



Harian Jogja/Salsabila Annisa Azmi

**Pengunjung mengantre** masuk ke Taman Pintar saat musim libur Tahun Baru, belum lama ini.

► WISATA EDUKASI

## Dilema Menjaga Alat Peraga Tetap Baru dan Canggih

*Tempat wisata edukasi dituntut terus berinovasi dengan alat peraga baru dan canggih. Selain untuk menarik minat pengunjung juga menjadi sarana belajar yang memudahkan mereka. Sayangnya, inovasi tak bisa dilakukan dengan segera, sementara pengunjung tak pernah menyurut. Berikut ini ulasan wartawan Harian Jogja, Salsabila Annisa Azmi dan Riri Rahayuningsih.*

Jauh-jauh datang dari Banyuwangi, Jawa Timur, Esti Susanti, 30, langsung mengunjungi Taman Pintar sebagai destinasi wisata pertamanya pada Kamis (2/20). Ini merupakan kunjungan keduanya. Anak satu-satunya kini berusia tiga tahun ingin diperkenalkannya

dengan berbagai pengetahuan melalui cara yang menyenangkan. Namun menurutnya kunjungan saat libur Natal dan Tahun Baru di Taman Pintar terlalu padat, tak sebanding dengan jumlah koleksi alat peraga yang tersedia.

"Yang ramai antrean yang baru kayak kaca mata yang bisa dicoba anak buat ikut gerak [Augmented Reality]. Iya, ada beberapa yang agak rusak, pas digerakkan agak seret. Misal katrol di halaman atau sepeda-sepedaan. Sebenarnya itu banyak juga yang mau nunggu buat mencoba, tapi tadi enggak se ramai yang baru-baru," kata Esti.

► Halaman 6

Negatif

Amat Segera

### Dilema Menjaga...

Esti mengakui Taman Pintar begitu terhohor hingga ke kampung balamannya sebagai wisata edukasi yang menarik bagi anak-anak usia anak semata wayangnya. Dia berharap, Taman Pintar akan lebih memperhatikan sistem tunggu alat peraga dan mengecek alat-alat yang mulai berkurang fungsinya.

Hal senada diungkapkan Randy, pengunjung wisata edukasi Museum Gunung Merapi (MGM) asal Klaten. Menurut Randy ia terkesan dengan koleksi berupa sisa-sisa akibat bencana erupsi Merapi 2010. Randy pun menginginkan koleksi semacam tersebut lebih diperbanyak agar pengunjung bisa belajar lebih nyata. "Jadi koleksi semacam itu mungkin bisa ditambah lagi," kata dia.

Memanggi museum wisatawan, Kepala Bidang Pengelolaan Taman Pintar, Afia Rosdiana mengatakan perawatan alat peraga di Taman Pintar telah dilakukan dalam jangka waktu harian, mingguan dan saat terjadi laporan kerusakan.

"Kalau ramai pengunjung makin sering dicek, petugas keliling setiap dua jam mengecek fungsi alat. Kalau bisa langsung diperbaiki. Akan tetapi, terkadang dalam beberapa kasus, kerusakannya berat. Jadi membutuhkan waktu yang lama buat memperbaiki, bisa kisaran bulanan," kata Afia.

Menurut Afia, lamanya waktu perbaikan alat peraga tergantung dari tersedianya suku cadang pengganti. Terkadang ada suku cadang yang tidak bisa didapatkan di Kota Jogja, ada juga suku cadang yang langka di Indonesia. Sehingga butuh waktu lama untuk pemesanan dan pengiriman ke Kota Jogja ditambah dengan waktu perbaikan.

Meski perbaikan satu alat memakan waktu yang lama, menurut Afia, pengelola Taman Pintar tak boleh hanya terfokus pada perbaikan alat-alat yang rusak, sebab pergerakan tren alat peraga berjalan dengan cepat mengikuti tren teknologi terbaru.

Perbaikan dan penambahan koleksi harus dilakukan dengan selaras dan seimbang agar jumlah kunjungan meningkat dan minat wisatawan setia Taman Pintar tak memudar. Salah satu pembaruan paling terkini untuk memelihara minat wisatawan adalah alat peraga berbasis *augmented reality* (AR) dan *artificial intelligence* (AI).

"Meski ada alat rusak, kami harus tetap memperbaiki alat sesuai perkembangan teknologi

dan otomatis mengganti yang sudah tidak relevan. Menambah koleksi pun kami tidak sembarangan, ada analisa tren. Hasilnya jumlah pengunjung Taman Pintar selalu banyak, meski tahun ini lebih rendah dibanding tahun lalu, tetapi angka kunjungan kisaran tetap di angka satu juta pengunjung per tahun," katanya.

Afia mengatakan, tercatat dalam data kunjungan Taman Pintar pada 2018 jumlah kunjungan sekitar 1,6 juta orang. Sedangkan 2019, ada 1,5 juta orang.

Sedangkan Kepala Museum Gunung Merapi Juhartati mengatakan sejauh ini MGM memang belum memiliki fokus untuk melakukan perawatan fisik bangunan maupun koleksi museum. Hal ini karena bangunan dan seluruh koleksi Badan Geologi Bandung dan baru diserahkan kepada Pemkab Sleman mulai 2020.

Selama ini, untuk perawatan baik fisik bangunan maupun koleksi pun masih menjadi kewenangan Badan Geologi. Pemkab Sleman hanya diberikan kewenangan pengelolaan sebagai objek wisata. Ketika terjadi vandalisme pun pengelola MGM melakukan koordinasi dengan pihak Bandung untuk melakukan tindakan selanjutnya.

"Untuk selanjutnya, mulai tahun ini baru bisa diusulkan untuk perawatan. Namun, sebelumnya kami juga melakukan perawatan, khususnya terhadap koleksi yang interaktif, seperti alat peraga tsunami," katanya. Sebagai upaya pencegahan kerusakan alat peraga, pengelola MGM menyampaikan peraturan untuk tidak menyentuh koleksi atau mencoret-coret. Namun pengunjung yang banyak dan beragam di Juhartati membuat peraturan tersebut menjadi hanya lewat begitu saja.

Bahkan pada Juni 2019 alat peraga di MGM rusak karena aksi vandalisme. Setidaknya ada tiga alat peraga berisi materi evolusi Bumi yang menjadi sasaran aksi vandalisme.

Menurut Juhartati, perawatan maupun penambahan jumlah koleksi sama-sama dipertukan tempat wisata edukasi seperti MGM. Terutama penambahan koleksi, hal tersebut akan lebih menarik minat pengunjung untuk datang ke museum.

#### Sonobudoyo Kekinian

Inovasi sesuai dengan perkembangan zaman juga dilakukan oleh pengelola Museum Sonobudoyo untuk menghadirkan museum dan menarik lebih banyak

pengunjung. Sebab selama bertahun-tahun, jumlah kunjungan museum yang terletak di jantung Kota Jogja ini sangat memprihatinkan.

"Museum itu koleksinya boleh kuno, tapi tampilannya harus kekinian sesuai zaman. Mulai 2019 kemarin, kami sudah mulai percepatan inovasi. Ada tiga, yaitu edukasi koleksi keris kuno dengan teknologi virtual, set gamelan yang dipasangi teknologi sensor supaya ketika ada orang lewat bunyi musik gamelan, dan pertunjukan wayang yang tadinya wayang kulit diam saja, jadi wayang animasi tiga dimensi," kata Kepala Museum Sonobudoyo, Setyawan Sahli.

Sahli mengatakan pada tahun ini sudah direncanakan percepatan inovasi selanjutnya, yaitu layar informasi koleksi museum yang bisa digeser dengan deteksi gerak. Wisatawan cukup mengibaskan tangan ke kanan atau ke kiri, layar informasi sudah bergerak ke halaman selanjutnya. Ada juga rencana pemberian QR Code untuk mengakses informasi koleksi Museum Sonobudoyo. Hingga beberapa tahun ke depan, akan ada inovasi baru untuk menarik kunjungan wisatawan.

Inovasi Museum Sonobudoyo berupa koleksi keris kuno dengan teknologi layaknya *virtual game* sempat viral di jagad maya saat salah satu wisatawan mengupload video dirinya menyentuh layar berisi keris kuno di sana. Layar tersebut langsung menyala layaknya ketika seseorang memilih senjata untuk karakter game.

Salah satu pengunjung Museum Sonobudoyo asal Sleman, Tamara Lukita, 25, termasuk pengunjung yang datang ke museum karena penasaran dengan inovasi terbaru itu. Dia menyentuh layar berisi keris kuno asli sambil membaca-baca informasi di dalamnya.

"Enggak nyangka di museum akan ada seperti ini. Menurut aku keren. Semoga akan lebih banyak hal-hal baru kayak gini di museum. Biar kesannya enggak seosung, sept dan membosankan. Semoga juga enggak cuma Museum Sonobudoyo yang begini, museum lainnya juga," kata Tamara.

Inovasi besar-besaran ini berpengaruh signifikan ke jumlah kunjungan. Jumlah kunjungan 2018, sebelum ada inovasi, sekitar 44.000 orang. "Pada 2019 jumlah pengunjung ada 60.000 orang, meningkat di pertengahan saat inovasi jalan," kata Sahli. (<https://www.kompas.com>)

Instansi	Nilai Berita	Sifat	Tindak Lanjut
1. Dinas Pariwisata	Netral	Biasa	Untuk Diketahui

Yogyakarta, 23 Januari 2025  
Kepala

**Ig. Trihastono, S.Sos. MM**  
NIP. 19690723 199603 1 005