

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Gagasan Awal

Industri pariwisata merupakan salah satu industri yang berkontribusi pada pertumbuhan ekonomi Indonesia. Nilai devisa industri pariwisata yang meningkat setiap tahunnya. Hal ini bisa dilihat dari laporan Badan Pusat Statistik Indonesia yang melaporkan bahwa nilai devisa sektor pariwisata Indonesia pada tahun 2018 sebesar USD 16,43 (milyar) kemudian di tahun 2019 meningkat sebesar USD 16,91 (milyar), yang kemudian pada 2020 menurun menjadi USD 3,31 (milyar) dan pada 2021 sebesar USD 0,54 (milyar). Hal ini mengingat peristiwa yang melanda dunia beberapa tahun belakangan ini yaitu pandemi COVID-19.

Pandemi ini memberikan dampak cukup besar terhadap industri dan perekonomian dunia termasuk industri pariwisata yang mengalami penurunan yang signifikan termasuk Indonesia akibat penetapan peraturan tentang Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) melalui Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 21 Tahun 2020 dalam rangka mengurangi tingkat penyebaran virus yang berujung pada penurunan angka kunjungan wisatawan dan penutupan banyak atraksi wisata. Saat ini Indonesia perlahan-lahan bangkit dan hal ini bisa dilihat dari pernyataan Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Indonesia, Sandiaga Uno yang menyatakan bahwa nilai devisa sektor pariwisata tahun 2022 kembali meningkat menjadi USD 4,26 (milyar) (*Siaran Pers: Menparekraf Paparkan Penyerapan Pagu*

Anggaran Tahun 2022 Di Hadapan Komisi X DPR RI, n.d.). Tidak hanya itu, pemulihan industri pariwisata Indonesia juga bisa dilihat dari tingkat kunjungan wisatawan domestik maupun mancanegara ke Indonesia yang semakin meningkat dari tahun ke tahun.

Tabel 1
Jumlah Perjalanan Wisatawan Nusantara

Provinsi	Jumlah Perjalanan Wisatawan Nusantara				
	2019	2020	2021	2022	2023*
DKI Jakarta	57,494,172	44,352,288	51,705,258	63,081,040	32,275,669
Jawa Barat	107,451,428	90,818,341	97,358,488	128,667,116	81,589,327
Jawa Tengah	59,838,282	118,895,290	134,782,286	103,991,668	60,390,014
Jawa Timur	99,579,825	126,676,862	158,616,085	198,913,339	115,912,549
Banten	30,709,360	30,449,271	38,396,859	48,935,825	26,861,646
Total Indonesia	722,158,733	524,571,392	613,299,459	734,864,693	433,566,512

*Data per Bulan Juli 2023

Sumber: Badan Pusat Statistik 2023

Tabel 2
Daftar Museum di JABODETABEK

Nama Museum	Lokasi
Museum Negeri Banten	Banten
Museum Situs Kepurbakalaan Banten Lama	Banten
Museum Benteng Heritage	Banten
Museum Tari dan Musik Nusantara	Banten
Museum Multatuli	Banten
Museum Tekstil	Jakarta Barat
Museum Wayang	Jakarta Barat
Museum Mandiri	Jakarta Barat
Museum Sejarah Jakarta	Jakarta Barat
Museum Bank Indonesia	Jakarta Barat
Museum Seni Rupa dan Keramik	Jakarta Barat
Galeri Nasional Indonesia	Jakarta Pusat
Museum MH. Thamrin	Jakarta Pusat
Museum Joang 45	Jakarta Pusat
Museum Nasional Indonesia	Jakarta Pusat
Museum Prasasti	Jakarta Pusat
Museum Sumpah Pemuda	Jakarta Pusat
Museum Kebangkitan Nasional	Jakarta Pusat
Museum Perumusan Naskah Proklamasi	Jakarta Pusat
Museum Jenderal Besar DR. A.H. Nasution	Jakarta Pusat

Tabel 2
Daftar Museum di JABODETABEK (Lanjutan)

Museum Betawi	Jakarta Selatan
Museum Layang-Layang Indonesia	Jakarta Selatan
Museum Bahari	Jakarta Utara
Museum Indonesia	Jakarta Timur
Museum Penerangan	Jakarta Timur
Museum Transportasi	Jakarta Timur
Museum Serangga	Jakarta Timur
Museum Batik Indonesia	Jakarta Timur

*Data per Bulan Januari 2024
Sumber: KEMDIKBUD 2024

Aktivitas wisata didasari oleh beberapa motivasi seperti motivasi sosial, motivasi fisik dan motivasi budaya. Masing-masing motivasi ini mendasari keinginan dan tujuan yang berbeda-beda dari setiap wisatawan yang datang ke suatu destinasi wisata (Ningrum & Dwiseptian, 2019). Mitos, cerita rakyat dan legenda kerap kali memancing ketertarikan kaum pencinta cerita fantasi dan salah satu contohnya adalah mitologi tentang dewa dan dewi Yunani. Mitologi ini kerap kali diadaptasi dan diolah menjadi karya seni yang menarik baik itu lukisan, cerita maupun film yang berdampak pada semakin terkenalnya mitologi tersebut dan semakin tinggi pula rasa penasaran dan keinginan untuk mengunjungi negara Yunani dimana peninggalan-peninggalan yang berhubungan dengan mitologi tersebut ada.

Indonesia yang merupakan negara yang kaya akan keberagaman suku dan budaya secara tidak langsung memiliki segudang cerita rakyat, mitos dan legenda yang wariskan oleh suatu daerah ataupun masyarakat. Hal ini jika dimanfaatkan dengan baik dapat menjadi salah satu daya tarik dan keunikan bagi pariwisata Indonesia di mata wisatawan lokal maupun mancanegara.

Melihat peluang dan minat pasar terkait cerita rakyat, mitos dan legenda masyarakat setempat, maka ditulislah studi kelayakan bisnis ini yang bertujuan untuk membangun usaha yang berpusat pada cerita rakyat Indonesia, dimana pengunjung dapat menikmati cerita rakyat yang sering dikenal sebagai cerita pengantar tidur yang ditingkatkan sentuhan-sentuhan seni dan teknologi sehingga membawa pengalaman unik dan baru namun tetap mempertahankan esensi dari cerita tersebut. Dengan harapan bahwa dengan adanya usaha ini, cerita rakyat yang merupakan salah satu unsur tak benda dari budaya masyarakat Indonesia bisa lestari dan semakin dikenal oleh masyarakat lokal maupun mancanegara.

Usaha yang dibahas dalam studi kelayakan bisnis ini adalah museum cerita rakyat yang diberi nama “*Tales of Nusantara*” yang diambil dari dua kata yaitu *tales* dan Nusantara. Kata *tales* sendiri berasal dari bahasa Inggris yang berarti kisah-kisah dan kata Nusantara menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia merupakan sebutan atau nama untuk seluruh wilayah kepulauan Indonesia. Museum “*Tales of Nusantara*” merupakan museum yang membawa legenda dan cerita rakyat Indonesia dengan sentuhan seni dan teknologi interaktif yang memberikan pengunjung pengalaman yang imersif sepanjang ceritanya. Selain itu, dengan penambahan layanan interaktif dapat meningkatkan antusiasme pengunjung dalam menjelajahi kisah-kisah yang ditawarkan oleh “*Tales of Nusantara*”. Tidak lupa juga fasilitas-fasilitas lain yang disediakan oleh “*Tales of Nusantara*” seperti *theater* dan *workshop* yang bertujuan untuk memberikan kenangan yang unik melalui penampilan dan penyajian narator cerita dan pengalaman *hands-on* dalam

kreasi kerajinan tangan yang berkaitan dengan legenda dan cerita rakyat yang diangkat oleh “*Tales of Nusantara*”.

Museum “*Tales of Nusantara*” akan dibangun di daerah Gading Serpong, Tangerang. Alasan bisnis ini akan dibangun di daerah ini dikarenakan lokasi Gading Serpong yang cukup strategis dan berada di area Jabodetabek. Target pasar dari museum “*Tales of Nusantara*” adalah warga yang berdomisili di wilayah Jabodetabek dengan rentang umur 10 tahun hingga 50 tahun, namun tidak menutup kemungkinan untuk wisatawan mancanegara yang sedang berkunjung ke area Jabodetabek.

B. Tujuan Studi Kelayakan

Terdapat dua tujuan dalam penulisan Studi Kelayakan Bisnis “*Tales of Nusantara*” yang terdiri dari tujuan utama dan sub tujuan yaitu:

1. Tujuan Utama atau *Major Objectives*

Terdapat beberapa aspek yang akan dipertimbangkan terkait dengan studi kelayakan bisnis “*Tales of Nusantara*” dalam rangka tindakan pengurangan risiko yang dapat terjadi dikemudian hari. Aspek-aspek yang terkait yaitu:

a. Aspek Pasar dan Pemasaran

Menganalisis kelayakan bisnis “*Tales of Nusantara*” yang melibatkan evaluasi penawaran dan permintaan, serta penerapan strategi pemasaran yang penting. Hal ini termasuk melakukan analisis SWOT dan meneliti bauran pemasaran, yang meliputi

produk, harga, distribusi, sumber daya manusia, pengemasan, pemrograman, dan kolaborasi (8P).

b. Aspek Operasional

Menganalisis kelayakan bisnis mulai dari segi aktivitas yang dilakukan, fasilitas, pemilihan lokasi serta produk yang akan ditawarkan “*Tales of Nusantara*”.

c. Aspek Organisasi dan Sumber Daya Manusia (SDM)

Menganalisis kelayakan bisnis mulai dari kondisi manajemen, struktur organisasi, perekrutan tenaga kerja, deskripsi pekerjaan, program pelatihan dan pengembangan, serta kompensasi untuk karyawan yang akan dijalankan dalam pelaksanaan operasional “*Tales of Nusantara*”.

d. Aspek Keuangan

Menilai kelayakan bisnis melalui analisis aspek keuangan mulai dari kebutuhan dan sumber dana, perhitungan biaya operasional, estimasi pendapatan, proyeksi neraca, laba rugi, dan arus kas, analisis titik impas, laporan keuangan juga manajemen risiko.

2. Sub Tujuan atau *Minor Objectives*

- a. Memperkenalkan mengenai mitos, legenda dan cerita rakyat dari berbagai daerah terutama yang belum populer.

- b. Meningkatkan minat dan rasa penasarannya wisatawan untuk datang dan merasakan terlibat langsung dalam budaya masyarakat lokal.
- c. Memperluas pengetahuan wisatawan mengenai mitos, legenda dan cerita rakyat yang menjadi salah satu bagian dari kehidupan masyarakat Indonesia.
- d. Membuka lapangan pekerjaan baru di Tangerang dengan harapan dapat meningkatkan ekonomi masyarakat sekitar
- e. Mendirikan atraksi wisata baru dengan konsep yang unik sebagai pilihan wisata yang baru bagi masyarakat sekitar.

C. Metode Penelitian

Dalam melakukan sebuah penelitian diperlukan sebuah metode penelitian. Metode penelitian sendiri adalah sebuah cara ilmiah yang digunakan untuk mendapatkan data untuk tujuan dan kegunaan tertentu (Ramdhan, 2021). Berikut merupakan metode penelitian yang digunakan dalam Studi Kelayakan Bisnis "*Tales of Nusantara*" yaitu

1) Data Primer

Data primer merupakan informasi yang didapatkan secara langsung oleh peneliti. Data primer yang akan digunakan dalam penelitian ini antara lain adalah hasil pengisian kuisisioner, catatan hasil wawancara dan hasil observasi lapangan. Metode yang digunakan untuk memperoleh data yang diperlukan adalah:

- a. Kuisisioner

Kuisisioner merupakan serangkaian pertanyaan tertulis yang telah dirumuskan sebelumnya dimana responden mencatat jawaban mereka, biasanya dengan alternatif yang cukup jelas (Sekaran & Bougie, 2013). Studi kelayakan bisnis ini akan menggunakan metode ini untuk mengumpulkan data dengan menyebarkan kuisisioner kepada para responden.

b. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu cara untuk memperoleh data yang diperlukan dengan cara melakukan komunikasi dua arah dengan responden dengan bantuan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan objek penelitian (Sekaran & Bougie, 2013). Studi kelayakan bisnis ini akan menggunakan metode ini untuk mengumpulkan data ketika melakukan wawancara pada pihak-pihak yang berkepentingan seperti notaris lokal berkaitan dengan syarat untuk mendirikan usaha dan pemilik lahan yang akan dijadikan tempat pendirian Museum “*Tales of Nusantara*”.

c. Observasi Lapangan

Observasi merupakan metode yang natural dan berguna untuk mengumpulkan data terkait tindakan dan perilaku. Observasi berkaitan dengan pengamatan, pencatatan, analisis, dan penafsiran perilaku, tindakan, atau peristiwa yang dilakukan secara terencana (Sekaran & Bougie, 2013). Studi kelayakan bisnis ini akan menggunakan metode ini dalam pengumpulan

data ketika melakukan observasi langsung saat mengunjungi opsi lokasi pendirian museum “*Tales of Nusantara*”.

2) Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang diperoleh peneliti dari sumber yang sudah ada sebelumnya. Data sekunder dapat diperoleh dari berbagai sumber seperti jurnal, buku, data statistik pemerintahan dan lain-lain. Dalam studi kelayakan bisnis ini data sekunder yang digunakan berasal dari Badan Pusat Statistik (BPS), jurnal ilmiah, buku referensi, situs-situs resmi dan sumber pendukung lainnya.

3) Teknik Sampling

Dalam pengumpulan data, terdapat dua istilah yang sering digunakan yaitu populasi dan sampel. Populasi mengacu pada seluruh kelompok orang, peristiwa, atau hal-hal yang menarik yang ingin diteliti dan sampel merupakan bagian dari populasi. Terdapat dua cara dalam Teknik pengambilan sampel, yaitu *Probability Sampling* dan *Non-Probability Sampling*.

a. *Probability Sampling*

Merupakan teknik pengambilan sampel dimana setiap elemen dalam sebuah populasi memiliki peluang yang sama untuk terpilih sebagai sampel penelitian.

- 1) *Simple Random Sampling*, teknik pengambilan sampel dimana setiap anggota populasi memiliki peluang yang

sama untuk terpilih. Pengambilan sampel sendiri dapat dilakukan dengan nomor undian yang diacak maupun program *random generated number* computer.

- 2) *Systematic Sampling*, teknik pengambilan sampel dimana sampel pertama dipilih secara acak kemudian dengan interval tertentu sampel selanjutnya dipilih dan masih tetap dalam ruang lingkup populasi yang sama.
- 3) *Stratified Sampling*, teknik pengambilan sampel dimana sebuah populasi dibagi menjadi beberapa kelompok berdasarkan kriteria tertentu agar menjadi relative homogen, dengan jumlah sampel yang proposional ataupun non-proposional. Kemudian pengambilan sampel dari setiap kelompok dilakukan secara acak.
- 4) *Cluster Sampling*, teknik pengambilan sampel dimana sebuah populasi dibagi kedalam beberapa cluster yang di dalamnya cenderung lebih heterogen namun tetap homogen dengan sesama cluster. Kemudian sebuah cluster dipilih secara acak dan dijadikan sampel penelitian.

b. *Non-Probability Sampling*

Merupakan teknik pengambilan sampel dimana setiap elemen dalam sebuah populasi tidak melekat peluang mereka untuk terpilih sebagai sampel penelitian.

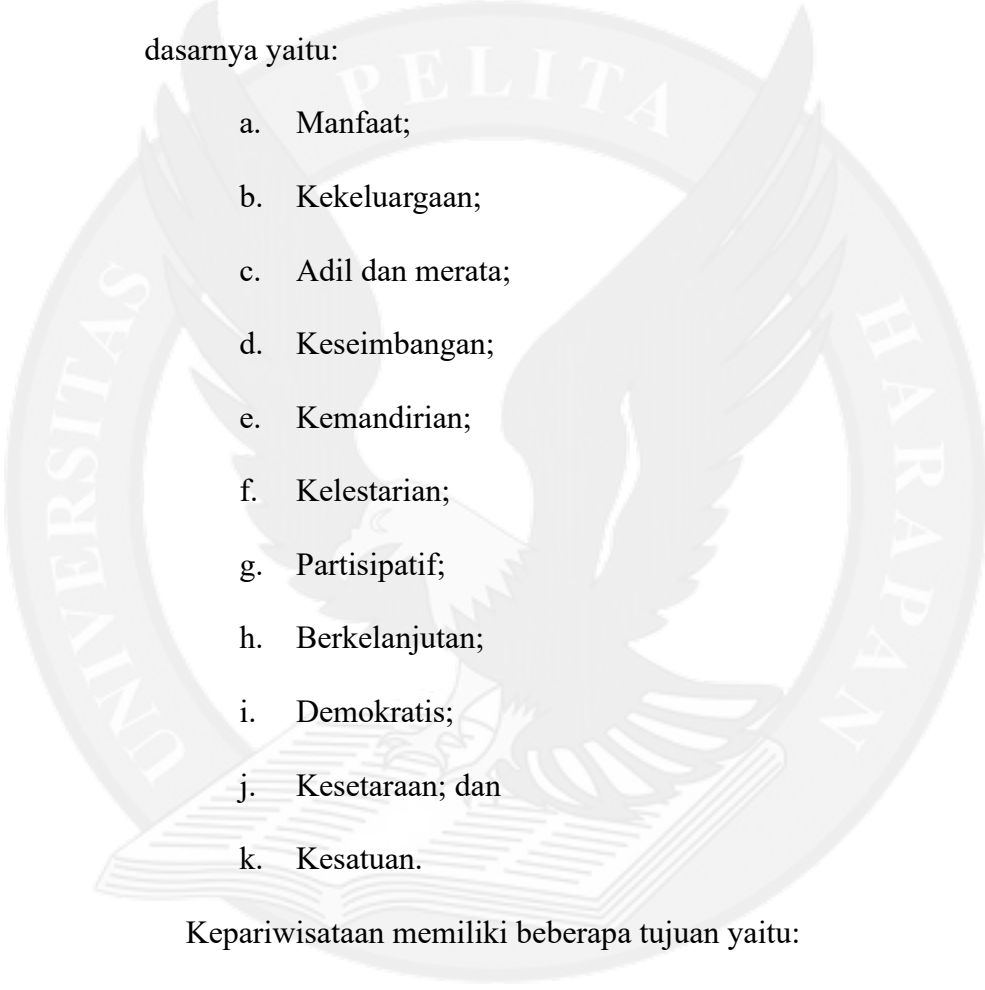
- 1) *Convenience Sampling*, teknik pengambilan sampel dimana anggota dari populasi tersebut kebetulan dapat menyediakan data yang diperlukan.
- 2) *Purposive Sampling*, teknik pengambilan sampel dimana sampel penelitian dipilih secara spesifik agar dapat menyediakan data yang diperlukan dalam penelitian.
- 3) *Quota Sampling*, teknik pengambilan sampel dimana jumlah sampel penelitian yang diambil sudah ditentukan oleh peneliti sebelum pengambilan sampel dilakukan.

D. Tinjauan Konseptual

a. Pengertian Pariwisata

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 10 tahun 2009 tentang Kepariwisataan, wisata adalah perjalanan sementara seorang individu atau kelompok untuk mengunjungi suatu tempat dengan tujuan untuk berekreasi, mengembangkan nilai pribadi ataupun memuaskan rasa keingintahuan mereka terhadap suatu tempat ataupun masyarakat. Berdasarkan pengertian diatas bisa disimpulkan bahwa pariwisata adalah kumpulan dari berbagai jenis wisata yang kemudian didukung oleh berbagai fasilitas dan layanan terkait yang disediakan oleh berbagai pihak terkait seperti masyarakat, pengusaha, pemerintah dan pemerintah daerah.

Kepariwisataan adalah seluruh kegiatan yang terkait dengan pariwisata yang muncul sebagai bentuk pemenuhan kebutuhan setiap orang juga negara yang meliputi interaksi masyarakat setempat dan wisatawan, sesama wisatawan, pemerintah, pemerintah daerah dan pengusaha yang bersifat multidimensi dan multidisiplin. Kegiatan kepariwisataan sendiri diselenggarakan dengan beberapa asas sebagai dasarnya yaitu:

- 
- a. Manfaat;
 - b. Kekeluargaan;
 - c. Adil dan merata;
 - d. Keseimbangan;
 - e. Kemandirian;
 - f. Kelestarian;
 - g. Partisipatif;
 - h. Berkelanjutan;
 - i. Demokratis;
 - j. Kesetaraan; dan
 - k. Kesatuan.

Kepariwisataan memiliki beberapa tujuan yaitu:

- a. Meningkatkan pertumbuhan ekonomi;
- b. Meningkatkan kesejahteraan rakyat;
- c. Menghapus kemiskinan;
- d. Mengatasi pengangguran;
- e. Melestarikan alam, lingkungan, dan sumber daya;

- f. Memajukan kebudayaan;
- g. Mengangkat citra bangsa;
- h. Memupuk rasa cinta tanah air;
- i. Memperkukuh jati diri dan kesatuan bangsa; dan
- j. Mempererat persahabatan antarbangsa.

Untuk menyelenggarakan kepariwisataan, diperlukan yang disebut sebagai objek dan daya tarik wisata. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 9 tahun 1990, objek dan daya tarik wisata merupakan segala sesuatu yang merupakan sasaran wisata. Objek dan daya tarik wisata dapat dibagi menjadi dua yaitu:

- a. Objek dan daya tarik wisata ciptaan Tuhan Yang Maha Esa yang meliputi keadaan alam juga flora dan fauna yang ada di dalamnya.
- b. Objek dan daya tarik wisata hasil karya manusia yang meliputi museum, peninggalan purbakala, peninggalan sejarah, seni budaya, agrowisata, wisata tirta, wisata buru, wisata petualangan alam, taman rekreasi, dan tempat hiburan. Objek wisata buatan dibangun dengan tujuan untuk kesenangan, rekreasi ataupun bisnis (Holodova, n.d.).

Objek wisata buatan dapat dikelompokkan menjadi 4 kelompok yaitu:

- 1) Budaya yang termasuk didalamnya monumen dan bangunan bersejarah, museum, area dan peninggalan arkeologis, tempat-tempat bersejarah.

- 2) Tradisi yang meliputi festival dan pameran, tarian, musik, kerajinan tangan, kuliner dan kehidupan dan adat istiadat penduduk lokal.
- 3) Hiburan yang didalamnya termasuk taman hiburan, kebun Binatang, bioskop dan teater, dan *nightlife*.
- 4) Bisnis yaitu konvensi dan konferensi.

Berdasarkan uraian diatas, museum *Tales of Nusantara* termasuk kedalam objek wisata buatan yaitu kelompok budaya yaitu museum.

b. Pengertian Wisata Budaya

Budaya atau kebudayaan berasal dari bahasa Sanskerta yaitu “budhayah” yang merupakan bentuk jamak dari buddhi (budi atau akal) yang diartikan sebagai hal-hal yang berkaitan dengan budi dan akal manusia. Kebudayaan menurut Edward Burnett Tylor seorang antropolog Inggris adalah sebuah keseluruhan yang rumit yang mencakup pengetahuan, kepercayaan, seni, moral, hukum, adat istiadat, serta keterampilan dan perilaku yang diperoleh seseorang sebagai bagian dari anggota masyarakat. Terdapat tujuh unsur dari sebuah kebudayaan menurut Koentjaraningrat yaitu:

a. Bahasa

Merupakan alat komunikasi yang dimiliki manusia yang berasal dari alat ucap atau mulut manusia. Bahasa sendiri memiliki dua bentuk yaitu lisan dan tulisan.

b. Sistem Pengetahuan

Merupakan segala sesuatu yang diketahui manusia tentang tentang alam sekitar, flora dan fauna, waktu, ruang dan bilangan, sifat-sifat dan tingkah laku sesama manusia, hingga tubuh manusia

c. Sistem Kemasyarakatan atau Organisasi Sosial

Merupakan sistem yang muncul atas kesadaran manusia bahwa mereka memiliki kekurangan sehingga membutuhkan bantuan dari manusia lainnya. Sistem organisasi sosial meliputi kekerabatan, asosiasi dan perkumpulan, sistem kenegaraan, sistem kesatuan hidup dan perkumpulan.

d. Sistem Peralatan Hidup dan Teknologi

Merupakan semua alat-alat yang digunakan manusia dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Termasuk didalamnya adalah alat-alat yang digunakan dalam kegiatan bercocok tanam, berburu, menangkap ikan, alat-alat rumah tangga dan alat-alat angkutan.

e. Sistem Mata Pencaharian Hidup

Merupakan segala usaha manusia untuk mendapatkan barang dan jasa yang dibutuhkan untuk hidup. Sistem mata pencaharian hidup atau sistem ekonomi yang meliputi berburu dan mengumpulkan makanan, bercocok tanam, peternakan, perikanan dan perdagangan.

f. Sistem Religi

Merupakan sistem yang terdiri dari konsep-konsep yang dipercaya dan menjadi keyakinan secara mutlak suatu umat beragama dan upacara-upacara beserta pemuka-pemuka agama yang melaksanakannya

g. Kesenian

Merupakan hasil karya seni manusia yang mengungkapkan keindahan serta merupakan ekspresi jiwa dan budaya penciptanya. Kesenian digunakan untuk mengekspresikan rasa keindahan dari dalam jiwa manusia, keindahannya juga mempunyai fungsi lain

Menurut J.J Hoenigman kebudayaan sendiri memiliki 3 wujud yaitu

a. Gagasan

Wujud kebudayaan yang terdapat dalam benak anggota masyarakat tersebut yang termasuk di dalamnya ide, norma, peraturan dan nilai-nilai yang dianut oleh kelompok masyarakat tersebut. Wujud kebudayaan ini tidak dapat disentuh atau diraba, namun jika kelompok masyarakat tersebut memutuskan untuk menyatakan gagasan mereka maka gagasan ini akan dapat dilihat dan disentuh dalam bentuk tulisan seperti karangan dan buku yang ditulis oleh kelompok masyarakat tersebut.

b. Aktivitas

Merupakan wujud kebudayaan yang dapat diamati dan didokumentasikan. Hal ini dikarenakan aktivitas merupakan

pola tindakan dari anggota sebuah kelompok masyarakat termasuk di dalamnya pola interaksi dan bergaul yang didasarkan oleh adat dan tata kelakuan yang berlaku sehingga wujud kebudayaan ini sering kali disebut sebagai sistem sosial.

c. Artefak

Artefak merupakan wujud fisik dari sebuah kebudayaan yang merupakan hasil kegiatan, perbuatan dan kreasi dari anggota kelompok masyarakat tersebut. Artefak sendiri mencakup benda dan hal yang dapat diraba, dilihat dan didokumentasikan.

Menurut United Nation World Tourism Organization (UNWTO) wisata budaya adalah jenis kegiatan pariwisata dimana motivasi utama pengunjung adalah untuk mempelajari, menemukan, mengalami, dan mengonsumsi atraksi atau produk budaya yang berwujud maupun tidak berwujud yang ditawarkan oleh suatu destinasi pariwisata. Atraksi atau produk budaya ini berhubungan dengan serangkaian fitur material, intelektual, spiritual, dan emosional yang khas dari suatu masyarakat yang mencakup seni dan arsitektur, warisan sejarah dan budaya, kuliner, literatur, musik, dan budaya yang tercermin di dalam gaya hidup masyarakat, sistem nilai, kepercayaan, dan tradisi.

Berdasarkan informasi diatas museum *Tales of Nusantara* termasuk ke dalam wisata budaya dimana unsur budaya yang dominan adalah bahasa dalam bentuk tulisan dan kesenian.

c. Pengertian Museum

Secara etimologis, kata museum berasal dari Bahasa Yunani yaitu “mouseion” yang merupakan sebutan untuk kuil yang dipersembahkan pada Sembilan dewi seni dalam mitologi Yunani yang dikenal sebagai Muses. Kata “mouseion” ini kemudian diadopsi ke dalam Bahasa latin yaitu “museum” (“musea”). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, museum merupakan Gedung yang digunakan sebagai tempat pameran tetap untuk benda-benda yang patut mendapatkan perhatian dan apresiasi umum contohnya seperti seni, peninggalan sejarah, barang kuno bahkan ilmu. Selain itu, dalam Peraturan Pemerintah Nomor 66 Tahun 2015 ditulis bahwa museum adalah lembaga yang memiliki fungsi untuk melindungi, mengembangkan, memanfaatkan koleksi yang kemudian mengomunikasikannya pada masyarakat umum.

Terdapat 5 kategori umum untuk sebuah museum berdasarkan kategori subjek yang dipamerkan yaitu umum, sejarah alam dan ilmu pengetahuan alam, ilmu pengetahuan dan teknologi, sejarah, dan seni (*Museum - Art, History, Science | Britannica, n.d.*).

- a. Museum umum merupakan museum yang koleksi dari lebih dari satu subjek. Contoh dari museum ini adalah Museum Nasional.
- b. Museum sejarah dan ilmu pengetahuan alam merupakan museum yang berfokus pada alam sehingga koleksi yang dipamerkan juga berhubungan dengan alam baik itu flora, fauna, geologi bahkan fenomena alam. Salah satu contoh dari

museum ini adalah Museum Serangga dan Taman Kupu di Taman Mini Indonesia Indah.

- c. Museum ilmu pengetahuan dan teknologi merupakan museum yang berhubungan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi juga penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu contohnya adalah Museum Kereta Api Ambarawa.
- d. Museum Sejarah adalah museum yang memamerkan koleksi yang berkaitan dengan sebuah peristiwa sejarah dimana biasanya koleksi-koleksi yang ada disusun berdasarkan sudut pandang kronologis. Salah satu contohnya adalah Museum Sejarah Fatahillah.
- e. Museum seni adalah museum yang memamerkan koleksi-koleksi seni baik itu seni modern maupun tradisional. Koleksi yang dipamerkan juga tidak hanya berbentuk lukisan melainkan pahatan juga seni dekoratif. Contoh dari museum ini adalah Museum Macan.

Berdasarkan uraian diatas, museum *Tales of Nusantara* termasuk kedalam museum seni. Hal ini melihat konsep museum *Tales of Nusantara* yang mengangkat cerita rakyat Indonesia yang dipadukan dengan ilustrasi-ilustrasi menarik.

d. Pengertian Mitos, Cerita Rakyat dan Legenda

Mitos merupakan bagian dari kebudayaan sebuah masyarakat dimana mereka menjelaskan dan memahami aspek-aspek dari

fenomena atau lingkungan sekitar mereka melalui sebuah cerita (Yelly, 2019). Kata mitos sendiri diambil dari bahasa Yunani yaitu “muthos” yang memiliki arti dari mulut ke mulut, sehingga dapat diartikan bahwa mitos adalah cerita informal yang beredar di sebuah kelompok masyarakat yang kemudian diwariskan dari satu generasi ke generasi selanjutnya (Christensen, 2008). Sebuah mitos dapat menceritakan apa saja baik itu tentang pembentukan alam semesta, dunia, para dewa dan manusia setengah dewa, ciri khas binatang atau tumbuhan, bentuk penampakan alam, dan sebagainya yang terjadi di masa lampau dan cerita ini dianggap benar-benar terjadi oleh mereka yang menganut sebuah kepercayaan tertentu (Angeline, 2015). Salah satu contoh mitos yang dipercayai oleh masyarakat Indonesia adalah larangan untuk memakai pakaian berwarna hijau ketika mengunjungi Pantai Selatan karena dapat memancing amarah dari Ratu Pantai Selatan sehingga akan mendapatkan malapetaka.

Cerita rakyat merupakan karya sastra dalam bentuk cerita yang diwariskan dari satu generasi ke generasi lain secara lisan (Icni & Aan, 2022). Cerita rakyat sering kali disampaikan sebagai cerita pengantar tidur dimana cerita ini menyangkut mitos atau kejadian nyata yang dipercayai oleh masyarakat lokal. Cerita ini disusun dan disampaikan sedemikian rupa dengan menarik dan tidak lupa diselipkan pesan moral, nilai-nilai budaya lokal dan norma yang berlaku (Fitroh & Sari, 2015). Salah satu cerita rakyat yang dikenal masyarakat Indonesia adalah kisah tentang Bawang Merah dan Bawang Putih dimana cerita ini

mengandung pesan moral bahwa setiap perbuatan akan mendapatkan hasil yang setimpal yang berarti perbuatan jahat akan mendapatkan ganjaran yang setimpal dan perbuatan baik akan mendapatkan balasan yang sesuai.

Kata legenda diadopsi dari kata “legend” dimana menurut Cambridge Dictionary berarti cerita yang sangat tua atau serangkaian cerita dari zaman kuno, yang tidak selalu benar yang menceritakan tentang sebuah peristiwa atau orang terkenal. Legenda merupakan bagian dari cerita rakyat dimana cerita ini dianggap benar-benar terjadi yang biasanya bercerita tentang manusia, kekuatan supranatural, tempat atau objek (Angeline, 2015 Handani & Nafianti, 2017). Meskipun manusia, tempat atau objek yang diceritakan dalam sebuah legenda benar-benar ada, kerap kali dalam penyampaiannya faktor sejarah dan faktor imajinasi digabungkan (Jamaris, 1990). Salah satu legenda yang masih beredar di kalangan masyarakat Indonesia adalah Legenda Gunung Tangkuban Perahu dimana dalam legenda tersebut Gunung Tangkuban Perahu dimana dalam legenda tersebut Gunung Tangkuban Perahu merupakan sebuah perahu besar yang ditendang oleh Sangkuriang karena gagal diselesaikan pembuatan perahu tersebut sebelum fajar menyingsing.