Available online through http://ejournal.undip.ac.id/index.php/modul

ISSN (P)0853-2877 (E) 2598-327X

ELEMEN-ELEMEN PEMBENTUK *EXPERIENCESCAPE* MUSEUM BENTENG VREDEBURG YOGYAKARTA BERDASARKAN PERILAKU PENGUNJUNG

Diasti Sukma Ekasanti*, Dwita Hadi Rahmi

**) Corresponding author email : diastisukma@mail.ugm.ac.id*

Departemen Teknik Arsitektur dan Perencanaan, Fakultas Teknik, Universitas Gadjah Mada

Article info
MODUL vol 25 no 2, issues period 2025
Doi :
Received : 6 june 2025
Revised : 12 june 2025
Accepted : 14 august 2025

Abstrak

Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta merupakan salah satu museum sejarah di Daerah Istimewa Yogyakarta yang telah melakukan revitalisasi guna meningkatkan pengalaman pengunjung. Hal tersebut merupakan langkah yang perlu dilakukan suatu museum agar dapat menyikapi pergeseran peran museum dari hanya berupa tempat penyimpanan koleksi museum menjadi sebuah experiencescape atau lanskap pengalaman. Penelitian ini ditujukan untuk mengidentifikasi ruang-ruang dan elemen-elemen yang berpengaruh terhadap experiencescape Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta berdasarkan perilaku pengunjung melalui observasi dengan teknik pemetaan perilaku berpusat pada pelaku. Melalui penelitian ini didapatkan temuan bahwa Diorama 1, Diorama 2, Diorama 3, Diorama 4, plaza tengah, serta area jembatan dan kolam barat merupakan ruang-ruang yang memiliki pengaruh besar dalam membentuk experiencescape Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta dan membentuk pengalaman pengunjung ditunjukkan dengan perilakunya yang mengindikasikan jenis pengalaman pengunjung museum: sosial, objek, kognitif, dan introspektif. Elemen-elemen pembentuk experiencescape pada ruang-ruang tersebut meliputi: elemen fungsional, sensori, dan alam.

***Keywords**: behavioural mapping; person-centered mapping; pengalaman Doering; elemen experiencescape Pizam dan Tasci*

PENDAHULUAN

Peran museum mengalami perkembangan; dari yang semula berupa repositori benda-benda pusaka, kini museum juga berperan untuk menawarkan berbagai jenis pengalaman bagi pengunjungnya. Hal tersebut ditegaskan oleh International Council of Museums (2023) dalam definisi terbarunya mengenai museum, yaitu "… lembaga nirlaba dan permanen yang melayani masyarakat, yang meneliti, mengumpulkan, melestarikan, menafsirkan, dan memamerkan pusaka budaya bendawi dan nonbendawi. …, menawarkan berbagai pengalaman untuk pendidikan, hiburan, refleksi, dan berbagi pengetahuan". Hal yang sama disampaikan oleh Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta, Sri Sultan Hamengku Buwono X, yaitu bahwa museum diharapkan memberikan pengalaman pendidikan yang berfungsi layaknya buku harian hidup bagi masyarakat dari segala usia (Sulistyawan, 2024). Keduanya menggarisbawahi bahwa museum perlu bertransformasi menjadi sebuah *experienscape* atau lanskap pengalaman bagi masyarakat yang mengunjunginya (Mei et al., 2020; Mossberg, 2007 in Sthapit et al., 2023).

Sebagian museum di Daerah Istimewa Yogyakarta telah melakukan transformasi guna menyikapi pergeseran peran museum secara global tersebut, salah satunya ialah Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta yang sempat direvitalisasi selama tiga bulan dan dibuka kembali pada tanggal 8 Juni 2024 (Wicaksono, 2024). Sebagai salah satu dari 18 museum dan 34 cagar budaya yang dikelola oleh Indonesian Heritage Agency (IHA), museum tersebut mengawali proses transformasi museum dan cagar budaya di Indonesia dengan konsep reimajinasi warisan budaya yang meliputi tiga aspek, yaitu: *reprogramming*, *redesigning*, dan *reinvigorating*, dengan salah satu tujuannya yaitu untuk meningkatkan pengalaman pengunjung (Administrators, 2019; Sinaga, 2024). Revitalisasi yang dilakukan mencakup: perbaikan

kerusakan dan pemeliharaan bangunan, pembenahan sarana dan prasarana publik, penambahan fasilitas, seperti: *coworking space*, *coffee shop*, ruang anak, dan *souvenir shop*, serta pembenahan lanskap dan lingkungan museum. Museum tersebut kini beroperasi hingga malam hari dan selama akhir pekan menyajikan beragam pertunjukan, seperti: *video mapping*, Air Mancur Tirta Abirawa, dan Panggung Musik Musikoloji. Guna mengumpulkan data terkait kepuasan pengunjung terhadap kondisi museum pascarevitalisasi, pengelola museum secara berkala menyebarkan kuesioner yang dapat diisi oleh pengunjung dengan mengakses kotak ulasan. Walaupun dapat menyediakan data demografi dan persepsi pengunjung terhadap fasilitas umum di lingkungan museum, teknik tersebut tidak dapat memberikan data objektif perihal perilaku dan interaksi pengunjung dengan setiap ruang serta elemen-elemen pembentuknya, seperti pada pengumpulan data dengan teknik observasi.

Pizam dan Tasci (2019: 26) telah menjelaskan bahwa suatu *experiencescape* dapat memengaruhi perilaku penggunanya, baik itu menghasilkan perilaku positif maupun negatif. Hal tersebut kemudian memunculkan pertanyaan berikut: "dari ruang-ruang yang mengalami perubahan, ruang mana saja yang memengaruhi perilaku dan pengalaman pengunjung Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta?" Selain menjawab pertanyaan tersebut, penelitian ini ditujukan untuk mengidentifikasi elemen-elemen yang berpengaruh terhadap *experiencescape* Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta berdasarkan perilaku pengunjung. Studi perilaku pengunjung dilakukan dengan teknik observasi untuk memperoleh data secara objektif dan mampu mencerminkan minat pengunjung yang sebenarnya sehingga dapat menghasilkan temuan berbasis bukti (Lanir et al., 2017: 2-3). Temuan penelitian ini dapat dijadikan sebagai dasar pengembangan ruang di lingkungan museum maupun studi kasus bagi museum lain untuk meningkatkan pengalaman pengunjungnya.

STUDI LITERATUR

Experiencescape

Istilah *experiencescape* pertama kali muncul pada buku O'dell dan Biling (2005 in Chen et al., 2020: 1409) yang berjudul *Experiencescape: Tourism, Culture and Economy*. O'dell (2005: 16) menjelaskan bahwa yang dimaksud dengan *experiencescape* adalah ruang kesenangan, kenikmatan, dan hiburan, serta tempat pertemuan di mana berbagai kelompok bergerak dan saling berinteraksi untuk menciptakan pengalaman. E*xperiencescape* dapat berupa berbagai jenis ruang, mulai dari ruang yang relatif kecil hingga meliputi area yang sangat luas, seperti: museum, restoran, toko, arena olahraga, pusat perbelanjaan, taman, tempat wisata, dan bahkan seluruh kota (O'dell, 2005; Sthapit et al., 2024). Beberapa museum yang dikategorikan sebagai *experiencescape* antara lain: Museum Sejarah Colonial Williamsburg, Virginia; Museum Terbuka Skansen, Swedia; dan Museum Terbuka Beamish Museum, Inggris (O'dell, 2005; Ooi, 2005). Pizam dan Tasci (2019: 26-30) mengemukakan bahwa *experiencescape* dibangun atas enam elemen, meliputi:

1. Elemen sensori, yaitu unsur yang memengaruhi kelima indra manusia serta membentuk suasana dan estetika suatu ruang, seperti: rasa, aroma, warna, suara, suhu, tekstur, bentuk, simbol, dan kebersihan.
2. Elemen fungsional, yaitu unsur yang mendukung fungsionalitas suatu ruang, seperti: tata letak, furnitur, amenitas (peralatan dan teknologi informasi), papan informasi, dan papan interpretasi.
3. Elemen sosial, yaitu unsur manusia pada suatu ruang yang memengaruhi perilaku manusia, seperti: level keramaian, jenis keramaian, sifat interaksi, citra pelanggan, dan citra karyawan.
4. Elemen alam, yaitu unsur alam yang dipadukan pada suatu ruang, seperti: lanskap, pemanfaatan unsur alam dalam desain interior, unsur alam sebagai daya tarik, unsur alam sebagai fungsionalitas, dan keseimbangan antara unsur alam dan bangunan.
5. Elemen budaya, yaitu unsur kebudayaan pada suatu ruang yang memengaruhi perilaku manusia, seperti: budaya penyambutan, simbol budaya, persamaan atau perbedaan budaya karyawan dan pelanggan, dan kenyamanan budaya.
6. Elemen hospitaliti, yaitu unsur yang menjadi indikator produktivitas perusahaan dan kinerja karyawan, seperti: fokus karyawan, menghargai pelanggan, dan perhatian terhadap detail.

Gabungan antara sebagian atau seluruh enam elemen tersebut menciptakan pengalaman yang dialami oleh pengguna maupun pemangku kepentingan lainnya dan dengan demikian menghasilkan reaksi kognitif, afektif, serta perilaku terhadap ruang tersebut.

Pengalaman Pengunjung Museum

Pengalaman pengunjung museum dapat diartikan sebagai tanggapan pengunjung museum secara internal dan subjektif yang diakibatkan oleh interaksi secara langsung maupun tidak langsung di lingkungan museum (Shaw & Ivens; Meyer & Schwager, 2007 in Aziz & Suprapto, 2020). Terdapat empat jenis pengalaman pengunjung museum yang ditentukan berdasarkan tujuan pengunjung melakukan kunjungan dan selaras dengan perilaku yang ditunjukkan pengunjung saat berada di museum (Doering, 1999 in Wang, 2020: 7), antara lain:

1. Pengalaman sosial, yaitu ketika pengunjung berfokus pada satu atau beberapa orang lain, selain pengunjung tersebut, ditunjukkan dengan perilaku mengambil foto atau video dan mengobrol dengan orang lain. Pengalaman tersebut dirasakan oleh pengunjung yang bertujuan untuk menghabiskan waktu dengan teman, keluarga, atau orang lain dan melihat mereka mempelajari hal-hal baru.
2. Pengalaman objek, yaitu ketika pengunjung berfokus pada artefak atau benda nyata, ditunjukkan dengan perilaku melihat-lihat koleksi museum, menundukkan badan untuk mengamati koleksi museum, melihat sekeliling, serta menyentuh dinding bangunan. Pengalaman tersebut dirasakan oleh pengunjung yang bertujuan untuk melihat hal-hal yang langka, tidak umum, atau berharga.
3. Pengalaman kognitif, yaitu ketika pengunjung berfokus pada aspek interpretatif atau intelektual, ditunjukkan dengan perilaku membaca label koleksi museum, menggunakan layar sentuh, serta bertanya atau berdiskusi mengenai koleksi museum dengan orang lain. Pengalaman tersebut dirasakan oleh pengunjung yang bertujuan untuk memperkaya pemahamannya, mendapatkan informasi atau pengetahuan, dan merefleksikan makna dari apa yang dilihatnya.
4. Pengalaman introspektif, yaitu ketika pengunjung berfokus pada refleksi pribadi, yang biasanya dipicu oleh objek atau latar di museum, ditunjukkan dengan perilaku bercerita kepada orang lain. Pengalaman tersebut dirasakan oleh pengunjung yang bertujuan untuk merasakan hubungan spiritual, membayangkan waktu atau tempat lain, memikirkan bagaimana rasanya memiliki hal-hal yang dilihatnya, mengingat perjalanan, pengalaman masa kecil, atau kenangan lainnya, serta merasakan rasa memiliki.

Perilaku Pengunjung Museum

Baharudin dan Santosa (2023: 83) mengartikan perilaku pengunjung museum sebagai serangkaian tindakan yang dilakukan oleh pengunjung museum sebagai tanggapan dari rangsangan di luar dirinya maupun dari lingkungan di sekitarnya. Studi terhadap perilaku pengunjung museum merupakan salah satu lingkup dalam studi pengunjung, yaitu penelitian maupun penilaian yang berkaitan dengan museum dan pengunjungnya (Hooper-Greenhill, 2006: 363). Terdapat beberapa indikator yang dapat dijadikan sebagai tolok ukur dalam menilai performa museum berdasarkan perilaku pengunjungnya, di antaranya (Serrell, 1997; Bollo & Dal Pozzolo, 2005; Hooper-Greenhill, 2006 in Lanir et al., 2017):

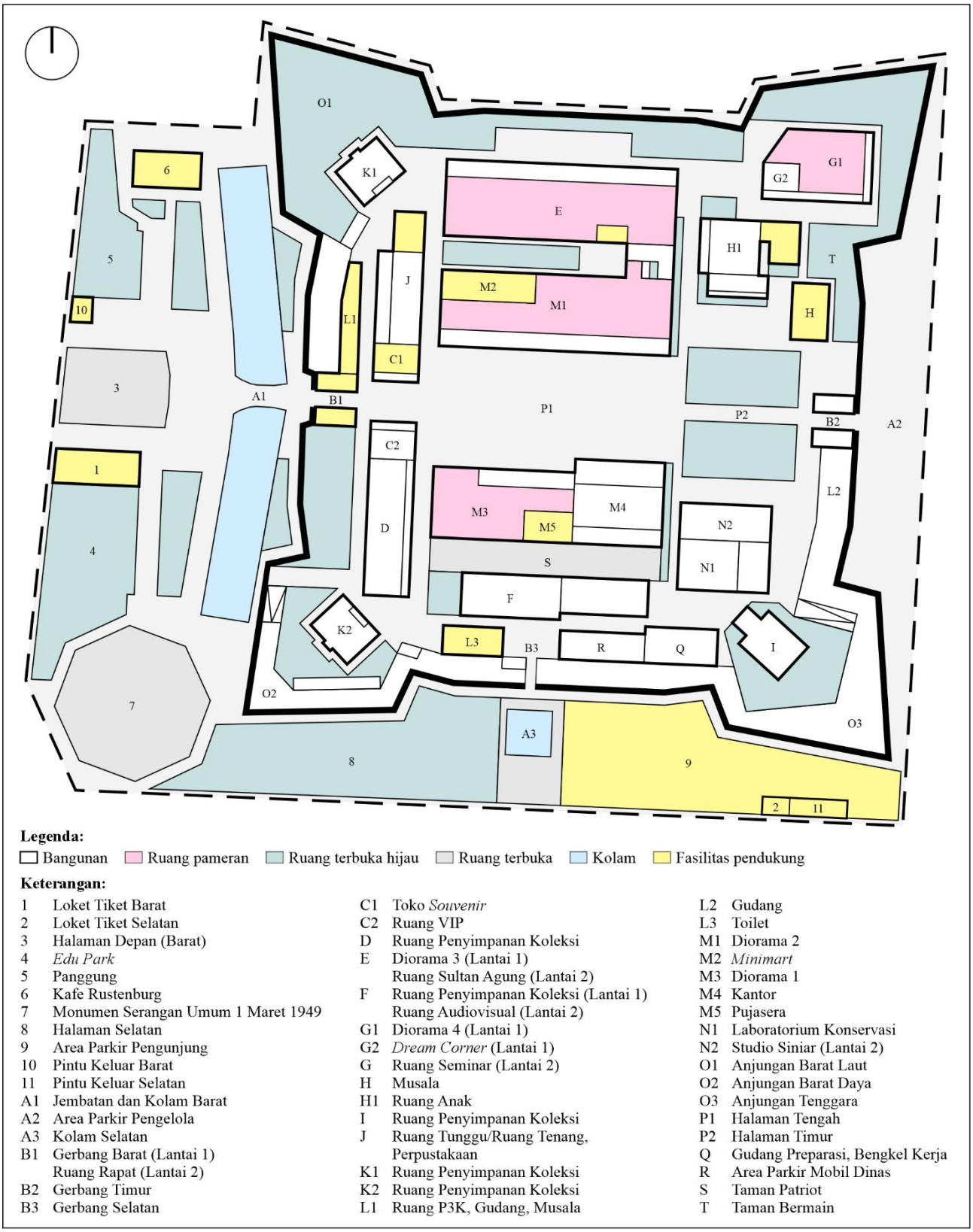
1. Durasi kunjungan, yaitu rata-rata durasi dalam satu kunjungan, satu elemen pameran (koleksi museum atau ruang pameran), ataupun berdasarkan jenis kelompok pengunjung.
2. Kekuatan atraksi (*attraction power*), yaitu kemampuan suatu elemen pameran dalam menarik perhatian pengunjung. Kekuatan atraksi diindikasikan dengan nilai indeks atraksi yang diperoleh dengan membagi jumlah pengujung yang berhenti pada suatu elemen pameran tertentu dengan jumlah seluruh pengunjung yang diamati. Nilai indeks atraksi berkisar antara 0 hingga 1. Semakin besar nilai indeks atraksi suatu elemen pameran maka semakin besar pula kemampuan elemen tersebut dalam menarik perhatian pengunjung.
3. Daya cengkeram (*holding power*), yaitu kemampuan suatu elemen pameran dalam mempertahankan ketertarikan pengunjung. Daya cengkeram diindikasikan dengan nilai indeks daya cengkeram yang diperoleh dengan membagi rata-rata durasi pengunjung berhenti pada suatu elemen pameran tertentu dengan durasi yang dibutuhkan pengunjung untuk mengakses elemen tersebut. Nilai durasi yang dibutuhkan pengunjung ditentukan oleh peneliti. Nilai indeks daya cengkeram berkisar antara 0 hingga 1 dan dapat lebih besar dari 1. Semakin besar nilai indeks daya cengkeram suatu elemen pameran maka semakin besar pula kemampuan elemen tersebut dalam mempertahankan ketertarikan pengunjung.

Kekuatan atraksi dan daya cengkeram seringkali digunakan secara bersamaan dalam mengukur performa museum karena dapat menggambarkan interaksi pengunjung dengan elemen pameran dan memberikan penilaian dalam bentuk kuantitatif dan kualitatif (Lanir et al., 2017: 3).

METODE PENELITIAN

Lokasi Penelitian

Penelitian ini berlokasi di Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta yang beralamat di Jalan Margo Mulyo Nomor 6, Kota Yogyakarta. Bangunan museum tersebut merupakan sebuah benteng yang dibangun pada tahun 1760 dan telah ditetapkan sebagai bangunan cagar budaya tingkat nasional. Bangunan tersebut secara resmi mulai dimanfaatkan menjadi museum sejarah pada tahun 1992 dan kini terstandardisasi sebagai museum tipe A. Di dalamnya tersimpan 7.513 koleksi, termasuk 55 koleksi diorama atau model tiga dimensi peristiwa bersejarah (Sulistya et al., 2019; Sinaga, 2024). Seluruh koleksi ditampilkan pada ruang pameran tetap, meliputi: Diorama 1, Diorama 2, Diorama 3, dan Diorama 4.



Legenda:

Bangunan | Ruang pameran | Ruang terbuka hijau | Ruang terbuka | Kolam | Fasilitas pendukung

Keterangan:

1	Loket Tiket Barat	C1	Toko *Souvenir*	L2	Gudang
2	Loket Tiket Selatan	C2	Ruang VIP	L3	Toilet
3	Halaman Depan (Barat)	D	Ruang Penyimpanan Koleksi	M1	Diorama 2
4	*Edu Park*	E	Diorama 3 (Lantai 1)	M2	*Minimart*
5	Panggung		Ruang Sultan Agung (Lantai 2)	M3	Diorama 1
6	Kafe Rustenburg	F	Ruang Penyimpanan Koleksi (Lantai 1)	M4	Kantor
7	Monumen Serangan Umum 1 Maret 1949		Ruang Audiovisual (Lantai 2)	M5	Pujasera
8	Halaman Selatan	G1	Diorama 4 (Lantai 1)	N1	Laboratorium Konservasi
9	Area Parkir Pengunjung	G2	*Dream Corner* (Lantai 1)	N2	Studio Siniar (Lantai 2)
10	Pintu Keluar Barat	G	Ruang Seminar (Lantai 2)	O1	Anjungan Barat Laut
11	Pintu Keluar Selatan	H	Musala	O2	Anjungan Barat Daya
A1	Jembatan dan Kolam Barat	H1	Ruang Anak	O3	Anjungan Tenggara
A2	Area Parkir Pengelola	I	Ruang Penyimpanan Koleksi	P1	Halaman Tengah
A3	Kolam Selatan	J	Ruang Tunggu/Ruang Tenang,	P2	Halaman Timur
B1	Gerbang Barat (Lantai 1)		Perpustakaan	Q	Gudang Preparasi, Bengkel Kerja
	Ruang Rapat (Lantai 2)	K1	Ruang Penyimpanan Koleksi	R	Area Parkir Mobil Dinas
B2	Gerbang Timur	K2	Ruang Penyimpanan Koleksi	S	Taman Patriot
B3	Gerbang Selatan	L1	Ruang P3K, Gudang, Musala	T	Taman Bermain

Gambar 1. Denah Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta

Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dengan teknik pemetaan perilaku berpusat pada pelaku (*person-centered behavioural mapping*) terhadap 25 kelompok pengunjung (111 orang) yang ditentukan secara acak dengan teknik *simple random sampling*. Observasi dilakukan pada hari kerja (hari Senin, Selasa, Rabu, dan Kamis) serta akhir pekan (hari Jumat, Sabtu, dan Minggu), selama 12 hari pada bulan Januari dan Februari 2025. Data kelompok pengunjung yang diamati terangkum pada tabel berikut.

Tabel 1. Data Kelompok Pengunjung

Kelompok Pengunjung	Jumlah Pengunjung	Akses Masuk	Durasi Kunjungan
1	8 orang	Pintu selatan	1 jam 28 menit
2	4 orang	Pintu barat	1 jam 20 menit
3	2 orang	Pintu barat	1 jam 10 menit
4	5 orang	Pintu barat	38 menit
5	4 orang	Pintu barat	35 menit
6	14 orang	Pintu selatan	2 jam
7	4 orang	Pintu barat	1 jam 33 menit
8	5 orang	Pintu barat	1 jam 14 menit
9	9 orang	Pintu barat	1 jam 7 menit
10	2 orang	Pintu barat	34 menit
11	4 orang	Pintu selatan	55 menit
12	2 orang	Pintu barat	1 jam 14 menit
13	2 orang	Pintu barat	50 menit
14	7 orang	Pintu barat	1 jam 13 menit
15	3 orang	Pintu barat	1 jam 15 menit
16	3 orang	Pintu selatan	1 jam 1 menit
17	4 orang	Pintu barat	58 menit
18	3 orang	Pintu barat	31 menit
19	5 orang	Pintu barat	56 menit
20	2 orang	Pintu barat	35 menit
21	3 orang	Pintu barat	57 menit
22	4 orang	Pintu selatan	2 jam 25 menit
23	4 orang	Pintu barat	20 menit
24	5 orang	Pintu selatan	3 jam 18 menit
25	3 orang	Pintu selatan	3 jam 4 menit

Selain data yang tercantum pada tabel di atas, observasi dilakukan untuk memperoleh data sirkulasi kelompok pengunjung, ruang yang diakses, durasi akses setiap ruang, dan perilaku yang ditunjukkan pengunjung pada setiap ruang. Observasi diawali dengan membuat peta dasar berisikan seluruh ruang di lingkungan museum. Tidak terdapat peralatan khusus yang digunakan dalam pelaksanaan observasi; peneliti mengikuti masing-masing kelompok pengunjung sejak mengakses loket tiket serta mencatat hal-hal yang diamati pada peta dasar yang telah disiapkan secara langsung di lapangan hingga kelompok pengunjung yang diamati melewati pintu keluar dan meninggalkan lingkungan museum.

Analisis Data

Analisis data dilakukan dengan pendekatan rasionalistik deduktif. Studi terhadap literatur dijadikan sebagai dasar dalam menganalisis data dan menarik kesimpulan. Analisis data dimulai dengan mendeskripsikan masing-masing ruang yang menjadi tempat pemberhentian kelompok pengunjung (memiliki durasi akses minimal satu menit) berdasarkan nilai rata-rata durasi akses, kekuatan atraksi, dan daya cengkeramnya. Rata-rata durasi akses setiap ruang didapat dengan membagi jumlah durasi akses suatu ruang dengan jumlah kelompok pengunjung yang mengakses ruang tersebut atau dengan rumus berikut:

$$Rata-rata\ durasi\ akses = \frac{jumlah\ durasi\ akses}{jumlah\ kelompok\ pengunjung} \quad (1)$$

Untuk menunjukkan kekuatan atraksi setiap ruang, masing-masing ruang akan diklasifikasikan berdasarkan nilai indeks atraksinya, yaitu: (1) sangat tinggi untuk rentang nilai 0,9–1, (2) tinggi untuk rentang nilai 0,7–0,8, (3) sedang untuk rentang nilai 0,5–0,6, (4) rendah untuk rentang nilai 0,3–0,4, dan (5) sangat rendah untuk rentang skor 0–0,2. Nilai indeks atraksi didapat dengan membagi jumlah pengunjung yang mengakses ruang dengan jumlah seluruh pengunjung yang diamati (111 orang) atau dengan rumus berikut:

$$Indeks\ atraksi = \frac{jumlah\ pengunjung\ yang\ berhenti}{jumlah\ pengunjung\ yang\ diamati} \quad (2)$$

Untuk menunjukkan daya cengkeram setiap ruang, masing-masing ruang akan diklasifikasikan berdasarkan nilai indeks daya cengkeramnya, yaitu: (1) sangat tinggi untuk nilai lebih dari 1, (2) tinggi untuk rentang nilai 0,8–1, (3) sedang untuk rentang nilai 0,5–0,7, (4) rendah untuk rentang nilai 0,2–0,4, dan (5) sangat rendah untuk rentang skor 0–0,1. Nilai tersebut didapat dengan membagi rata-rata durasi akses dengan durasi yang dibutuhkan untuk mengakses ruang atau dengan rumus berikut:

$$Indeks\ daya\ cengkeram = \frac{Rata-rata\ durasi\ akses}{Durasi\ yang\ dibutuhkan} \quad (3)$$

Durasi akses yang dibutuhkan pada setiap ruang ditentukan berdasarkan kriteria berikut:

1. Durasi akses yang dibutuhkan ruang pameran tetap ditentukan berdasarkan jumlah seluruh koleksi diorama dan label koleksi benda pada ruang tersebut. Apabila pengunjung memerlukan 2 menit untuk mengamati dan membaca label dari koleksi diorama serta 1 menit untuk koleksi benda, pada setiap ruang pameran akan dibutuhkan durasi akses ideal sebagai berikut: Diorama 1 selama 37 menit, Diorama 2 selama 51 menit, Diorama 3 selama 70 menit, dan Diorama 4 selama 20 menit.

2. Durasi akses yang dibutuhkan plaza tengah serta area jembatan dan kolam barat ditentukan berdasarkan durasi penyelenggaraan agenda museum. Dengan demikian, plaza tengah memiliki durasi akses ideal 5 menit atau setara dengan durasi satu lagu yang dinyanyikan saat pertunjukan Panggung Musik Musikologi, sedangkan area jembatan dan kolam barat memiliki durasi akses ideal 10 menit, yaitu durasi pertunjukan Air Mancur Tirta Abirawa.
3. Durasi akses yang dibutuhkan ruang yang difungsikan sebagai tempat beristirahat setelah mengakses ruang pameran tetap, seperti: selasar Diorama 2, selasar Diorama 3, selasar Diorama 4, selasar kantor, area samping ruang anak, Taman Patriot, plaza selatan, dan gerbang selatan yaitu 10 menit.
4. Durasi akses yang dibutuhkan taman bermain yaitu 10 menit.
5. Durasi akses yang dibutuhkan ruang lainnya, seperti: halaman depan, *Edu Park*, Monumen Serangan Umum 1 Maret 1949, area kolam selatan, plaza timur, selasar Ruang Sultan Agung, selasar bangunan G lantai 2, area depan dan belakang bangunan D, teras bangunan K2, selasar bangunan C2, gerbang barat, gerbang timur, anjungan tenggara, anjungan barat daya, benteng sisi barat, serta benteng sisi selatan yaitu 5 menit.

Ruang-ruang dengan kekuatan atraksi lebih tinggi dari ruang-ruang lainnya di lingkungan museum merupakan ruang-ruang yang diakses oleh sebagian besar pengunjung. Ruang-ruang tersebut diasumsikan memiliki pengaruh lebih besar dalam membentuk *experiencescape* Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta dan menciptakan pengalaman pengunjung apabila perilaku yang ditunjukkan oleh pengunjung saat berada di setiap ruang tersebut mengindikasikan salah satu atau beberapa jenis pengalaman pengunjung museum Doering (1999 in Wang, 2020: 7). Indikator dialaminya setiap jenis pengalaman berdasarkan perilaku yang ditunjukkan oleh pengunjung terangkum pada **Tabel 2**.

Selanjutnya, elemen-elemen yang berpengaruh terhadap *experiencescape* museum diidentifikasi melalui interaksi pengunjung dengan elemen-elemen pembentuk *experiencescape* Pizam dan Tasci (2019: 26-28) dalam perilaku yang ditunjukkannya.

Tabel 2. Indikator Jenis Pengalaman Pengunjung Museum Berdasarkan Perilaku yang Ditunjukkannya (Analisis penulis dari Wang, 2020)

Jenis Pengalaman	Indikator
Pengalaman sosial	Ya, apabila salah satu perilaku yang ditunjukkan pengunjung saat berada di dalam ruang yaitu: • Mengambil foto atau video • Mengobrol dengan orang lain
	Tidak, apabila pengunjung tidak menunjukkan perilaku di atas.
Pengalaman objek	Ya, apabila salah satu perilaku yang ditunjukkan pengunjung saat berada di dalam ruang yaitu: • Melihat-lihat koleksi museum • Menundukkan badan untuk mengamati koleksi museum • Melihat sekeliling • Menyentuh dinding bangunan
	Tidak, apabila pengunjung tidak menunjukkan perilaku di atas.
Pengalaman kognitif	Ya, apabila salah satu perilaku yang ditunjukkan pengunjung saat berada di dalam ruang yaitu: • Membaca label mengenai koleksi museum • Menggunakan dan membaca atau menyimak media audiovisual atau interaktif • Bertanya atau berdiskusi mengenai koleksi museum dengan orang lain
	Tidak, apabila pengunjung tidak menunjukkan perilaku di atas.
Pengalaman introspektif	Ya, apabila salah satu perilaku yang ditunjukkan pengunjung saat berada di dalam ruang yaitu: • Bercerita kepada orang lain
	Tidak, apabila pengunjung tidak menunjukkan perilaku di atas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk memasuki lingkungan museum, pengunjung dapat mengakses pintu masuk yang terletak di barat atau selatan museum. Pintu masuk selatan ditujukan bagi pengunjung yang memasuki area museum dengan kendaraan, baik mobil ataupun motor, dan hendak memarkirkannya di area parkir pengunjung. Setelah membeli tiket di loket tiket, pengunjung dibebaskan untuk mengakses ruang dalam dan luar di lingkungan museum. Beberapa ruang yang diakses dan menjadi tempat pemberhentian kelompok pengunjung terangkum pada **Tabel 3** di bawah ini.

Tabel 3. Ruang yang Menjadi Tempat Pemberhentian Kelompok Pengunjung

Nama Ruang	Kelompok Pengunjung																								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
Ruang yang berfungsi sebagai atraksi																									
Halaman depan							√	√	√								√		√	√	√		√		
Edu Park															√										
Monumen Serangan Umum 1 Maret 1949															√										
Area jembatan dan kolam barat			√	√	√			√		√		√	√	√	√		√	√					√	√	√
Halaman selatan						√																			
Kolam selatan	√					√																			
Gerbang barat										√								√	√						
Gerbang selatan	√																								
Gerbang timur			√	√				√								√				√					
Plaza tengah	√			√		√	√	√	√	√	√	√		√			√	√	√	√		√	√	√	√
Plaza timur		√	√	√			√	√	√									√	√						
Diorama 1		√				√	√	√	√	√		√	√	√	√	√		√	√	√				√	√
Diorama 2	√	√	√	√		√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√		√	√
Diorama 3	√	√	√	√		√	√	√	√		√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√		√	√
Diorama 4						√	√		√			√	√		√	√			√			√		√	√
Selasar Diorama 2	√																√								
Selasar Diorama 3		√	√			√	√							√		√		√	√	√				√	
Selasar Diorama 4									√			√			√							√			
Selasar kantor																			√						
Selasar Ruang Sultan Agung							√									√									
Selasar bangunan G lantai 2			√																						
Area depan bangunan D	√					√									√										√
Area belakang bangunan D								√		√					√	√						√			
Teras bangunan K2											√														
Selasar bangunan C2											√					√									
Area samping ruang anak						√	√										√								√
Taman Patriot		√																							√
Taman bermain																			√						
Anjungan tenggara																								√	
Anjungan barat daya								√			√				√									√	
Benteng sisi selatan																								√	
Benteng sisi barat																					√				
Ruang yang berfungsi sebagai fasilitas																									
Loket tiket barat		√	√	√	√		√	√	√	√		√	√	√	√		√	√	√	√	√		√		
Loket tiket selatan	√					√					√					√						√	√	√	√
Area parkir	√										√					√						√	√	√	√
Kafe Rustenburg		√																						√	
Toilet bangunan J																					√				
Toilet bangunan L3															√	√									
Toilet bangunan M											√														
Toilet bangunan H1																√									
Musala bangunan L1														√							√				
Musala bangunan H							√																		√
Pintu keluar barat		√	√	√	√		√	√	√	√		√	√	√	√		√	√	√	√	√		√		
Pintu keluar selatan	√					√					√					√						√		√	√

Berdasarkan **Tabel 3** di atas, selain 12 ruang yang difungsikan sebagai fasilitas museum dan diakses oleh kelompok pengunjung untuk menunjang aktivitasnya, terdapat 32 ruang lain yang diakses dan menjadi tempat pemberhentian kelompok pengunjung. Ruang-ruang tersebut merupakan ruang-ruang yang berperan sebagai atraksi objek wisata Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta, meliputi: 4 ruang pameran tetap dan 28 ruang publik berupa ruang terbuka di lingkungan museum. Rata-rata durasi akses, kekuatan atraksi, dan daya cengkeram masing-masing ruang terangkum pada **Tabel 4** berikut.

Tabel 4. Rata-Rata Durasi Akses, Kekuatan Atraksi, dan Daya Cengkeram Ruang

Nama Ruang	Rata-Rata Durasi Akses	Indeks Atraksi	Kekuatan Atraksi	Indeks Daya Cengkeram	Daya Cengkeram
Diorama 2	16 menit	0,9	Sangat tinggi	0,3	Rendah
Diorama 3	10 menit	0,9	Sangat tinggi	0,1	Sangat rendah
Plaza tengah	6,9 menit	0,8	Tinggi	1,4	Sangat tinggi
Diorama 1	7,6 menit	0,7	Tinggi	0,2	Rendah
Area jembatan dan kolam barat	9,4 menit	0,5	Sedang	0,9	Tinggi
Diorama 4	3,6 menit	0,5	Sedang	0,2	Rendah
Selasar Diorama 3	4,6 menit	0,4	Rendah	0,5	Sedang
Area depan bangunan D	11 menit	0,3	Rendah	2,2	Sangat tinggi
Plaza timur	3,8 menit	0,3	Rendah	0,8	Tinggi
Halaman depan	2,4 menit	0,3	Rendah	0,5	Sedang
Selasar Diorama 4	35 menit	0,2	Sangat rendah	3,5	Sangat tinggi
Area samping ruang anak	6,8 menit	0,2	Sangat rendah	0,7	Sedang
Anjungan barat daya	4 menit	0,2	Sangat rendah	0,8	Tinggi
Gerbang timur	3,4 menit	0,2	Sangat rendah	0,7	Sedang
Area kolam selatan	3 menit	0,2	Sangat rendah	0,6	Sedang
Area belakang bangunan D	2,5 menit	0,2	Sangat rendah	0,5	Sedang
Selasar Diorama 2	14 menit	0,1	Sangat rendah	1,4	Sangat tinggi
Gerbang selatan	7 menit	0,1	Sangat rendah	0,7	Sedang
Taman Patriot	5,5 menit	0,1	Sangat rendah	0,6	Sedang
Halaman selatan	5 menit	0,1	Sangat rendah	0,5	Sedang
Gerbang barat	4,5 menit	0,1	Sangat rendah	0,9	Tinggi
Selasar Ruang Sultan Agung	1 menit	0,1	Sangat rendah	0,2	Rendah
Selasar bangunan C2	1 menit	0,1	Sangat rendah	0,2	Rendah
Taman bermain	10 menit	0	Sangat rendah	1	Tinggi
Monumen Serangan Umum 1 Maret 1949	8 menit	0	Sangat rendah	1,6	Sangat tinggi
Teras bangunan K2	5 menit	0	Sangat rendah	1	Tinggi
Edu Park	3 menit	0	Sangat rendah	0,6	Sedang
Selasar kantor	3 menit	0	Sangat rendah	0,3	Rendah
Benteng sisi barat	3 menit	0	Sangat rendah	0,6	Sedang
Selasar bangunan G lantai 2	1 menit	0	Sangat rendah	0,2	Rendah
Anjungan tenggara	1 menit	0	Sangat rendah	0,2	Rendah
Benteng sisi selatan	1 menit	0	Sangat rendah	0,2	Rendah

Durasi Kunjungan dan Durasi Akses Ruang

Dari 25 kelompok pengunjung yang diamati, rata-rata durasi kunjungan sejak pengunjung mengakses loket tiket hingga meninggalkan area museum yaitu 1 jam 15 menit. Durasi kunjungan tertinggi yaitu 3 jam 18 menit dilakukan oleh kelompok kunjungan 24 yang mengakses seluruh ruang pameran tetap dan menyaksikan pertunjukan yang diselenggarakan oleh pengelola museum (air mancur Tirta Abirawa dan panggung musik Musikologi). Durasi kunjungan terendah yaitu 20 menit dilakukan oleh kelompok pengunjung 23 yang hanya mengakses ruang luar di lingkungan museum (halaman depan, area jembatan dan kolam barat, serta plaza tengah) dengan aktivitas berupa mengambil foto atau video.

Berdasarkan **Tabel 4**, rata-rata durasi akses seluruh ruang yang menjadi tempat pemberhentian kelompok pengunjung yaitu 6,3 menit. Dari seluruh ruang di atas, terdapat 12 ruang yang memiliki durasi akses melebihi rata-rata durasi akses keseluruhan, antara lain: selasar Diorama 4, Diorama 2, selasar Diorama 2, area depan Bangunan D, Diorama 3, taman bermain, area jembatan dan kolam barat, Monumen Serangan Umum 1 Maret 1949, Diorama 1, gerbang selatan, plaza tengah, dan area samping ruang anak. Tiga dari ruang-ruang tersebut yaitu ruang pameran tetap (Diorama 1, Diorama 2, dan Diorama 3) berisikan koleksi museum yang merupakan atraksi utama museum. Empat ruang lainnya difungsikan oleh pengunjung sebagai tempat beristirahat setelah mengakses ruang pameran tetap, seperti: selasar Diorama 2, selasar Diorama 4, plaza tengah, dan area samping ruang anak. Selain dilengkapi dengan tempat duduk, keempat ruang tersebut memiliki suasana khas bangunan lama sehingga sebagian pengunjung terlihat mengambil foto atau video saat mengaksesnya. Sebagian ruang lainnya dengan suasana khas bangunan lama, yaitu: area depan Bangunan D, area jembatan dan kolam barat, serta gerbang selatan, juga menarik perhatian pengunjung untuk mengambil foto atau video. Dua ruang lainnya yaitu taman bermain yang dilengkapi dengan permainan anak-anak serta Monumen Serangan Umum 1 Maret 1949 yang diakses oleh pengunjung untuk mengambil foto atau video.

Kekuatan Atraksi Ruang

Berdasarkan **Tabel 4**, dari 12 ruang yang memiliki durasi akses melebihi rata-rata durasi akses keseluruhan, hanya terdapat 5 ruang di antaranya yang memiliki kekuatan atraksi lebih tinggi daripada ruang-ruang lainnya. Kelima ruang tersebut yaitu Diorama 2 dan Diorama 3 dengan kekuatan atraksi sangat tinggi, Diorama 1 dan plaza tengah dengan kekuatan atraksi tinggi, serta area jembatan dan kolam barat dengan kekuatan atraksi sedang. Selain itu, terdapat satu ruang lain yang memiliki kekuatan atraksi lebih tinggi dari ruang-ruang lainnya walaupun memiliki durasi akses di bawah rata-rata durasi akses keseluruhan, yaitu Diorama 4. Hal tersebut menunjukkan bahwa Diorama 4 memiliki kemampuan lebih tinggi dalam menarik perhatian pengunjung dibandingkan ruang-ruang lainnya meskipun jumlah pengunjung yang mengakses dan durasi aksesnya tidak sebesar ruang pameran tetap lainnya.

Empat dari keenam ruang di atas merupakan ruang pameran tetap yang menampilkan koleksi museum dari beberapa peristiwa bersejarah. Diorama 2 dan Diorama 3 memiliki kekuatan atraksi sangat tinggi disebabkan oleh tata letaknya yang bersambungan; pengunjung yang mengakses Diorama 2 akan diarahkan menuju pintu keluar yang berhadapan dengan pintu masuk Diorama 3. Selain itu, sebagian besar pengunjung mengakses Diorama 2 terlebih dahulu sebab tata letak pintu masuknya yang lebih mudah ditemukan dibandingkan dengan pintu masuk Diorama 1. Hal tersebut didukung oleh posisi papan petunjuk arah (*signage*) yang lebih dekat dengan pintu masuk Diorama 2. Berbeda halnya dengan Diorama 2, Diorama 4 memiliki jumlah pengunjung yang lebih sedikit sebab sebagian kecil pengunjung terlihat kebingungan ketika mencari pintu masuk ruang pameran tersebut walaupun telah dibantu dengan keberadaan papan petunjuk arah. Selain itu, sebagian besar pengunjung terlihat lebih memilih menjelajahi ruang luar di lingkungan museum atau langsung meninggalkan lingkungan museum setelah mengakses Diorama 3.

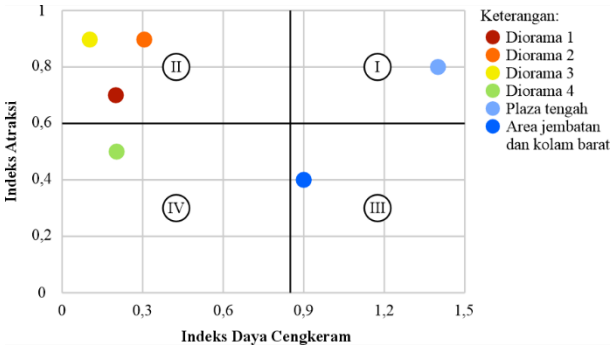
Dua ruang lainnya merupakan ruang luar yang difungsikan sebagai tempat penyelenggaraan agenda museum, seperti: pertunjukan Panggung Musik Musikologi di plaza tengah dan Air Mancur Tirta Abirawa di area jembatan dan kolam barat. Selain itu, kedua ruang tersebut memiliki suasana khas bangunan lama yang berperan besar dalam menarik perhatian pengunjung, terutama dalam mengambil foto atau video.

Daya Cengkeram Ruang

Berdasarkan **Tabel 4**, daya cengkeram tertinggi dari keenam ruang di atas dimiliki oleh plaza tengah dengan daya cengkeram sangat tinggi, diikuti oleh area jembatan dan kolam barat dengan daya cengkeram tinggi, Diorama 2, Diorama 1, dan Diorama 4 dengan daya cengkeram rendah, serta Diorama 3 dengan daya cengkeram sangat rendah. Terlihat bahwa ruang-ruang dengan kekuatan atraksi tinggi tidak selalu memiliki daya cengkeram yang tinggi. Walaupun Diorama 2 memiliki kemampuan sangat tinggi dalam menarik perhatian pengunjung, ruang tersebut memiliki kemampuan rendah dalam mempertahankan perhatian tersebut. Hal demikian juga berlaku pada Diorama 1, Diorama 3, dan Diorama 4 yang memiliki daya cengkeram jauh lebih rendah daripada kekuatan atraksinya. Dengan demikian, walaupun ruang-ruang tersebut diakses oleh sebagian besar pengunjung, hanya terdapat sebagian kecil pengunjung yang mengamati dan membaca label dari seluruh koleksi museum pada masing-masing ruang pameran tersebut. Selain itu, media interaktif (layar sentuh di Diorama 1, Diorama 2, dan Diorama 3, serta *Magic Wall* di ruang Diorama 1) dan media audiovisual (*Motion Comic* dan Diorama Digital di Diorama 2 serta Relief Digital di Diorama 3) dinilai tidak berdampak besar dalam menambah daya cengkeram ruang pameran tetap sebab mayoritas pengunjung berjalan melewatinya.

Plaza tengah serta area jembatan dan kolam barat memiliki daya cengkeram lebih tinggi dibandingkan kekuatan atraksinya dan lebih tinggi dibandingkan dengan ruang pameran tetap. Hal tersebut menunjukkan bahwa penyelenggaraan pertunjukan Panggung Musik Musikoloji maupun Air Mancur Tirta Abirawa memiliki kemampuan tinggi dalam mempertahankan perhatian sebagian besar pengunjung pada kedua ruang tersebut.

Keenam ruang di atas memiliki rata-rata nilai indeks atraksi 0,62 dan rata-rata nilai indeks daya cengkeram 0,86. Untuk melihat perbandingan keenam ruang tersebut, setiap ruang akan diklasifikasikan berdasarkan kategori berikut: (1) kuadran I, meliputi ruang dengan nilai indeks atraksi dan nilai indeks daya cengkeram di atas rata-rata, (2) kuadran II, meliputi ruang dengan nilai indeks atraksi di atas rata-rata dan nilai indeks daya cengkeram di bawah rata-rata, (3) kuadran III, meliputi ruang dengan nilai indeks atraksi di bawah rata-rata dan nilai indeks daya cengkeram di atas rata-rata, serta (4) kuadran IV, meliputi ruang dengan nilai indeks atraksi dan nilai indeks daya cengkeram di bawah rata-rata. Pengelompokan keenam ruang tersebut dapat dilihat pada **Gambar 2** berikut.



Gambar 2. Perbandingan Nilai Indeks Atraksi dan Daya Cengkeram Ruang

Berdasarkan gambar di atas, terlihat bahwa:

1. Plaza tengah termasuk dalam kuadran I. Ruang tersebut diakses oleh sebagian besar pengunjung dengan durasi akses yang mencukupi untuk menyaksikan penyelenggaraan pertunjukan Panggung Musik Musikoloji.
2. Diorama 1, Diorama 2, dan Diorama 3 termasuk dalam kuadran II. Walaupun ruang-ruang tersebut diakses oleh sebagian besar pengunjung, ketiga ruang tersebut belum mampu membuat pengunjung mengamati dan membaca label dari seluruh koleksi museum pada masing-masing ruang pameran tetap tersebut.
3. Area jembatan dan kolam barat termasuk dalam kuadran III. Walaupun jumlah pengunjung yang mengakses ruang tersebut tidak sebanyak ruang-ruang sebelumnya, pengunjung yang mengakses ruang tersebut memiliki durasi yang cukup untuk menyaksikan pertunjukan Air Mancur Tirta Abirawa.
4. Diorama 4 termasuk dalam kuadran IV. Jumlah pengunjung yang mengakses ruang tersebut tidak sebanyak ruang-ruang sebelumnya. Ruang tersebut belum mampu membuat pengunjung mengamati dan membaca label dari seluruh koleksi museum pada ruang pameran tersebut.

Ruang-Ruang Pembentuk *Experiencescape*

Diorama 1, Diorama 2, Diorama 3, Diorama 4, plaza tengah, serta area jembatan dan kolam barat merupakan ruang-ruang yang diakses oleh sebagian besar pengunjung. Keenam ruang tersebut memiliki pengaruh lebih besar dalam membentuk *experiencescape* Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta dan menciptakan pengalaman pengunjung apabila perilaku yang ditunjukkan oleh pengunjung saat berada di setiap ruang tersebut mengindikasikan salah satu atau beberapa jenis pengalaman pengunjung museum Doering (1999 in Wang, 2020: 7). **Tabel 5** berikut memperlihatkan identifikasi jenis pengalaman pengunjung pada masing-masing ruang berdasarkan data perilaku pengunjung yang diperoleh dari kegiatan observasi dan indikator jenis pengalaman pengunjung (**Tabel 2**).

Tabel 5. Jenis Pengalaman Pengunjung pada Ruang-Ruang Pembentuk *Experiencescape*

Nama Ruang	Perilaku	Jumlah Pengunjung yang Menunjukkan Perilaku N = 111	(%)	Jenis Pengalaman
Diorama 1	Mengambil foto atau video	60	54%	Pengalaman sosial
	Mengobrol dengan orang lain	51	46%	
	Melihat-lihat koleksi museum	73	66%	Pengalaman objek
	Menundukkan badan untuk mengamati koleksi museum	5	5%	
	Membaca label koleksi museum	48	43%	Pengalaman kognitif
	Menggunakan dan membaca atau menyimak media audiovisual atau interaktif	49	44%	
	Bertanya atau berdiskusi mengenai koleksi museum dengan orang lain	30	27%	
Diorama 2	Mengambil foto atau video	92	83%	Pengalaman sosial
	Mengobrol dengan orang lain	81	73%	
	Melihat-lihat koleksi museum	101	91%	Pengalaman objek
	Menundukkan badan untuk mengamati koleksi museum	54	49%	
	Melihat sekeliling	10	9%	
	Menyentuh dinding bangunan	3	3%	
	Membaca label koleksi museum	88	79%	Pengalaman kognitif
	Menggunakan dan membaca atau menyimak media audiovisual atau interaktif	93	84%	
	Bertanya atau berdiskusi mengenai koleksi museum dengan orang lain	63	57%	
	Bercerita kepada orang lain	15	14%	Pengalaman introspektif
Diorama 3	Mengambil foto atau video	46	41%	Pengalaman sosial

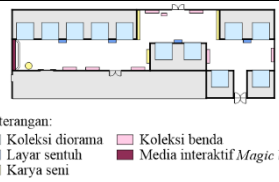
	Mengobrol dengan orang lain	60	54%	
	Melihat-lihat koleksi museum	98	88%	Pengalaman objek
	Menundukkan badan untuk mengamati koleksi museum	41	37%	
	Menyentuh dinding bangunan	5	5%	
	Membaca label koleksi museum	73	66%	Pengalaman kognitif
	Menggunakan dan membaca atau menyimak media audiovisual atau interaktif	62	56%	
	Bertanya atau berdiskusi mengenai koleksi museum dengan orang lain	57	51%	
	Bercerita kepada orang lain	27	24%	Pengalaman introspektif
Diorama 4	Mengambil foto atau video	4	4%	Pengalaman sosial
	Mengobrol dengan orang lain	31	28%	
	Melihat-lihat koleksi museum	54	49%	Pengalaman objek
	Menundukkan badan untuk mengamati koleksi museum	26	23%	
	Menyentuh dinding bangunan	8	7%	
	Membaca label koleksi museum	33	30%	Pengalaman kognitif
	Menggunakan dan membaca atau menyimak media audiovisual atau interaktif	4	4%	
	Bertanya atau berdiskusi mengenai koleksi museum dengan orang lain	20	18%	
	Bercerita kepada orang lain	14	13%	Pengalaman introspektif
Plaza tengah	Mengambil foto atau video	49	44%	Pengalaman sosial
	Mengobrol dengan orang lain	49	44%	
	Melihat sekeliling	53	48%	Pengalaman objek
Area jembatan dan kolam barat	Mengambil foto atau video	52	47%	Pengalaman sosial
	Mengobrol dengan orang lain	23	21%	

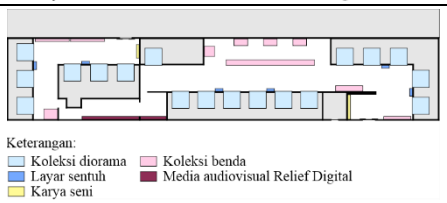
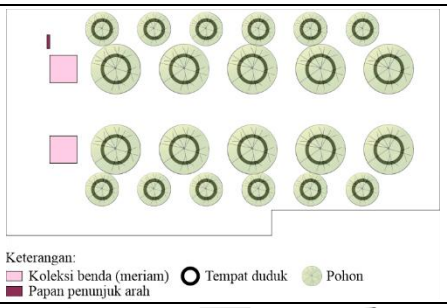
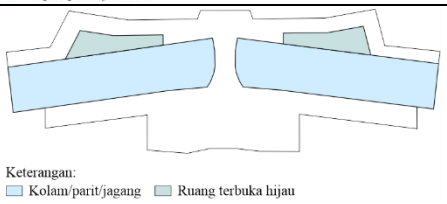
Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa keempat jenis pengalaman pengunjung museum Doering (1999 in Wang, 2020: 7) terindikasi dapat dialami oleh pengunjung saat berada di lingkungan museum. Pengunjung terlihat menunjukkan perilaku yang mengidikasikan seluruh jenis pengalaman (sosial, objek, kognitif, dan introspektif) saat berada di Diorama 2, Diorama 3, dan Diorama 4. Selain itu, Diorama 1 terindikasi menciptakan pengalaman sosial, objek, dan kognitif; plaza tengah terindikasi menciptakan pengalaman sosial dan objek; serta area jembatan dan kolam barat terindikasi menciptakan pengalaman sosial. Dengan demikian, keenam ruang di atas memiliki pengaruh besar dalam membentuk *experiencescape* Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta dan menciptakan pengalaman pengunjung ditunjukkan dengan perilakunya saat berada di setiap ruang tersebut yang mengindikasikan salah satu atau beberapa jenis pengalaman pengunjung museum.

Elemen-Elemen Pembentuk *Experiencescape*

Pengalaman pengunjung pada keenam ruang di atas tercipta dari interaksi antara pengunjung dengan elemen-elemen pembentuk *experiencescape* yang terdapat pada masing-masing ruang tersebut. Elemen-elemen tersebut diidentifikasi melalui interaksi pengunjung dengan elemen ruang dalam perilakunya yang mengindikasikan dialaminya satu atau beberapa jenis pengalaman. **Tabel 6** berikut merangkum karakteristik setiap ruang dan elemen ruang tersebut berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, sedangkan identifikasi elemen-elemen pembentuk *experiencescape* dan jenis pengalaman yang diciptakannya terangkum pada **Tabel 7**.

Tabel 6. Karakteristik Ruang-Ruang Pembentuk *Experiencescape*

Nama Ruang	Deksripsi Ruang	Tatanan Ruang	Suasana Ruang
Diorama 1	Ruang pameran tetap bertema peristiwa sejarah yang terjadi sejak Perang Diponegoro sampai dengan masa pendudukan Jepang di Yogyakarta (1825–1942). Ruang tersebut menempati bangunan M3 (eks perumahan perwira selatan I) dengan luas ruang yang dapat diakses oleh pengunjung sebesar 190,28 m^2.		

Diorama 2	Ruang pameran tetap bertema peristiwa sejarah sejak awal kemerdekaan Indonesia sampai dengan Agresi Militer Belanda I (1945–1947). Ruang tersebut menempati bangunan M1 dan M2 (eks perumahan perwira utara I dan II) dengan luas ruang yang dapat diakses oleh pengunjung sebesar 447,38 m^2.		
Diorama 3	Ruang pameran tetap bertema peristiwa sejarah sejak Perjanjian Renville sampai dengan pengakuan kedaulatan Republik Indonesia Serikat (1948–1949). Ruang tersebut menempati bangunan E lantai 1 (eks barak prajurit utara) dengan luas ruang yang dapat diakses oleh pengunjung sebesar 370,54 m^2.		
Diorama 4	Ruang pameran tetap bertema peristiwa sejarah periode demokrasi parlementer sampai dengan periode demokrasi Pancasila (1950–1974). Ruang tersebut menempati bangunan G lantai 1 (eks *societeit*) dengan luas ruang yang dapat diakses oleh pengunjung sebesar 86,82 m^2.		
Plaza tengah	Ruang terbuka yang terletak di dalam diding benteng serta di antara Diorama 1 dan Diorama 2. Pada ruang tersebut rutin diselenggarakan pertunjukan panggung musik Musikoloji pada akhir pekan.		
Area jembatan dan kolam barat	Ruang terbuka yang terletak di luar dinding benteng, yaitu di depan gerbang barat. Pada ruang tersebut rutin diselenggarakan pertunjukan air mancur Tirta Abirawa pada akhir pekan.		

Tabel 7. Elemen-Elemen Pembentuk *Experiencescape*

Nama Ruang	Elemen-Elemen Pembentuk *Experiencescape*	Jenis Pengalaman			
		Sosial	Objek	Kognitif	Introspektif
Diorama 1	Koleksi diorama	√	√	√	-
	Koleksi benda	√	√	√	-
	Tata letak	√	√	-	-
	Pencahayaan	√	√	-	-
	Label koleksi museum	-	-	√	-
	Layar sentuh	-	-	√	-
	Media interaktif *Magic Wall*	-	-	√	-
Diorama 2	Koleksi diorama	√	√	√	√

	Koleksi benda	√	√	√	√
	Tata letak	√	√	-	-
	Pencahayaan	√	√	-	-
	Bentuk dinding bangunan	-	√	-	-
	Label koleksi museum	-	-	√	-
	Layar sentuh	-	-	√	-
	Media audiovisual *Motion Comic*	-	-	√	-
	Media audiovisual Diorama Digital	-	-	√	-
Diorama 3	Koleksi diorama	√	√	√	√
	Koleksi benda	√	√	√	√
	Tata letak	√	√	-	-
	Pencahayaan	√	√	-	-
	Bentuk dinding bangunan	-	√	-	-
	Label koleksi museum	-	-	√	-
	Layar sentuh	-	-	√	-
	Media audiovisual Relief Digital	-	-	√	-
Diorama 4	Koleksi diorama	√	√	√	√
	Koleksi benda	√	√	√	√
	Tata letak	√	√	-	-
	Pencahayaan	√	√	-	-
	Bentuk dinding bangunan	-	√	-	-
	Label koleksi museum	-	-	√	-
	Monitor	-	-	√	-
Plaza tengah	Tata letak	√	√	-	-
	Bentuk bangunan di sekeliling	√	√	-	-
	Bentuk gerbang dan benteng di sekeliling	√	√	-	-
	Lanskap	√	√	-	-
	Pencahayaan	√	√	-	-
	Tempat duduk	√	-	-	-
	Suara (musik) pada panggung musik Musikoloji	√	-	-	-
Area jembatan dan kolam barat	Tata letak	√	-	-	-
	Bentuk gerbang dan benteng sebagai latar belakang	√	-	-	-
	Air pada air mancur Tirta Abirawa	√	-	-	-
	Pencahayaan pada air mancur Tirta Abirawa	√	-	-	-
	Suara (musik) pada air mancur Tirta Abirawa	√	-	-	-

Berdasarkan tabel di atas, salah satu elemen pembentuk *experiencescape* dapat mendukung terciptanya keempat jenis pengalaman pengunjung (sosial, objek, kognitif, dan introspektif), yaitu koleksi museum, baik berupa koleksi diorama maupun koleksi benda yang meliputi: peralatan rumah tangga, peralatan kantor, pakaian dan perlengkapan, peralatan kesehatan, peralatan religi, peralatan perang, peralatan perhubungan, dokumen, peralatan upacara, benda visualisasi, benda numismatik, benda heraldik, serta benda perlengkapan seni. Koleksi museum merupakan daya tarik utama dari museum yang dipamerkan kepada pengunjungnya pada ruang pameran tetap. Karena mendukung fungsi ruang pameran tetap, koleksi museum dapat digolongkan sebagai elemen fungsional. Elemen fungsional pembentuk *experiencescape* lainnya yaitu label koleksi museum serta media interaktif dan audiovisual, seperti: layar sentuh di Diorama 1, Diorama 2, Diorama 3; monitor di Diorama 4; *Magic Wall* di Diorama 1; *Motion Comic* dan Diorama Digital di Diorama 2; serta Relief Digital di Diorama 3. Elemen-elemen tersebut menciptakan pengalaman kognitif dengan membantu pengunjung dalam memahami makna dari setiap koleksi museum yang dipamerkan melalui interpretasi dalam berbagai media dan bentuk, baik itu tekstual maupun animasi. Interaksi pengunjung dengan seluruh elemen fungsional di atas tidak dapat dilepaskan dari pengaruh tata letak ruang pameran tetap. Selain untuk memudahkan pengunjung dalam mengamati dan memahami makna koleksi museum berdasarkan runtutan peristiwa bersejarah, tata letak menentukan pergerakan pengunjung dalam suatu ruang pameran tetap. Pengalaman pengunjung pada ruang pameran tetap juga didukung oleh elemen sensori pada ruang tersebut, seperti: pencahayaan serta bentuk bangunan lama. Tata letak ruang didukung oleh pencahayaan serta bentuk bangunan lama menciptakan harmoni dan estetika yang menarik perhatian pengunjung untuk berperilaku dan menciptakan pengalaman tertentu. Tata letak Diorama 3 yang memadukan koleksi museum dengan bentuk konstruksi asli dari bangunan lama yang diperlihatkan serta pencahayaan ruang yang cukup menciptakan

suasana khas bangunan lama yang menarik perhatian pengunjung untuk mengabadikan suasana ruang melalui foto ataupun video dan menciptakan pengalaman sosial maupun sekadar merasakan tekstur material pembentuk dinding dan menciptakan pengalaman objek.

Berbeda halnya dengan ruang pameran tetap yang lebih banyak dibentuk oleh elemen fungsional dan didukung oleh elemen sensori pada ruang tersebut, pengalaman pengunjung ketika berada di plaza tengah serta area jembatan dan kolam barat dibentuk oleh gabungan dari elemen fungsional (tata letak pada kedua ruang dan tempat duduk di plaza tengah), sensori (bentuk bangunan dan/atau gerbang benteng, pencahayaan, dan suara), dan alam (lanskap di plaza tengah serta air di area jembatan dan kolam barat). Walaupun demikian, tidak seluruh jenis pengalaman dapat dialami oleh pengunjung ketika berada di dua ruang terbuka tersebut: pengalaman sosial dan objek tercipta di plaza tengah serta pengalaman sosial tercipta di area jembatan dan kolam barat. Pengalaman tersebut salah satunya dipengaruhi oleh tata letak kedua ruang tersebut yang berdekatan dengan beberapa elemen arsitektur berbentuk unik dan menciptakan suasana khas benteng periode Pemerintahan Kolonial Belanda: ketika berada di plaza tengah, pengunjung dapat melihat beberapa bangunan lama, serta gerbang barat dan timur; sedangkan area jembatan dan kolam barat dilatarbelakangi oleh gerbang barat dan dinding benteng yang membentang di kanan-kirinya. Tak hanya itu, adanya agenda rutin yang diselenggarakan pada kedua ruang tersebut turut menciptakan pengalaman sosial dengan menghibur pengunjung melalui lantunan lagu yang dinyanyikan pada pertunjukan Panggung Musik Musikoloji di plaza tengah, serta air mancur, pencahayaan, dan musik yang mengiringi pertunjukan Air Mancur Tirta Abirawa. Sementara itu, pengalaman sosial dan objek yang tercipta di plaza tengah didukung dengan adanya lanskap yang dipadukan dengan pencahayaan dan fasilitas pelengkap ruang terbuka, terutama tempat duduk, yang dapat digunakan oleh pengunjung untuk beristirahat sambil mengobrol ataupun melihat suasana ruang di sekelilingnya.

KESIMPULAN

Keempat jenis pengalaman pengunjung museum (sosial, objek, kognitif, dan introspektif) dapat dialami oleh pengunjung saat berada di lingkungan Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta diindikasikan dengan perilaku yang ditunjukkannya. Pengalaman-pengalaman tersebut dipengaruhi oleh seluruh ruang di lingkungan museum yang diakses oleh pengunjung selama melakukan kunjungan. Terdapat beberapa ruang yang memberikan pengaruh besar dalam membentuk keseluruhan pengalaman yang dialami oleh sebagian besar pengunjung. Ruang-ruang tersebut secara berurutan yaitu: plaza tengah, Diorama 2, Diorama 3, Diorama 1, area jembatan dan kolam barat, serta Diorama 4. Pengalaman pengunjung pada keenam ruang di atas tercipta dari interaksi antara pengunjung dengan elemen-elemen pembentuk *experiencescape* pada masing-masing ruang, antara lain:

1. Elemen fungsional, seperti: koleksi museum, label koleksi museum, serta media interaktif dan audiovisual (layar sentuh, monitor, *Magic Wall*, Diorama Digital, *Motion Comic*, dan Relief Digital) di ruang pameran tetap; tempat duduk di plaza tengah; serta tata letak.
2. Elemen sensori, seperti: pencahayaan, suara, serta bentuk bangunan lama dan benteng.
3. Elemen alam, yaitu lanskap di plaza tengah dan air di area jembatan dan kolam barat.

Selain elemen-elemen di atas, papan petunjuk arah (*signage*) di lingkungan museum memiliki kemampuan dalam memengaruhi perilaku pengunjung, terutama dalam menentukan alur kunjungannya. Peletakan papan petunjuk arah di dekat pintu masuk ruang pameran tetap serta perancangan ulang agar terlihat lebih menonjol dapat memicu pengunjung untuk mengakses ruang pameran tetap secara runtut dan lengkap. Hal tersebut diharapkan dapat menyeimbangkan dan meningkatkan kemampuan keempat ruang pameran tetap dalam menarik perhatian pengunjung. Selain itu, hal lain yang perlu ditingkatkan dari ruang pameran tetap yaitu kemampuannya dalam mempertahankan perhatian pengunjung. Berbeda dengan ruang pameran tetap, ruang luar di lingkungan museum cenderung memiliki daya cengkeram lebih tinggi walaupun hanya difungsikan sebagai tempat mengambil foto atau video maupun beristirahat dan mengobrol dengan pengunjung lain. Penambahan beberapa elemen *experiencescape* ruang luar ke dalam ruang pameran tetap dapat menjadi langkah untuk menambah durasi akses ruang tersebut, misalnya dengan menonjolkan bentuk konstruksi asli bangunan lama dalam desain interior ataupun penambahan tempat duduk pada beberapa titik.

Penelitian ini berhasil mengidentifikasi ruang-ruang dan elemen-elemen pembentuk *experiencescape* Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta. Temuan tersebut dapat dijadikan sebagai dasar bagi pengelola museum dalam melakukan penataan ulang guna meningkatkan pengalaman pengunjung secara efektif. Walaupun demikian, perlu dilakukan penelitian lanjutan untuk mengukur seberapa besar dan bagaimana pengaruh masing-masing elemen terhadap pengalaman pengunjung. Penyebaran kuesioner maupun wawancara dapat dilakukan pada penelitian selanjutnya mengingat keterbatasan teknik observasi dalam mengumpulkan data mengenai perasaan ataupun pengalaman pengunjung yang bersifat pribadi.

Referensi

Administrators. (2019). *Profil*. Laman Resmi Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta. https://vredeburg.id/id/page/profil

Aziz, Z. A., & Suprapto, H. (2020). Pengaruh Fasilitas dan Pengalaman Pengunjung Terhadap Loyalitas Pengunjung yang Dimediasi oleh Kepuasan Pengunjung (Survey pada Pengunjung Wisata Umbul Ponggok Klaten). *Jurnal Studi Manajemen Organisasi*, *17*(2), 8–18. https://doi.org/https://doi.org/10.14710/jsmo.v17i2.32470

Baharudin, F. M., & Santosa, I. (2023). Analisis Perilaku Pengunjung pada Ruang Display Museum Berdasarkan Teori Servicescape (Studi Kasus Museum Kretek Kudus). *Jurnal Patra*, *5*(2), 79–90. https://doi.org/https://doi.org/10.35886/patra.v5i2.540

Chen, Z., Suntikul, W., & King, B. (2020). Research on tourism experiencescapes: the journey from art to science. *Current Issues in Tourism*, *23*(11), 1407–1425. https://doi.org/10.1080/13683500.2019.1616679

Hooper-Greenhill, E. (2006). Studying Visitors. In S. Macdonald (Ed.), *A companion to museum studies* (pp. 362–376). Blackwell Publishing.

International Council of Museums. (2023, June 5). *Museum definition*. International Council of Museums. https://icom.museum/en/resources/standards-guidelines/museum-definition/

Lanir, J., Kuflik, T., Sheidin, J., Yavin, N., Leiderman, K., & Segal, M. (2017). Visualizing museum visitors' behavior: Where do they go and what do they do there? *Personal and Ubiquitous Computing*, *21*(2), 313–326. https://doi.org/10.1007/s00779-016-0994-9

O'dell, T. (2005). Experiencescapes: Blurring Borders and Testing Connections. In T. O'dell & P. Billing (Eds.), *Experiencescape: Tourism, Culture and Economy* (pp. 11–33). Copenhagen Business School Press.

Ooi, C.-S. (2005). A Theory of Tourism Experiences: The Management of Attention. In T. O'dell & P. Billing (Eds.), *Experiencescape: Tourism, Culture and Economy*. Copenhagen Business School Press.

Pizam, A., & Tasci, A. D. A. (2019). Experienscape: expanding the concept of servicescape with a multi-stakeholder and multi-disciplinary approach (invited paper for 'luminaries' special issue of International Journal of Hospitality Management). *International Journal of Hospitality Management*, *76*, 25–37. https://doi.org/10.1016/j.ijhm.2018.06.010

Sinaga, T. M. (2024, May 21). *Menghidupkan Museum dan Cagar Budaya*. Kompas.Id. https://www.kompas.id/baca/humaniora/2024/05/19/menghidupkan-museum-dan-cagar-budaya

Sthapit, E., Garrod, B., Coudounaris, D. N., Björk, P., Erul, E., & Song, H. (2023). Antecedents and outcomes of memorable wildlife tourism experiences. *Journal of Ecotourism*. https://doi.org/10.1080/14724049.2023.2272063

Sthapit, E., Garrod, B., Coudounaris, D. N., Seyfi, S., Cifci, I., & Vo-Thanh, T. (2024). Antecedents of memorable heritage tourism experiences: an application of stimuli–organism–response theory. *International Journal of Tourism Cities*. https://doi.org/10.1108/IJTC-02-2024-0051

Sulistya, A., Ridlo, R., Winarni, Kurniawati, M., & Chusbiantoro, J. (2019, May 29). *Profil Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta*. Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta.

Sulistyawan. (2024, May 17). *Mendikbud : Museum di Indonesia Masih Menjadi Ruang Sepi*. Teras Malioboro News. https://terasmalioboronews.com/mendikbud-museum-di-indonesia-masih-menjadi-ruang-sepi/

Wang, S. (2020). Museum as a sensory space: A discussion of communication effect of multi-senses in taizhou museum. *Sustainability (Switzerland)*, *12*(7). https://doi.org/10.3390/su12073061

Wicaksono, P. (2024, June 11). *Kembali Beroperasi, Apa yang Baru dari Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta?* Tempo. https://www.tempo.co/hiburan/kembali-beroperasi-apa-yang-baru-dari-museum-benteng-vredeburg-yogyakarta--50494