. Interpretasi dapat berbagai bentuk, termasuk tur berpemandu di mana pemandu menjelaskan pameran dan artefak, serta penggunaan produk interpretasi yang memberikan narasi terstruktur dan kegiatan edukatif bagi pengunjung. Banyak museum telah melaksanakan kegiatan edukatif tambahan untuk menarik pengunjung, seperti seminar, sesi menggambar untuk anak-anak, lokakarya batik, belajar gamelan, pertunjukan teater, kesempatan berfoto, kegiatan observasi atau eksplorasi, kesempatan penelitian, dan permainan interaktif. Dalam konteks Museum Kota Makassar, pengembangan kegiatan interpretasi dan penggunaan permainan edukatif dapat meningkatkan pengalaman pengunjung.

Dengan menetapkan jalur interpretasi yang terstruktur dan memperkenalkan permainan interaktif, pengunjung tidak hanya dapat mengamati dan menghargai koleksi museum, tetapi juga aktif terlibat dalam pengalaman belajar. Jalur interpretasi memastikan bahwa pengunjung menerima narasi yang dipandu, sementara permainan edukatif memberikan peluang belajar tambahan dan membuat pengalaman pariwisata lebih menyenangkan. Implementasi produk interpretasi oleh pemandu atau tur pemandu dapat sangat meningkatkan presentasi museum. Ini memungkinkan penjelasan museum yang terstruktur dan fokus, memastikan bahwa pemandu memiliki pengetahuan dan persiapan yang cukup untuk menyampaikan informasi yang diperlukan kepada pengunjung. Museum berfungsi sebagai tempat penyimpanan artefak kuno dan warisan budaya, yang memamerkan barang-barang ini untuk mendidik dan memberi informasi kepada pengunjung. Interpretasi memainkan peran penting dalam museum dengan menyediakan informasi yang jelas dan menarik, sehingga menghasilkan pengalaman berkualitas tinggi bagi pengunjung. Pendekatan ini berkontribusi pada pengembangan museum melalui produk interpretasi yang berfungsi sebagai alat pendidikan tambahan dan memiliki dampak positif pada jumlah pengunjung.

Pengalaman pariwisata dibentuk oleh berbagai faktor, termasuk kegiatan interpretasi yang disajikan melalui produk interpretasi. Produk interpretasi ini bertujuan untuk meningkatkan kepuasan dan memperkaya pengalaman pengunjung. Kegiatan interpretasi berkontribusi untuk membuat waktu luang yang dihabiskan di museum menjadi lebih bermakna dan efektif. Dinas Pariwisata Makassar mendukung pengembangan Museum Kota Makassar sebagai upaya untuk melestarikan bangunan bersejarah, seperti museum, dan menarik wisatawan ke kota tersebut. Museum ini menampilkan berbagai pameran untuk menarik pengunjung ke Makassar. Museum ini terletak di Jl. Balai Kota No.

11A, Kelurahan Baru, Kecamatan Ujung Pandang, Kota Makassar, dan telah mengimplementasikan interpretasi personal untuk wisatawan yang mengunjungi, meskipun tidak konsisten karena ketiadaan pemandu di depan museum. Metode interpretasi non-personal, seperti penggunaan media sebagai sumber informasi untuk pengunjung, juga digunakan di museum.

Pengembangan kegiatan interpretasi berbasis pendidikan dan eksplorasi potensi objek wisata di dalam Museum Kota Makassar dapat berkontribusi dalam menciptakan pengalaman yang lebih bermakna bagi pengunjung. Dengan menggabungkan produk interpretasi dan kegiatan yang menarik, pengunjung tidak hanya akan mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang pameran museum dan signifikansi historisnya, tetapi juga dapat aktif terlibat dalam pengalaman belajar. Produk interpretasi akan diimplementasikan oleh pemandu wisata, memastikan eksplorasi museum yang terstruktur dan dipandu. Melalui pendekatan ini, pengunjung akan dapat menghargai koleksi, berpartisipasi dalam permainan interaktif, mengamati dan menganalisis artefak, serta mengabadikan foto-foto berkesan di lingkungan unik museum.

Pengembangan kegiatan interpretasi di dalam Museum Kota Makassar sejalan dengan tujuan yang lebih luas dalam mempromosikan pariwisata budaya di daerah tersebut. Museum ini berfungsi sebagai tempat penyimpanan artefak kuno dan pengetahuan sejarah, yang memberikan kesempatan kepada pengunjung untuk mempelajari warisan budaya yang kaya di Makassar. Dengan menawarkan kegiatan interpretasi yang dirancang dengan baik, museum bertujuan untuk meningkatkan pengalaman pariwisata secara keseluruhan dan menarik berbagai jenis pengunjung. Unsur-unsur pendidikan di dalam Museum Kota Makassar sangat penting dalam memperkaya pengalaman pariwisata. Dengan mengimplementasikan produk interpretasi yang menarik dan melibatkan kegiatan yang menarik, pengunjung akan memiliki kesempatan untuk menjelajahi dan mempelajari warisan budaya yang unik di Makassar. Inisiatif ini didukung oleh Dinas Pariwisata Makassar dan diharapkan akan memberikan kontribusi yang signifikan dalam promosi dan pelestarian harta sejarah daerah tersebut.

Dengan mengembangkan dan menyajikan kegiatan interpretasi ini di dalam museum, pengunjung akan memiliki akses ke pengalaman komprehensif dan mendalam. Produk interpretasi ini akan diimplementasikan oleh pemandu wisata, yang akan memastikan eksplorasi museum yang terstruktur dan dipandu. Melalui pendekatan ini, pengunjung akan dapat menghargai koleksi-koleksi museum, terlibat dalam permainan interaktif, mengamati dan menganalisis artefak, serta mengabadikan momen-momen berkesan di dalam lingkungan unik museum.

Pengembangan kegiatan interpretasi di dalam Museum Kota Makassar sejalan dengan tujuan yang lebih luas dalam mempromosikan pariwisata budaya di daerah tersebut. Museum ini bertindak sebagai gudang pengetahuan dan kekayaan budaya kuno, yang memberikan kesempatan bagi pengunjung untuk menjelajahi warisan budaya yang kaya di Makassar. Dengan menawarkan kegiatan interpretasi yang dirancang dengan baik, museum bertujuan untuk meningkatkan pengalaman pariwisata secara keseluruhan dan menarik berbagai jenis pengunjung.

Pengembangan kegiatan interpretasi dengan unsur-unsur pendidikan di dalam Museum Kota Makassar sangat penting untuk memperkaya pengalaman pariwisata. Dengan mengimplementasikan produk interpretasi yang menarik dan melibatkan kegiatan yang menarik, pengunjung akan memiliki kesempatan untuk menjelajahi dan mempelajari warisan budaya yang unik di Makassar. Inisiatif ini didukung oleh Dinas Pariwisata Makassar dan diharapkan akan memberikan kontribusi yang signifikan dalam promosi dan pelestarian harta sejarah daerah tersebut.

Penelitian interpretasi kegiatan pariwisata di Museum Kota Makassar penting karena dapat memperkaya pengalaman pariwisata pengunjung, meningkatkan pemahaman tentang warisan

budaya, mendukung pelestarian dan promosi museum, meningkatkan kunjungan wisatawan, serta mendorong pembelajaran dan pertumbuhan pribadi. Dengan penelitian ini, dapat dikembangkan interpretasi kegiatan yang menarik, meningkatkan nilai edukatif, dan memikat pengunjung dengan tujuan memperkaya pengalaman pariwisata dan mempromosikan warisan budaya Makassar.

## **METODE**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development (R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan. Penelitian ini dilakukan di Museum Kota Makassar dengan melibatkan pegawai museum dan orang-orang yang terkait di Dinas Kebudayaan Provinsi Sulawesi Selatan sebagai informan. Tahap pengembangan produk dilakukan melalui langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang terdiri dari potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi produk, revisi produk, uji coba produk, dan revisi produk. Data yang dianalisis menggunakan teknik analisis data kualitatif, yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Dalam penelitian ini, digunakan metode penelitian Research and Development (R&D) untuk mengembangkan paket interpretasi guna meningkatkan pengalaman wisatawan di Museum Kota Makassar. Penelitian ini dimulai dengan mengidentifikasi potensi dan masalah yang ada, yaitu kurangnya pengalaman wisata yang berkualitas bagi pengunjung museum. Selanjutnya, dilakukan pengumpulan data terkait koleksi museum dan kebutuhan pengunjung. Berdasarkan data yang terkumpul, dilakukan desain produk berupa paket interpretasi yang akan digunakan untuk menyajikan informasi kepada wisatawan. Desain produk tersebut kemudian divalidasi dengan melibatkan praktisi dan ahli terkait. Setelah validasi, dilakukan revisi produk untuk memperbaiki dan menyempurnakan desain. Tahap selanjutnya adalah uji coba produk dengan melibatkan mahasiswa Poltekpar Makassar sebagai subjek uji coba. Uji coba ini bertujuan untuk menguji efektivitas produk dalam meningkatkan pengalaman wisatawan. Hasil uji coba akan digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi terakhir pada produk. Selama penelitian, data yang terkumpul dianalisis menggunakan teknik analisis data kualitatif. Melalui langkah-langkah metode ini, penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan paket interpretasi yang dapat meningkatkan kualitas pengalaman wisatawan di Museum Kota Makassar.

## **HASIL**

### **Sejarah Museum Kota Makassar**

Museum kota Makassar merupakan salah satu museum yang banyak menyimpan informasi bersejarah mengenai identitas Kota Makassar, sejarah maupun budaya masyarakatnya. Museum ini terletak di Jalan Balai Kota No.11 A, Kelurahan Baru, Kecamatan Ujung Pandang, Kota Makassar. Museum ini mulanya diperuntukkan sebagai kantor Pemerintah 'Gemeente Makassar'. Museum Kota Makassar yang saat itu difungsikan sebagai Kantor Walikota dan merupakan bangunan Kantor pertama di luar Benteng Rotterdam. Pada masa pemerintahan Suwahyo yang saat itu menjabat sebagai Walikota Ujung Pandang (periode masa jabatan 1988-1993), Kantor Walikota dipindahkan ke Kantor Gubernur Celebes yang sekarang menjadi gedung Kantor Balai Kota. Setelah Kantor Walikota dipindahkan, kantor gubernur dipindahkan ke Jalan Urip Sumoharjo. Sementara itu, gedung yang sebelumnya menjadi kantor walikota Makassar difungsikan sebagai Museum Kota dan sekarang dikenal sebagai 'Museum Kota Makassar'

Museum ini didirikan atas ide yang dilontarkan oleh Baso Amiruddin Maulasaat mengawali masa jabatannya sebagai Wali Kota Makassar. Museum Kota Makassar yang dibuka perdana pada tanggal 7 Juni 2000 silam, hadir untuk melayani kebutuhan masyarakat akan informasi mengenai identitas Kota Makassar, sejarah dan budaya penduduknya.

Museum ini memiliki beberapa koleksi seperti peta yang dibuat untuk kelancaran misi perdagangan dan politik Indonesia di masa lalu serta koleksilainnya antara lain potret relief Ratu Wilhelmina dan Ratu Juliana, foto peristiwa dan bangunan bersejarah, perlengkapan sehari-hari dan mata uang. Koleksi lainnya yang terdapat pada museum kota Makassar ialah foto mantan walikota Makassar dari walikota pertama hingga yang masih menjabat hingga sekarang. Foto walikota ini menjawab pertanyaan kepada orang yang meneliti atau ingin mengetahui walikota Makassar dari yang menjabat pertama kali hingga yang sekarang. Keberadaan berbagai koleksi di Museum Kota Makassar merupakan sarana pembelajaran yang menarik, baik untuk pelajar maupun wisatawan lokal dan mancanegara yang ingin mengetahui fungsi dan peran yang dipamerkan di museum tersebut.

### **1. Profil Museum Kota Makassar**



*Gambar 4. 1 Museum Kota Makassar*

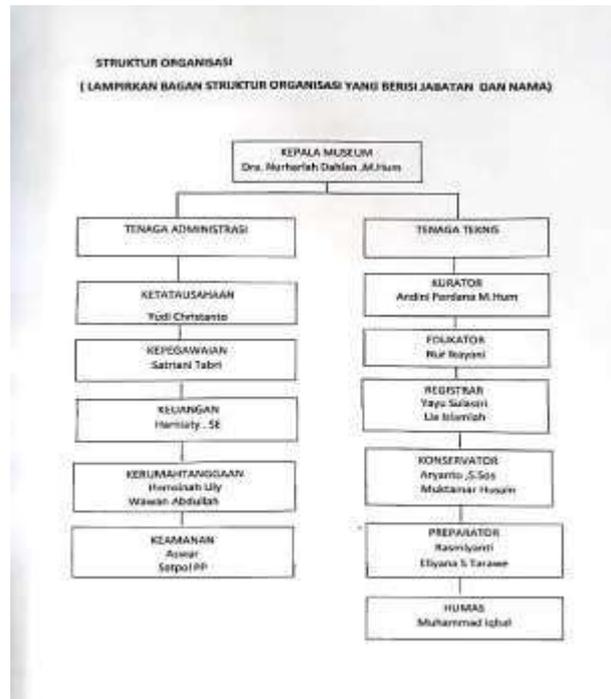
Sumber: data olahan penulis, 2023

Nama Industri : Museum Kota Makassar

Alamat : Jl. Balai Kota No. 11A, Kelurahan Baru, Kecamatan Ujung Pandang, Kota Makassar.

### **2. Struktur Organisasi**

Museum kota Makassar dikelola langsung oleh Dinas Kebudayaan kota Makassar dan berikut struktur organisasi yang ada di Museum kota Makassar.



Gambar 4. 2 Struktur Organisasi Museum Kota Makassar  
Sumber: data museum kota Makassar, 2023

### 3. Jam Operasional

Jam operasional Museum kota Makassar yaitu mulai pada jam 09.00 WITA – 15.00 WITA setiap hari senin – jumat sedangkan sabtu – minggu dimulai pada jam 09.00 WITA – 13.00 WITA.

### Penyajian Data Interpretasi

#### Potensi Museum Kota Makassar

Museum kota Makassar memiliki potensi besar dalam pengembangan interpretasinya, potensi yang dimiliki daya tarik wisata ini diuraikan sesuai dengan kategori 5A, yaitu atraksi, aktivitas, aksesibilitas, amenities dan akomodasi. Berikut potensi interpretasi di daya tarik museum kota Makassar:

#### a. Atraksi

Karakteristik atraksi yang dimiliki museum kota memiliki nilai budaya dan sejarah, museum ini terdapat 12 ruangan yang masing-masing memiliki berbagai fungsi dan koleksi sebagai sarana edukasi bagi wisatawan dan berikut atraksi wisata yang ada di Museum Kota Makassar:

Tabel 4. 1 Atraksi Wisata Museum Kota Makassar

Atraksi Wisata	Penjelasan
1 Ruangan 1 (Makassar Awal)	Ruangan pertama terdapat sejarah awal kota Makassar, pada ruangan ini terdapat batu bata peninggalan Benteng Somba Opu atau kerajaan Gowa Tallo terdahulu. Selain itu, ada juga peta pemerintahan kota Makassar dan asal usul kota Makassar. Terdapat lukisan besar mengenaillustrasi proses transaksi jual beli pada abad ke 16 dan 17 serta terdapat cengkeh dan pala yang merupakan rempah-rempah yang ada di kotaMakassar.
2 Ruangan 2 (Masa Kompeni-Kolonial-NKRI)	Pada ruangan ini terdapat lukisan raja terdahulu seperti Radja Palacca yang merupakan raja Bone, Sultan Hasanuddin yang merupakan raja Gowa danlukisan Cornelis Speelman sebagai pimpinan VOC.Selain itu, terdapat lukisan Ratu Wilhelmina yang merupakan pemimpin Belanda saat itu dan terdapatpeluru Meriam dan Meriam kecil yang digunakan diatas perahu saat peperangan serta terdapat perjanjian Bongaya.
3 Ruang 3 (Walikota-Walikota Makassar)	Pada ruangan ini terdapat pajangan foto walikota Makassar dari awal menjabat hingga sekarang. Total walikota yang pernah menjabat di kota Mkassar setelah menyatakan kemerdekaan ialah sebanyak 17 walikota dan terdapat walikota yang menjabat 2 periode seperti Ilham Arief Sirajuddin dan walikota saat ini yaitu Danny Pomanto.
4 Ruangan 4 (Masa KemajuanKota Makassar)	Pada ruangan ke empat ini menjelaskan pada masakemerdekaan dan kemajuaan kota Makassar yang banyak mendapatkan penghargaan seperti menjadi kota terbersih saat itu. Pada ruangan inimenjelaskan peran penting walikota Makassar ke 10 yaitu daeng Patompo saat memajukan kota Makassar di kancah internasioanl. Selain itu terdapat juga foto daerah terdahulu yang ada di kotaMakassar.
5 Ruangan 5 (Perkembangan Wilayah)	Pada ruangan ini menjelaskan suatu perkembangan wilayah di kota Makassar dari abad 14 hingga sekarang. Tetapi saat ini ruangan ini digunakanebagai kantor bagi pengelolah museum dan pihak dari dinas kebudayaan kota Makassar,.
6 Ruangan 6 (ReligiusitasMakassar)	Pada ruangan ini menjelaskan tentang penyebaran agama di kota Makaassar, mulai dari masuknyaislam di kota Makassar. Tetapi saat ini ruangan ini digunakan sebagai ruang kepala dinas.
7 Ruangan 7 (Audio Visual)	Pada ruangan ini digunakan untuk menonton suatu video animasi budaya yang dibuat oleh pengelolah museum sebagai media pembelajaran yang ada dimuseum, biasanya video yang di putar mengenaibudaya-budaya yang ada di kota Makassar seperti budaya uang panai' yang kental di masyarakat.
8 <b>Ruangan 8 (Pameran Temporer)</b>	Pada ruangan ini memamerkan berbagai seni karya rupa yang dipamerkan di ruangan ini, tetapi ruangan ini digunakan hanya jika mueum kota melakukan seminar temporer yang di lakukan di ruangan ini sebagai tempat koleksi karya seni rupa.
9 Ruangan 9 (Auditorium Sidang)	Pada ruangan ini memamerkan ruang sidang yang digunakan saat museum ini masih berfungsi sebagaikantor walikota, tempat ini di jadikan sebagai ruangrapat untuk membicarakan suatu proram yang akandilakukan di kota Makassar.

10	Ruangan 10 (Ruang Simpan Koleksi)	Pada ruangan ini digunakan museum kota sebagai tempat simpan koleksi yang belum di simpan diruangan lain untuk dipamerkan kepada wisatawan
11	Ruangan 11 (Perdagangan dan Pelayaran)	Pada ruangan ini menjelaskan saat masa perdagangan kota Makassar yang merupakan pusat perdagangan di Indonesia timur. Selain itu, terdapat gambar perahu padewakang yang digunakan orang Bugis Makassar saat berdagang ke Australia dan berbagai keramik dan kendi yang saat itu masyarakat melakukan proses transaksi dengan cara barter menggunakan keramik tersebut.
12	Ruangan 12 (Multi Culture)	Pada ruangan ke enam ini menjelaskan tentangbudaya-budaya yang ada di Sulawesi Selatan. Ruangan ini terdapat koleksi baju adat tradisional dari berbagai suku yang ada di Sulawesi Selatan. Selain itu, terdapat baju adat India dan Cina yang terpajang di museum ini.

Sumber: data olahan penulis, 2023

#### b. Aktivitas

Aktivitas pada daya tarik Museum Kota Makassar memiliki variasi yang dapat menyesuaikan dengan karakteristik di setiap lokasi ruangan di museum tersebut. Aktivitas-aktivitas tersebut adalah sebagai berikut :

##### 1) Interpretasi

Penyajian informasi melalui interpretasi memberikan kemudahan bagi pengunjung guna mendapatkan informasi yang lebih berkualitas dan lebih mudah untuk dipahami.



Gambar 4. 3 Aktivitas Interpretasi

Sumber: dokumentasi penulis, 2023

##### 2) Mengamati

Mengamati atau melihat-lihat merupakan salah satu kegiatan yang bisa dilakukan di museum kota karena dengan banyaknya koleksi yang dipamerkan dan masing-masing koleksi memiliki keunikan tersendiri.

3) Seminar



*Gambar 4. 4 Aktivitas Mengamati*  
Sumber: dokumentasi penulis, 2023

Kegiatan seminar dapat dilakukan di lantai 2 pada museum kota, biasanya seminar dilakukan sebagai sarana edukasi kepada pengunjung mengenai koleksi pada museum kota serta kegiatan seminar pemerintahan kota yang biasanya dilaksanakan dimuseum

4) Games

Bermain games juga dapat dilakukan di museum, *games* dirancang guna bagi pengunjung dapat bermain sambil belajar. Permainan yang menyenangkan membuat ketertarikan pengunjung dalam menyalurkan informasi melalui permainan yang telah disusun ini lebih mudah.

5) Menonton Video Animasi Budaya

Pada museum kota terdapat 1 ruangan guna pengunjung dapat menonton video animasi budaya mengenai kota Makassar. Dalam video animasi tersebut di rancang guna sebagai edukasi tambahan kepada pengunjung, pada video ini menceritakan mengenai budaya-budaya yang ada di kota Makassar.

c. Aksesibilitas

Aksesibilitas menuju ke Museum Kota Makassar ini sendiri sudah bagus dan dapat diakses menggunakan kendaraan beroda dua maupun juga beroda empat, museum ini sangat mudah dijangkau karena hanya berjarak sekitar 30 menit dari pusat kota Makassar.

d. Amenitas

Amenitas yang ada di Museum kota Makassar ini sendiri terdiri dari AC yang terdapat di ruangan koleksi museum, toilet bagi wisatawan dan dispenser bagi wisatawan yang kehausan.

e. Akomodasi

Dalam hal akomodasi, museum kota Makassar tidak di perkenankan bagi pengunjung untuk menginap, pihak pengelola museum kota melarang bagi pengunjung yang ingin menginap di museum kota Makassar, tetapi disekitar area museum terdapat penginapan yang cukup memadai seperti hotel berbintang hingga penginapan biasa.

#### 4. Pengumpulan Data

Pada tahap ini, data dan informasi mengenai fokus penelitian ini diperoleh melalui teknik wawancara dan untuk penyajian data dilakukan oleh peneliti yang berisi beberapa pertanyaan untuk wawancara, pengumpulan data, dan analisis data yang bertujuan untuk memperoleh dan mengetahui informasi secara detail yang diberikan oleh informan yaitu Bapak Alif Sulkifli, S.Pd selaku Interpreter di Museum kota Makassar dan Yeni Indriani selaku pengunjung. Berikut adalah penjelasan dari hasil wawancara yang telah dilakukan oleh

peneliti :

Museum kota Makassar merupakan salah satu daya tarik wisata sejarah yang ada di kota Makassar. Pada museum ini memiliki ciri khas tersendiri, nilai sejarah yang terkandung dari bangunan museum dan di dalam museum kota Makassar sudah menjadi ciri khas yang bisa dijadikan sebagai daya tarik yang memikat wisatawan, di dalam kawasan museum kota juga terdapat banyak koleksi sejarah yang di pamerkan oleh pengelola museum kepada pengunjung yang datang ke museum ini.

Jika dilihat dari bangunan museum kota serta koleksi-koleksi sejarahnya seperti terdapat rempah-rempah yang menandakan kota Makassar sebagai pusat perdagangan dunia dan koleksi sejarah peninggalan raja Gowa dan raja Bone. Berbagai koleksi sejarah yang berada di dalam satu kawasan ini memiliki potensi untuk dibuatkan suatu kegiatan interpretasi beredukasi hal itu juga dikatakan oleh Bapak Alif Sulkifli, S.Pd selaku Interpreter di museum kota:

*“Museum kota Makassar ini memiliki potensi besar karena museum ini memamerkan koleksi mengenai perkembangan kota Makassar mulai dari abad 14 sampai sekarang, mulai dari batubata yang merupakan runtuh benteng somba opu, ada juga rempah-rempah seperti cengkeh dan pala yang menandakan kota Makassar ini sebagai pusat perdagangan dunia. Mengenai kegiatan interpretasi beredukasi sangat dapat dilakukan dengan melihat koleksi sejarah yang ada di museum guna pengunjung tidak hanya melihat koleksi saja tetapi ada kegiatan lainnya yang menyenangkan lagi”*

Berdasarkan yang dikatakan oleh Bapak Alif, dapat diuraikan bahwa museum kota ini memiliki potensi besar dalam pengembangan interpretasi yang dapat memikat wisatawan untuk berkunjung ke museum ini, potensi museum kota dalam pengembangan interpretasi sangatlah besar dengan melihat potensi koleksi sejarah yang dipamerkan di museum kota Makassar. Salah satu mahasiswa yang pernah berkunjung ke museum kota Makassar bernama Yeni Indriani mengemukakan bahwa:

*“Museum kota Makassar ini memiliki keunikan tersendiri, mulai dari koleksi sejarahnya yang memiliki cerita sejarah unik pada zamannya, museum ini memiliki potensi besar jika pengunjung ingin tahu lebih dalam mengenai kota Makassar. Untuk kegiatan interpretasi di museum ini dapat memberi tahu seorang pengelola museum untuk ditemani keliling di museum ini tetapi perlunya kegiatan interpretasi yang lebih menyenangkan seperti penyaluran informasi yang berkualitas lagi dan permainan yang menyenangkan yang dilakukan di museum ini sebagai edukasi bagi pengunjung”*

Berdasarkan apa yang telah dikatakan oleh Yeni, dapat diuraikan bahwa museum kota memang memiliki potensi besar untuk dijadikan suatu kegiatan interpretasi beredukasi dengan melihat koleksi sejarah uniknya yang dipamerkan kepada pengunjung.

Untuk menghasilkan suatu produk kegiatan interpretasi penulis telah merancang produk kegiatan interpretasi dalam bentuk penyajian informasi berupa *storytelling* dan permainan yang sesuai dengan karakteristik dari daya tarik wisata museum kota Makassar. Kedua program interpretasi tersebut akan dibuat dalam bentuk produk interpretasi. Adapun aspek yang menjadi perhatian peneliti, yaitu:

a) Storytelling

Dalam membuat sebuah kegiatan interpretasi dengan metode penyajian *informasi* yang dikembangkan dalam program interpretasi adalah teknik *storytelling*. Seperti apa yang telah peneliti tanyakan saat sesi wawancara bersama Bapak Alif Sulkifli, S.Pd selaku Interpreter di museum kota Makassar yang menerangkan bahwa untuk penyajian informasi telah dilakukan di museum ini melalui interpretasi personal maupun nonpersonal. Hal ini dapat dilihat dari hasil wawancara sebagai berikut,

*“Mengenai penyaluran informasi dari museum kota sendiri sudah melakukan penyaluran informasi kepada pengunjung dengan cara menjelaskan koleksi sejarah*

tersebut dan mesangkutpautkan dengan cerita koleksi sejarah tersebut, tetapi dalam penyaluran informasi tersebut masih menemukan kekurangan seperti masih adanya pengunjung yang belum memahami mengenai penjelasan yang telah diberikan, untuk itu penyaluran informasi disangkutpautkan dengan pengunjung mengamati kembali koleksinya sambil mendengarkan penjelasan dan perlunya aktivitas interpretasi yang menyenangkan lagi sebagai penyaluran informasi misalnya permainan”

Dari apa yang diterangkan diketahui bahwa penyajian informasi di museum ini telah dilakukan dan sudah cukup baik untuk para pengunjung yang datang dan untuk lokasi atau area yang dapat dilakukan aktivitas penyajian informasi ini menurut penulis yaitu fokus pada lantai 1.

b) Permainan

Dalam aktivitas interpretasi yang penulis buat terdapat aktivitas permainan yang akan dirancang di dalam produk kegiatan tersebut. Untuk itu penulis menanyakan tentang aktivitas permainan seperti apa yang dapat dilaksanakan di Museum Kota Makassar. Berikut jawaban dari Bapak Alif selaku Interpreter di museum kota Makassar:

*“Aktivitas interpretasi melalui permainan sangat efektif karena pengunjung tidak hanya fokus mendengar penjelasan tetapi ada permainan yang menyenangkan, mungkin permainan yang dapat meyalurkan informasi kepada pengunjung melalui permainan tersebut atau kuis yang ditanyakan mengenai koleksisejarah tersebut”*

Dari Penulis kemudian menanyakan permainan apa yang sudah pernah dilakukan oleh museum kota Makassar kepada Bapak Alif dan menerangkan bahwa permainan yang telah dilakukan yaitu berbasis sejarah sehingga dapat memberikan pengetahuan terdapat pengunjung tentang sejarah yang ada di museum, seperti tercantum dalam hasil wawancara di bawah ini,

*“Permainan yang pernah dilakukan oleh museum kota bersamapengunjung ialah bermain ular tangga, yang mana setiap pemain yang menginjak nomor akan ada tertera gambar sejarah seperti museum yang harus di jelaskan pengertian dari museum itu sendiri, permainan ini cukup efektif dalam konteks penyaluran informasi melalui permainan kepada pengunjung”*

Dari hasil wawancara tersebut penulis disarankan mengembangkan suatu permainan yang mengandung makna sejarah yang ingin disampaikan di dalam permainan terkait dengan koleksi sejarah di museum kota Makassar tanpa menghilangkan keseruan dari permainan yang akan dikembangkan oleh penulis.

## 5. Desain Produk

Produk kegiatan yang baik ialah suatu kegiatan yang membuat pengalaman wisatawan menjadi lebih baik, menarik dan menyenangkan. Maka dari itu penulis memilih mengembangkan suatu kegiatan interpretasi dan dalam mengembangkan kegiatan interpretasi penulis membuatnya melalui pandangan, saran serta kumpulan data dari beberapa pihak terkait dan dari pengumpulan data yang telah dilakukan oleh penulis, dapat disimpulkan bahwa informan mengatakan informasi dan kegiatan edukasi yang ditonjolkan dari kegiatan interpretasi yang di kembangkan adalah sejarah dan keberagaman budaya. Berikut ialah desain produk yang telah dirancang oleh penulis:

a. Judul Kegiatan Interpretasi

Berdasarkan dari hasil pengumpulan data judul kegiatan interpretasi yang penulis pilih yaitu “ History Trip Museum Kota Makassar ”.

b. Sasaran Makna

Sasaran makna yang dimaksud ialah pengunjung dapat mendapatkan pengetahuan dari informasi yang diberikan tentang daya tarik wisata dan dari aktivitas interpretasi ini juga pengunjung dapat merasakan perasaan menyenangkan. Karena itulah aktivitas interpretasi ini dikembangkan menjadi aktivitas interpretasi yang memuaskan serta beredukasi.

c. Seleksi

Setelah melakukan pengumpulan data dari pihak informan maka diperoleh hasil seleksi sebagai berikut:

1) Seleksi Atraksi Wisata

a) Ruang (Makassar Awal)

Ruang Makassar awal dipilih karena ruangan ini menjelaskan sejarah awal mula kota Makassar dan menggunakan teknik interpretasi personal serta memanfaatkan media koleksi pada ruangan ini dan mengamati koleksi.

Sumber: dokumentasi penulis, 2023

b) Ruang (Masa Kompeni-Kolonial-NKRI)



**Gambar 4. 5 Ruang Makassar Awal**

Ruangan ini dipilih karena menjelaskan sejarah saat masa kolonial yang ada di Sulawesi Selatan dan menggunakan teknik interpretasi personal serta memanfaatkan media koleksi pada ruangan ini dan mengamati koleksi.



**Gambar 4. 6 Ruang Masa Kompeni-Kolonial-NKRI**

Sumber: dokumentasi penulis, 2023

c) Ruang (Walikota-Walikota Makassar)

Ruangan ini dipilih karena menjelaskan masa pemerintahan walikota Makassar dari awal hingga sekarang dan menggunakan teknik interpretasi personal serta memanfaatkan media koleksi pada ruangan ini dan mengamati koleksi.



*Gambar 4. 7 Ruang Walikota-Walikota Makassar*

Sumber: dokumentasi penulis, 2023

- d) Ruang (Masa Kemajuan Kota Makassar)  
Ruang ini dipilih karena menjelaskan masa kemerdekaan dan masa kemajuan kota Makassar dan menggunakan teknik interpretasi personal serta memanfaatkan media koleksi pada ruang ini dan mengamati koleksi.



**Gambar 4. 8 Ruang Masa Kemajuan Kota Makassar**

Sumber: dokumentasi penulis, 2023

- e) Ruang (Perdagangan dan Pelayaran)  
Ruang ini dipilih karena menjelaskan masa perdagangan kota Makassar dan menggunakan teknik interpretasi personal serta memanfaatkan media koleksi pada ruang ini dan mengamati koleksi.



**Gambar 4. 9 Ruang Perdagangan dan Pelayaran**

Sumber: dokumentasi penulis, 2023

f) Ruang (*Multi Culture*)

Ruang ini dipilih karena menjelaskan budaya yang ada di Sulawesi Selatan serta di ruangan ini akan dikembangkan aktivitas interpretasi dan mengamati koleksi.



*Gambar 4. 10 Ruang Multi Culture*

Sumber: dokumentasi penulis, 2023

g) Loby Museum atau Ruang Utama Museum

Pada tempat ini akan dilakukan *games* atau permainan sebagai sarana edukasi tambahan dalam pengembangan aktivitas interpretasi di museum kota.



Sumber: dokumentasi penulis, 2023

2) Seleksi Rute

Kegiatan yang akan dilakukan di rute ini hanya berfokus pada ruangan koleksi di lantai 1 yaitu ruangan Makassar awal, selanjutnya ke ruangan masa colonial, selanjutnya ke ruangan walikota Makassar, berikutnya ke ruangan masa kemajuan kota Makassar, berikutnya ke ruangan masa perdagangan di kota Makassar, berikutnya ke ruangan *multi culture*, setelah itu ke loby museum. Pada rute pertama di ruangan Makassar awal hingga rute ke ruangan *multi culture* akan dilakukan penyaluran informasi melalui *storytelling* dan aktivitas mengamati koleksi di museum. Pada ruangan loby museum akan dilakukan permainan sebagai aktivitas interpretasi tambahan bagi pengunjung, pada rute ini akan dilakukan permainan dikarenakan area ruang utama museum cukup luas.



Gambar 4. 12 Rute Kegiatan

Sumber: data olahan penulis, 2023 (Adaptasi Google Maps)

Dapat dilihat dari rute peta kegiatan di atas merupakan rute yang dipilih dalam melaksanakan kegiatan storytelling dan juga games dan untuk informasi yang disampaikan oleh peneliti melalui *storytelling* yaitu:

Tabel 4. 2 Materi Penyajian Informasi

No	Topik	Sub Topik
1	Sejarah	- <b>Sejarah dijadikannya museum kota Makassar</b> - <b>Koleksi sejarah yang dipamerkan</b>
2	Keunikan	- <b>Keunikan museum kota Makassar</b> - <b>Keunikan tiap koleksi di museum kota Makassar</b>
3	<b>Atraksi wisata</b>	- <b>Koleksi yang menjadi hal yang menarik di museum kota Makassar</b>

Sumber: data olahan penulis, 2023

Dari table 4.2 di atas diketahui bahwa materi yang dibahas oleh pramuwisata yaitu sejarah, keunikan, dan atraksi wisata pada ruangan koleksi di museum kota Makassar. Untuk lebih rinci lagi, peneliti membuat rincian pembagian waktu untuk kegiatan aktivitas interpretasi yang dibuat seperti dibawah ini :

Tabel 4. 3 Pembagian Waktu Kegiatan Interpretasi Produk Awal

No	Aktivitas Interpretasi	Lokasi	Durasi Waktu
1	<i>Walking tour, Storytelling dan Mengamati</i>	Ruangan Makassar Awal	<b>10 Menit</b>
2	<i>Walking tour, Storytelling dan Mengamati</i>	Ruangan Masa Kolonial	<b>10 Menit</b>
3	<i>Walking tour, Storytelling dan Mengamati</i>	Ruangan Masa Walikota Makassar	<b>5 Menit</b>
4	<i>Walking tour, Storytelling dan Mengamati</i>	Ruangan Masa Kemajuan Kota Makassar	<b>10 Menit</b>
5	<i>Walking tour, Storytelling dan Mengamati</i>	Ruangan Masa Perdagangan di KotaMakassar	10 Menit
6	<i>Walking tour, Storytelling dan Mengamati</i>	Ruangan <i>Multi Culture</i>	10 Menit
7	Permainan “mencari harta karun”	Loby Museum	25 Menit
8	Permainan “kuis menyusun puzzle”	Loby Museum	20 Menit

Sumber: data olahan penulis, 2023

d. Bentuk Permainan

Permainan merupakan salah satu kegiatan inti dalam produk aktivitas interpretasi ini. Adapun permainan yang dipilih sesuai dengan kesimpulan hasil pengumpulan data dari beberapa pihak bahwa hal yang harus ditonjolkan dalam desain produk aktivitas interpretasi ini adalah sejarah. Berikut merupakan permainan yang penulis pilih untuk produk aktivitas interpretasi ini.

1) Nama Permainan : Mencari Harta Karun

Deskripsi : Permainan ini merupakan permainan yang mencari pengertian koleksi di museum dari clue yang telah diberikan. Pada koleksi tersebut di simpan koin 100 perak yang tersembunyi disekitaran koleksi. Kelompok yang telah menyelesaikan permainan terlebih dahulu dengan menemukan koin yang telah disiapkan akan dinyatakan pemenangnya.

Lokasi : Loby Museum atau Ruang Utama Museum  
Durasi : 25 Menit  
Makna : Wisatawan akan mengetahui bahwa makna dari permainan ini adalah sejarah yang terdapat pada koleksi di museum tersebut  
Peralatan : Kertas, Uang koin 100 perak

Prosedur Permainan :

- a) Sebelum memulai kegiatan, para wisatawan akan dibagi menjadi 2 kelompok dan masing-masing kelompok berisi 2 orang anggota, setelah itu wisatawan akan diberikan instruksi.
  - b) Kemudian peserta diberikan kertas yang berisi suatu clue yang berhubungan dengan koleksi di museum kota
  - c) Setelah diberikan kertas clue, kelompok wisatawan kemudian mencari pengertian koleksi dari clue yang diberikan
  - d) Pada setiap pengertian koleksi yang ditemukan terdapat uang koin 100 perak dan clue selanjutnya untuk melanjutkan pencarian berikutnya.
  - e) Kelompok wisatawan yang telah menemukan koin yang telah ditentukan dan kembali ke tempat awal akan dinyatakan pemenangnya.
- 2) Nama Permainan : Kuis Menyusun Puzel  
Deskripsi : Permainan ini merupakan permainan yang menyusun puzel gambar pahlawan dan foto walikota Makassar yang ada di museum dengan berkerja sama dengan teman kelompoknya dan setelah menyusun puzel tersebut peserta diminta untuk menjelaskan peran dan jasa tokoh tersebut di masa perjuangannya. Lokasi : Loby Museum atau Ruang Utama Museum  
Durasi : 20 Menit  
Makna : Wisatawan akan mengetahui bahwa makna dari permainan ini adalah lebih mengenal tokoh sejarah perjuangan di masa lalu serta lebih mengetahui peran dan jasa para pahlawan demi kemajuan daerahnya.  
Peralatan : Kertas puzel pahlawan  
Prosedur permainan :
- a) Sebelum memulai kegiatan, para wisatawan akan dibagi menjadi 2 kelompok dan masing-masing kelompok berisi 2 orang anggota, setelah itu wisatawan akan diberikan intruksi.
  - b) Setelah itu tiap kelompok akan diberikan gambar puzel pahlawan dan walikota Makassar untuk disusun menjadi gambar yang utuh.
  - c) Setelah kelompok telah menyusun puzel tersebut, kelompok di haruskan menyebutkan nama tokoh tersebut dan menjelaskan perannya dahulu di masa pemerintahannya.
  - d) Kelompok yang terlebih dahulu menyusun puzel tersebut dan menjelaskan peran tokoh tersebut terlebih dahulu maka akan dijadikan pemenangnya.

## 6. Validasi Produk Awal

### a. Aspek *Storytelling*

#### 1) Akademisi

Berikut hasil validasi ibu Dra. Margaretha Wadid Rante., M.Si, selaku akademisi bidang perjalanan dengan aspek *storytelling* yaitu,

Tabel 4. 4 Angket Validasi *Storytelling* oleh Akademisi

No	Indikator	Penilaian
1	Kesesuaian tema penyajian informasi	<b>SANGAT LAYAK</b>
2	Kesesuaian penyajian informasi dengan daya tarik wisata	<b>LAYAK</b>
3	Kesesuaian penyajian informasi dalam pancaindra	<b>LAYAK</b>
4	Kesesuaian penggunaan media dalam penyampaian informasi	<b>SANGAT LAYAK</b>
5	Kesesuaian durasi penyampaian informasi	<b>LAYAK</b>
6	Kesesuaian informasi dengan usia wisatawan	<b>LAYAK</b>
7	<b>Kesesuaian makna informasi yang didapatkan</b>	<b>SANGAT LAYAK</b>

Sumber: data olahan penulis, 2023

Dari tabel 4.4 di atas dapat diketahui bahwa pada indikator kesesuaian tema penyajian informasi, kesesuaian penggunaan media dalam penyampaian informasi, kesesuaian makna informasi yang dinilai sangat layak oleh penilai. Sedangkan untuk indikator kesesuaian penyajian informasi dengan daya tarik wisata, kesesuaian penyajian informasi dalam pancaindra, kesesuaian durasi penyampaian informasi, kesesuaian informasi dengan usia wisatawan dinilai layak oleh penilai. Disini dapat dilihat bahwa untuk aspek *storytelling* program interpretasi yang dibuat oleh penulis sudah baik.

2) Pengelola

Berikut hasil validasi Bapak Alif Sulkifli, S.Pd selaku Interpreter di museum kota Makassar dengan aspek *storytelling* yaitu,

Tabel 4. 5 Angket Validasi *Storytelling* oleh Pengelola

No	Indikator	Penilaian
1	Kesesuaian tema penyajian informasi	<b>SANGAT LAYAK</b>
2	Kesesuaian penyajian informasi dengan daya tarik wisata	<b>LAYAK</b>
3	Kesesuaian penyajian informasi dalam pancaindra	<b>LAYAK</b>
4	Kesesuaian penggunaan media dalam penyampaian informasi	<b>SANGAT LAYAK</b>

5	Kesesuaian durasi penyampaian informasi	<b>LAYAK</b>
6	Kesesuaian informasi dengan usiawisatawan	<b>LAYAK</b>
7	<b>Kesesuaian makna informasi yangdidapatkan</b>	<b>SANGAT LAYAK</b>

Sumber: data olahan penulis, 2023

Dari tabel 4.5 di atas dapat diketahui bahwa pada indikator kesesuaian tema penyajian informasi, kesesuaian penggunaan mediadalam penyampaian informasi, kesesuaian makna informasi yang didapatkan dinilai sangat layak oleh penilai. Sedangkan untuk indikator kesesuaian penyajian informasi dengan daya tarik wisata, kesesuaian penyajian informasi dalam pancaindra, kesesuaian durasipenyampaian informasi, kesesuaian informasi dengan usia wisatawan dinilai layak oleh penilai. Disini dapat dilihat bahwa untuk aspek storytelling program interpretasi yang dibuat oleh penulis sudah baik.

b. Aspek Permainan 1

1) Akademisi

Beriku hasil validasi ibu Dra. Margaretha Wadid Rante., M.Si, selaku akademisi bidang perjalanan dengan aspek permainan “Mencari Harta Karun” yaitu,

*Tabel 4. 6 Angket Validasi “Mencari Harta Karun” oleh Akademisi*

No	Indikator	Penilaian
1	Kesesuaian tema program interpretasidengan permainan	<b>SANGAT LAYAK</b>
2	Kesesuaian makna permainan denganprogram interpretasi	<b>LAYAK</b>
3	Kesesuaian durasi permainan	<b>LAYAK</b>
4	Kesesuaian lokasi yang diplih untukpermainan	<b>SANGAT LAYAK</b>
5	Kesesuaian alur kegiatan dengan permainan	<b>SANGAT LAYAK</b>
6	<b>Kesesuaian permainan dengan usiawisatawan</b>	<b>LAYAK</b>

Sumber: data olahan penulis, 2023

Dari tabel 4.6 di atas dapat diketahui bahwa pada indikator kesesuaian tema program interpretasi dengan permainan, kesesuaian lokasi yang diplih untuk permainan, kesesuaian alur kegiatan dengan permainan dinilai sangat layak oleh penilai. Sedangkanuntuk indikator kesesuaian makna permainan dengan program interpretasi, kesesuaian durasi permainan, kesesuaian

permainan dengan usia wisatawan dinilai layak oleh penilai. Disini dapat dilihat bahwa untuk aspek permainan “Mencari Harta Karun” program interpretasi yang dibuat oleh penulis sudah baik.

2) Pengelola

Berikut hasil validasi Bapak Alif Sulkifli, S.Pd selaku Interpreter di museum kota Makassar dengan aspek permainan “Mencari Harta Karun” yaitu,

*Tabel 4. 7 Angket Validasi “Mencari Harta Karun” oleh Pengelola*

No	Indikator	Penilaian
1	Kesesuaian tema program interpretasi dengan permainan	LAYAK
2	Kesesuaian makna permainan dengan program interpretasi	SANGAT LAYAK
3	Kesesuaian durasi permainan	SANGAT LAYAK
4	Kesesuaian lokasi yang dipilih untuk permainan	LAYAK
5	Kesesuaian alur kegiatan dengan permainan	SANGAT LAYAK
6	<b>Kesesuaian permainan dengan usia wisatawan</b>	LAYAK

Sumber: data olahan penulis, 2023

Dari tabel 4.7 di atas dapat diketahui bahwa pada indikator Kesesuaian makna permainan dengan program interpretasi, Kesesuaian durasi permainan, Kesesuaian alur kegiatan dengan permainan dinilai sangat layak oleh penilai. Sedangkan untuk indikator Kesesuaian tema program interpretasi dengan permainan, Kesesuaian lokasi yang dipilih untuk permainan, Kesesuaian permainan dengan usia wisatawan dinilai layak oleh penilai. Disini dapat dilihat bahwa untuk aspek permainan “Mencari Harta Karun” program interpretasi yang dibuat oleh penulis sudah baik.

c. Aspek Permainan 2

1) Akademisi

Berikut hasil validasi ibu Dra. Margaretha Wadid Rante., M.Si, selaku akademisi bidang perjalanan dengan aspek permainan “Kuis Menyusun Puzel” yaitu,

*Tabel 4. 8 Angket Validasi “Kuis Menyusun Puzel” oleh Akademisi*

No	Indikator	Penilaian
1	Kesesuaian tema program interpretasi dengan permainan	LAYAK

2	Kesesuaian makna permainan dengan program interpretasi	<b>SANGAT LAYAK</b>
3	Kesesuaian durasi permainan	<b>LAYAK</b>
4	Kesesuaian lokasi yang dipilih untuk permainan	<b>SANGAT LAYAK</b>
5	Kesesuaian alur kegiatan dengan permainan	<b>LAYAK</b>
6	<b>Kesesuaian permainan dengan usiawisatawan</b>	<b>LAYAK</b>

Sumber: data olahan penulis, 2023

Dari tabel 4.8 di atas dapat diketahui bahwa pada indikator Kesesuaian makna permainan dengan program interpretasi, Kesesuaian lokasi yang dipilih untuk permainan dinilai sangat layak oleh penilai. Sedangkan untuk indikator Kesesuaian tema program interpretasi dengan permainan, Kesesuaian durasi permainan, Kesesuaian alur kegiatan dengan permainan, Kesesuaian permainan dengan usia wisatawan dinilai layak oleh penilai. Disini dapat dilihat bahwa untuk aspek permainan “Kuis Menyusun Puzel” program interpretasi yang dibuat oleh penulis sudah baik.

2) Pengelola

Berikut hasil validasi Bapak Alif Sulkifli, S.Pd selaku Interpreter di museum kota Makassar dengan aspek permainan “Kuis Menyusun puzel” yaitu,

*Tabel 4. 9 Angket Validasi “Kuis Menyusun Puzel” oleh Pengelola*

No	Indikator	Penilaian
1	Kesesuaian tema program interpretasi dengan permainan	<b>SANGAT LAYAK</b>
2	Kesesuaian makna permainan dengan program interpretasi	<b>LAYAK</b>
3	Kesesuaian durasi permainan	<b>LAYAK</b>
4	Kesesuaian lokasi yang dipilih untuk permainan	<b>SANGAT LAYAK</b>
5	Kesesuaian alur kegiatan dengan permainan	<b>SANGAT LAYAK</b>
6	Kesesuaian permainan dengan usiawisatawan	<b>LAYAK</b>

Sumber: data olahan penulis, 2023

Dari tabel 4.9 di atas dapat diketahui bahwa pada indikator kesesuaian tema program interpretasi dengan permainan, kesesuaian lokasi yang dipilih untuk permainan, kesesuaian alur

kegiatan dengan permainan dinilai sangat layak oleh penilai. Sedangkan untuk indikator kesesuaian makna permainan dengan program interpretasi, kesesuaian durasi permainan, kesesuaian permainan dengan usia wisatawan dinilai layak oleh penilai. Disini dapat dilihat bahwa untuk aspek permainan “Kuiz Menyusun Puzel” program interpretasi yang dibuat oleh penulis sudah baik.

## 7. Revisi Produk Awal

Dari validasi desain yang telah dilakukan oleh pihak akademisi dan pengelola maka dapat disimpulkan bahwa program interpretasi yang telah dibuat oleh peneliti sudah cukup baik mulai dari aspek *storytelling* hingga aspek permainan yang akan dilakukan dalam program interpretasi yang telah direncanakan. Serta perencanaan program interpretasi yang telah dibuat penulis sudah dapat dilakukan uji coba.

### B. Penyajian Rancangan Kegiatan

#### 1. Uji Coba Produk

Dalam uji coba produk aktivitas interpretasi yang berjudul “History Trip Museum Kota Makassar” ini dilakukan oleh 4 orang wisatawan lokal. Dengan rundown kegiatan sebagai berikut:

Tabel 4. 10 Rundown Activity

RUNDOWN ACTIVITY					
No	Waktu		Durasi	Lokasi	Detail Aktivitas
	Waktu	Waktu			
1	9:00	- 9:10	10	Ruangan Makassar Awal -Ruangan Masa Kompeni-Kolonial-NKRI	<b>Walking Tour, Mengamati, Storytelling</b>
2	9:10	- 9:20	10	Ruangan Masa Kompeni- Kolonial- NKRI - Ruangan Walikota-Walikota Makassar	<b>Walking Tour, Mengamati, Storytelling</b>
3	9:20	- 9:30	10	Ruangan Walikota-WalikotaMakassar - Ruangan Masa Kemajuan Kota Makassar	<b>Walking Tour, Mengamati, Storytelling</b>
4	9:30	- 9:40	10	Ruangan Masa Kemajuan Kota Makassar - Ruangan Perdagangan dan Pelayaran	<b>Walking Tour, Mengamati, Storytelling</b>
5	9:40	- 9:50	10	Ruangan Perdagangan dan Pelayaran - Ruangan MultiCulture	<b>Walking Tour, Mengamati, Storytelling</b>
6	9:50	- 10:00	10	Ruangan Multi Culture -Loby Museum	<b>Walking Tour, Mengamati, Storytelling</b>

7	10:00	-	10:45	45	<b>Loby Museum</b>	<b>Permainan “Mencari Harta Karun” dan “Kuiz menyusun Puzel” dan tour selesai</b>
---	-------	---	-------	----	--------------------	---

Sumber: data olahan penulis, 2023

Adapun distribusi pembagian waktu untuk kegiatan pada program interpretasi “History Trip Museum Kota Makassar” adalah sebagai berikut:  
Tabel 4. 11 Pembagian waktu kegiatan interpretasi setelah uji coba produk

No	Kegiatan interpretasi	Lokasi	Distribusi waktu	Real time
1	Walking Tour, Mengamati, Storytelling	Ruangan Makassar Awal - Ruangan Masa Kompeni-Kolonial-NKRI	10 menit	<b>15 menit</b>
2	Walking Tour, Mengamati, Storytelling	Ruangan Masa Kompeni-Kolonial-NKRI - Ruangan Walikota-Walikota Makassar	10 menit	<b>15 menit</b>
3	Walking Tour, Mengamati, Storytelling	Ruangan Walikota-Walikota Makassar - Ruangan Masa Kemajuan Kota Makassar	5 menit	<b>5 menit</b>
4	Walking Tour, Mengamati, Storytelling	Ruangan Masa Kemajuan Kota Makassar - Ruangan Perdagangan dan Pelayaran	10 menit	<b>15 menit</b>
5	Walking Tour, Mengamati, Storytelling	Ruangan Perdagangan dan Pelayaran - Ruangan MultiCulture	10 menit	<b>15 menit</b>
6	Walking Tour, Mengamati, Storytelling	Ruangan Multi Culture - Lo byMuseum	10 menit	<b>15 menit</b>
7	Permainan “Mencari Harta Karun”	Loby Museum	25 menit	<b>30 menit</b>
8	Permainan “Kuis Menyusun Puzel”	<b>Loby Museum</b>	<b>20 menit</b>	<b>20 menit</b>

Sumber: data olahan penulis, 2023

Berdasarkan tabel 4.11 di atas berikut penjelasan distribusi waktu program

interpretasi yang telah dilakukan :

- a. *Walking Tour, Mengamati, Storytelling*  
Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa distribusi waktu yang diberikan untuk kegiatan *Walking Tour, Mengamati, Storytelling* pada lokasi ruangan Makassar awal adalah sebanyak 10 menit, sedangkan saat uji coba yang dilakukan di lapangan kenyataannya waktu yang dibutuhkan yaitu 15 menit dimana tamu masih ingin mengamati lebih lama mengenai koleksi yang dipamerkan di museum kota.
- b. *Walking Tour, Mengamati, Storytelling*  
Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa distribusi waktu yang diberikan untuk kegiatan *Walking Tour, Mengamati, Storytelling* pada lokasi Ruangan Masa Kompeni-Kolonial-NKRI adalah sebanyak 10 menit, sedangkan saat uji coba yang dilakukan di lapangan kenyataannya waktu yang dibutuhkan yaitu 15 menit dimana tamu masih ingin mengamati lebih lama mengenai koleksi yang dipamerkan di museum.
- c. *Walking Tour, Mengamati, Storytelling*  
Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa distribusi waktu yang diberikan untuk kegiatan *Walking Tour, Mengamati, Storytelling* pada lokasi Ruangan Walikota-Walikota Makassar adalah sebanyak 5 menit.
- d. *Walking Tour, Mengamati, Storytelling*  
Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa distribusi waktu yang diberikan untuk kegiatan *Walking Tour, Mengamati, Storytelling* pada lokasi Ruangan Masa Kemajuan Kota Makassar adalah sebanyak 10 menit, sedangkan saat uji coba yang dilakukan di lapangan kenyataannya waktu yang dibutuhkan yaitu 15 menit dimana tamu masih ingin mengamati lebih lama mengenai koleksi yang dipamerkan di museum.
- e. *Walking Tour, Mengamati, Storytelling*  
Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa distribusi waktu yang diberikan untuk kegiatan *Walking Tour, Mengamati, Storytelling* pada lokasi Ruangan Perdagangan dan Pelayaran adalah sebanyak 10 menit, sedangkan saat uji coba yang dilakukan di lapangan kenyataannya waktu yang dibutuhkan yaitu 15 menit dimana tamu masih ingin mengamati lebih lama mengenai koleksi yang dipamerkan di museum.
- f. *Walking Tour, Mengamati, Storytelling*  
Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa distribusi waktu yang diberikan untuk kegiatan *Walking Tour, Mengamati, Storytelling* pada lokasi Ruangan *Multi Culture* adalah sebanyak 10 menit, sedangkan saat uji coba yang dilakukan di lapangan kenyataannya waktu yang dibutuhkan yaitu 15 menit dimana tamu masih ingin mengamati lebih lama mengenai koleksi yang dipamerkan di museum.
- g. Permainan "Mencari Harta Karun"  
Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa distribusi waktu yang diberikan untuk kegiatan permainan "Mencari Harta Karun" adalah sebanyak 25 menit, sedangkan saat uji coba yang dilakukan di lapangan kenyataannya waktu yang dibutuhkan yaitu 30 menit dimana tamu membutuhkan waktu banyak guna mencari clue yang tersebar sedangkan waktu yang diberikan sangat sedikit.
- h. Permainan "Kuis Menyusun Puzel"  
Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa distribusi waktu yang diberikan untuk kegiatan permainan "Kuis Menyusun Puzel" adalah sebanyak 20 menit.

Adapun masukan dari wisatawan mengenai aktivitas interpretasi yang telah di lakukan di museum kota ialah pada aktivitas *storytelling* yang dirangkaikan dengan permainan ini sudah cukup bagus dengan penyajian informasi melalui interpretasi personal yang dapat lebih mudah di pahami mengenai penjelasan koleksi sejarahnya dan pada permainan menyusun puzzle terdapat masukan dari salah satu wisatawan yang menyarankan gambar puzzle di perbanyak dan berbeda di antara kelompok yang lain. Selain itu, kendala yang ditemukan pada saat uji coba seperti masih kurangnya perhatian wisatawan saat melakukan aktivitas *storytelling*. Pada aktivitas interpretasi di museum ini wisatawan yang mengikuti akan mendapatkan informasi koleksi yang dipamerkan di museum kota serta mengetahui informasi mengenai kota Makassar dan juga mendapatkan pengalaman wisata yang menyenangkan.

## 2. Revisi Produk

Setelah melakukan uji coba produk bersama 4 orang wisatawan lokal, peneliti membagikan angket penilaian teknis untuk para wisatawan yang dinilai dari beberapa aspek kegiatan, berikut hasil penilaian yang diberikan oleh wisatawan:

- a. Dari aspek interpretasi melalui *walking tour* dari segi tempat pelaksanaan, instruksi, waktu, serta makna 4 orang wisatawan menilai sesuai.
- b. Dari aspek interpretasi melalui *storytelling* dari segi tempat pelaksanaan, instruksi, waktu, serta makna 4 orang wisatawan menilai sesuai.
- c. Dari aspek interpretasi melalui *sightseeing* atau mengamati dari segi tempat pelaksanaan, instruksi, waktu, serta makna 4 orang wisatawan menilai sesuai.
- d. Dari aspek interpretasi melalui permainan “Mencari Harta Karun” dari segi tempat pelaksanaan, instruksi, makna, serta media yang digunakan 4 orang wisatawan menilai sesuai, dari segi waktu 2 dari 4 wisatawan menilai kurang sesuai.
- e. Dari aspek interpretasi melalui permainan “Kuiz Menyusun Puzzle” dari segi tempat pelaksanaan, instruksi, waktu, makna, serta media yang digunakan 4 orang wisatawan menilai sesuai.

Adapun durasi waktu pada program interpretasi “History Trip Museum Kota Makassar” yang telah diperbaharui berdasarkan uji coba adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 12 Revisi distribusi waktu setelah uji coba produk

No	Kegiatan interpretasi	Lokasi	Durasi waktu
1	<i>Walking</i> <i>ur</i> , Mengamati, <i>Storytelling</i>	To Ruangans Makassar Awal - Ruangans Masa Kompeni- Kolonial-NKRI	15 menit
2	<i>Walking</i> <i>ur</i> , Mengamati, <i>Storytelling</i>	To Ruangans Masa Kompeni- Kolonial- NKRI - Ruangans Walikota- Walikota Makassar	15 menit

3	Walking ur,Mengamati, Storytelling	To	Ruangan Walikota- Walikota Makassar - Ruang MasaKemajuan Kota Makassar	5 menit
4	Walking ur,Mengamati, Storytelling	To	Ruangan Masa Kemajuan Kota Makassar - Ruang Perdagangan dan Pelayaran	15 menit
5	Walking ur,Mengamati, Storytelling	To	Ruangan Perdagangan dan Pelayaran - Ruang Multi Culture	15 menit
6	Walking ur,Mengamati, Storytelling	To	Ruangan Multi Culture - byMuseum Lo	15 menit
7	Permainan "Menc ariHarta Karun"		Loby Museum	30 menit
8	Permainan "Ku isMenyusun Puzel"		Loby Museum	20 menit

Sumber: data olahan penulis, 2023

## PEMBAHASAN

Dalam melihat potensi Museum Kota Makassar, konsep 5A dalam pariwisata (Atraksi, Akomodasi, Aksesibilitas, Aktivitas, dan Ancillary) dapat diterapkan dengan baik, kecuali pada bagian akomodasi yang tidak diperbolehkan oleh pengelola museum. Namun, terdapat banyak pilihan tempat penginapan di dekat area museum yang memadai untuk wisatawan. Museum Kota Makassar menyimpan banyak koleksi sejarah yang unik, seperti batu bata runtuh benteng Somba Opu, mangkok, dan guci sebagai alat barter masa perdagangan dulu. Di museum ini, wisatawan dapat menikmati berbagai aktivitas, seperti melihat koleksi unik yang dipamerkan dan bermain games sebagai sarana edukasi yang menyenangkan.

Museum Kota Makassar juga memiliki lokasi yang strategis, berada di tengah kota Makassar, sehingga mudah dijangkau oleh wisatawan. Pengelola museum memberikan kenyamanan kepada pengunjung dengan menyediakan udara sejuk di setiap ruangan dan air mineral bagi wisatawan yang merasa kehausan saat berkeliling di museum. Selain itu, dalam proses perancangan dan pengembangan produk interpretasi, metode R&D (Research and Development) digunakan. Tahapan paling menantang dalam proses ini adalah tahap R&D, yang merupakan tahap awal dalam menghasilkan produk baru. Peneliti melakukan wawancara dengan pengelola museum dan wisatawan untuk memahami kegiatan yang diinginkan dan menghasilkan desain produk yang baik.

Validasi produk juga merupakan tahap penting dalam proses pengembangan. Validasi akademisi menunjukkan bahwa desain produk sudah bagus, namun makna dalam permainan masih perlu diperkuat. Validasi praktisi menyatakan bahwa penelitian ini dapat diaplikasikan dengan baik di museum dan menghasilkan produk baru yang dapat digunakan oleh pengelola museum. Hasil validasi ini memberikan masukan dalam pengembangan produk baru dan penambahan yang diperlukan untuk menghasilkan produk yang baik di museum.

Tahap uji coba produk dilakukan dengan melibatkan empat wisatawan lokal. Tahap ini sangat penting untuk melihat kualitas produk yang akan diproduksi di museum. Beberapa responden

memberikan saran untuk membuat permainan kedua menjadi lebih menarik agar dapat maksimal dalam memberikan pengalaman edukatif kepada wisatawan. Meskipun demikian, dalam hal penyaluran informasi dan permainan lainnya, media storytelling dan teknik informasi kepada wisatawan sudah baik. Melalui tahap uji coba ini, kekurangan dalam penelitian dapat teridentifikasi dan dikembangkan kembali untuk menghasilkan produk interpretasi yang berkualitas. Teori yang ada juga menjadi acuan penting dalam pengembangan produk baru yang berkualitas di museum.

Selain itu, penting untuk mencatat bahwa Museum Kota Makassar merupakan destinasi wisata yang menawarkan kenyamanan dan kemudahan bagi pengunjung. Dengan lokasinya yang strategis di tengah kota, wisatawan dapat mengakses museum dengan mudah dan melakukan kunjungan sambil menikmati keindahan kota Makassar.

Dalam proses pengembangan produk interpretasi di Museum Kota Makassar, pengelola museum perlu terus mengembangkan aktivitas interpretasi yang beragam dan menarik. Hal ini bertujuan agar wisatawan semakin tertarik dan terlibat dalam pengalaman kunjungan mereka. Misalnya, penggunaan konten interpretasi non personal melalui blog atau media digital lainnya dapat memberikan informasi yang lebih detail tentang koleksi-koleksi museum, sehingga wisatawan dapat lebih mudah memperoleh informasi yang mereka butuhkan.

Selain itu, pengembangan aktivitas interpretasi yang menyenangkan dan edukatif melalui permainan juga dapat menjadi daya tarik tambahan bagi pengunjung. Dengan merancang permainan yang memiliki makna yang relevan dengan karakteristik daya tarik wisata Museum Kota Makassar, pengelola museum dapat meningkatkan minat dan partisipasi wisatawan dalam kunjungan mereka.

Dalam pengembangan produk interpretasi di museum, tahap validasi produk sangat penting. Melalui tahap ini, dapat diperoleh umpan balik dari akademisi dan praktisi yang berpengalaman dalam industri pariwisata. Umpan balik ini dapat digunakan sebagai masukan berharga untuk memperbaiki dan menyempurnakan desain produk interpretasi, sehingga menghasilkan produk yang lebih berkualitas dan sesuai dengan kebutuhan pengunjung.

Selanjutnya, tahap uji coba produk dengan melibatkan wisatawan lokal juga memberikan gambaran tentang kualitas produk dan pengalaman wisatawan dalam menggunakan produk tersebut. Melalui uji coba ini, pengelola museum dapat mengevaluasi efektivitas produk interpretasi yang telah dikembangkan dan menyesuaikan sesuai dengan umpan balik yang diterima.

Dalam kesimpulannya, pengembangan aktivitas interpretasi berbasis edukasi di Museum Kota Makassar merupakan inovasi yang menarik dalam memperkaya pengalaman kunjungan wisatawan. Dengan melibatkan teknik storytelling, permainan, dan penggunaan media digital, pengelola museum dapat menciptakan pengalaman kunjungan yang menyenangkan, berkesan, dan edukatif bagi wisatawan. Namun, perlu terus dilakukan pengembangan dan peningkatan produk interpretasi agar dapat memenuhi harapan dan kebutuhan pengunjung. Dalam konteks ini, kerjasama antara pengelola museum, akademisi, praktisi, dan wisatawan menjadi penting untuk menciptakan produk interpretasi yang berkualitas dan berhasil mempromosikan warisan budaya dan sejarah yang ada di Museum Kota Makassar.

Selain itu, perlu juga dilakukan upaya untuk meningkatkan aksesibilitas informasi mengenai koleksi-koleksi museum. Meskipun potensi museum kota ini sudah ada, namun terdapat kekurangan dalam aksesibilitas terhadap informasi tentang koleksi-koleksi yang dipamerkan. Pengelola museum perlu memperhatikan hal ini dan mencari solusi yang tepat, seperti menyediakan brosur, peta, atau panduan digital yang memberikan informasi lengkap dan jelas mengenai koleksi-koleksi tersebut.

Selanjutnya, dalam proses pengembangan produk interpretasi di Museum Kota Makassar, penting untuk memperhatikan aspek keberlanjutan pariwisata. Pembangunan dan pengembangan aktivitas interpretasi harus dilakukan dengan memperhatikan prinsip-prinsip pariwisata berkelanjutan. Upaya ini dapat dilakukan dengan mengintegrasikan prinsip ekowisata bahari, menjaga kelestarian lingkungan sekitar museum, serta melibatkan masyarakat lokal dalam pengelolaan dan pengembangan museum.

Dalam konteks pengembangan pariwisata dan interpretasi di Museum Kota Makassar, kerja sama dengan pihak terkait seperti pemerintah daerah, perguruan tinggi, dan komunitas lokal sangat penting. Melalui kolaborasi yang baik, dapat dilakukan penelitian, pengembangan, dan inovasi dalam

bidang pariwisata dan interpretasi yang dapat memberikan manfaat yang lebih besar bagi pengunjung dan masyarakat setempat.

Sebagai kesimpulan, pengembangan aktivitas interpretasi berbasis edukasi di Museum Kota Makassar menawarkan potensi yang menarik untuk meningkatkan pengalaman kunjungan wisatawan. Melalui penggunaan teknik storytelling, permainan, dan media digital, pengunjung dapat memperoleh pengalaman yang berkesan dan edukatif. Namun, perlu dilakukan upaya terus-menerus dalam mengembangkan aktivitas interpretasi, meningkatkan aksesibilitas informasi, dan memperhatikan prinsip-prinsip pariwisata berkelanjutan. Kolaborasi dengan pihak terkait juga menjadi kunci dalam mencapai tujuan pengembangan pariwisata dan interpretasi yang sukses di Museum Kota Makassar.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan penelitian mengenai daya tarik wisata Museum Kota Makassar, terdapat beberapa kesimpulan yang dapat diambil. Pertama, pengembangan aktivitas interpretasi berbasis edukasi di Museum Kota Makassar merupakan sebuah inovasi yang baru dalam kunjungan ke museum tersebut. Dengan menerapkan teknik storytelling, pengembangan aktivitas interpretasi ini bertujuan untuk memberikan pengalaman yang menyenangkan, berkesan, dan edukatif bagi wisatawan yang mengunjungi Museum Kota Makassar. Selain itu, permainan-permainan yang disajikan juga telah disesuaikan dengan karakteristik daya tarik wisata Museum Kota Makassar. Namun, meskipun potensi museum ini sudah ada, masih terdapat kekurangan dalam aksesibilitas informasi mengenai koleksi yang dipamerkan. Penelitian juga melibatkan uji coba aktivitas interpretasi dengan melibatkan empat wisatawan lokal yang mengunjungi Museum Kota Makassar. Dalam uji coba tersebut, wisatawan terlibat dalam berbagai macam aktivitas interpretasi yang telah dirancang sebelumnya. Untuk memperkuat hasil penelitian, pelaksanaan kegiatan interpretasi ini direkam dalam bentuk video pendek sebagai bukti pelaksanaan aktivitas interpretasi yang telah dikembangkan.

Berdasarkan kesimpulan tersebut, terdapat beberapa saran yang dapat disampaikan. Pertama, Dinas Kebudayaan Kota Makassar dan pengelola Museum Kota Makassar diharapkan dapat mengembangkan aktivitas interpretasi agar lebih diminati oleh wisatawan. Hal ini dapat dilakukan dengan meningkatkan variasi aktivitas interpretasi dan merancangnyanya agar lebih menarik sebagai sarana penyampaian informasi kepada wisatawan. Selanjutnya, pengelola museum dapat meningkatkan penyajian aktivitas interpretasi dengan menggunakan media non-personal, seperti blog, yang memberikan informasi yang lebih detail tentang koleksi museum. Selain itu, penambahan barcode pada setiap koleksi juga dapat mempermudah wisatawan dalam mengakses informasi yang lebih rinci tentang koleksi sejarah di museum. Dengan mengikuti saran-saran tersebut, diharapkan Museum Kota Makassar dapat meningkatkan daya tariknya sebagai destinasi wisata yang menawarkan pengalaman interpretasi yang unik, menyenangkan, dan edukatif bagi pengunjungnya.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Borg and Gall. (1989). *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Budiyono, D., Alfiyah Program Studi Arsitektur Lanskap, dan Pertanian Universitas Tribhuwana
- Tunggadewi, F. (2021). Rencana Jalur Interpretasi Lanskap Pesisir Sebagai Desa Wisata Di Desa Purwodadi, Kabupaten Malang. *Jurnal Buana Sains*.
- Damarjati (2001). *Pariwisata Bali*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- International Council of Museum (ICOM) (2007). *Bagaimana Mendirikan sebuah Museum*.



- Milles dan Huberman. 1999. *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta: Universitas Indonesia Press.
- Mufidah, W. U. (2018). *Analisis Tingkat Kepentingan dan Kinerja Produk Wisata di Kampung Gajah Wonderland*. Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.Upi.EduPerpustakaan.Upi.Edu. [http://repository.upi.edu/44702/5/S\\_MRL\\_1105912\\_Chapter2.pdf](http://repository.upi.edu/44702/5/S_MRL_1105912_Chapter2.pdf)
- Nafila (2013). Pengembangan Pariwisata Budaya dalam Perspektif Pelayanan Publik. *Jurnal Office*, Vol.3, 2017.
- Pustaka, T. (2008). *Bab II Tinjauan Pustaka Pengembangan Pariwisata*.
- Ryan, Cooper, & Tauer. (2013). *Paper Knowledge*. Toward a Media History of Document.
- Santrock (2007). *Efektivitas Permainan Tradisional Pada Perkembangan Sosial Siswa Sekolah Dasar Di Era Digital*.
- Sasongko, S., Damanik, J., & Brahmantya, H. (2020). Prinsip Ekowisata Bahari dalam Pengembangan Produk Wisata Karampuang untuk Mencapai Pariwisata Berkelanjutan. *Jurnal Nasional Pariwisata*. <https://doi.org/10.22146/jnp.60402>
- Shihab (2007). *Pengembangan Wisata Kampung Jalak Bali Di Desa Bongan Dengan Pemanfaatan Media Sosial*.
- Soedarmono (2008). *Batik Sebagai Warisan Budaya Bangsa dan Nation Brand Indonesia*.
- Turahmat, Teater (Teori dan Penerapannya), (Semarang: Pusta Najwa, 2010).
- Undang-undang No.10 Tahun 2009 Tentang Kepariwisataan.
- Utami, H. (2010). Pengembangan Fasilitas Interpretasi Di Museum Konferensi Asia-Afrika Bandung Jawa Barat. *Jurnal Sejarah Lontar*, 7(2). <https://doi.org/10.21009/lontar.072.02>
- Widuri (2004). Pameran Sebagai Media Promosi Perpustakaan Sekolah.