



Analisis Daya Tarik Wisata Museum Seni Rupa dan Keramik Berdasarkan Komponen 6A sebagai Bagian dari Wisata Budaya Kota Tua Jakarta

Afrilia Tesalonika¹, Stephanie Rosanto²

^{1,2}Universitas Bunda Mulia, Indonesia

E-mail: afriatesalonikaa@gmail.com

Article Info	Abstract
Article History Received: 2025-10-07 Revised: 2025-11-13 Published: 2025-12-18 Keywords: <i>Tourist Attraction; 6A Components; Cultural Tourism.</i>	The Museum of Fine Arts and Ceramics is one of the cultural tourism destinations in the Old Town Jakarta area that faces challenges in increasing tourist attraction. This research aims to analyze the museum's tourist attraction based on the 6A tourism components (Attraction, Accessibility, Amenity, Accommodation, Activity, and Ancillary) using a descriptive qualitative approach with case study method. Data collection was conducted through method triangulation including observation, semi-structured interviews with museum managers and tourists, and documentation during January-May 2025 period. The research results show that the museum has advantages in the attraction aspect with unique Neo-Classical architecture and high-quality art collections, as well as excellent accessibility with strategic location. However, the museum faces weaknesses in amenity aspects (suboptimal supporting facilities), ancillary (minimal supporting services), and activity (limited tourism activities), which impact the low number of visits compared to other museums in the area. This research recommends revitalization of lighting systems, development of interactive activity programs, and strengthening promotional strategies to improve the museum's competitiveness as a sustainable cultural tourism destination.
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2025-10-07 Direvisi: 2025-11-13 Dipublikasi: 2025-12-18 Kata kunci: <i>Daya Tarik Wisata; Komponen 6A; Wisata Budaya.</i>	Museum Seni Rupa dan Keramik merupakan salah satu destinasi wisata budaya di kawasan Kota Tua Jakarta yang mengalami tantangan dalam meningkatkan daya tarik wisatawan. Penelitian ini bertujuan menganalisis daya tarik wisata museum berdasarkan komponen pariwisata 6A (Attraction, Accessibility, Amenity, Accommodation, Activity, dan Ancillary) menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode studi kasus. Pengumpulan data dilakukan melalui triangulasi metode meliputi observasi, wawancara semi-terstruktur dengan pengelola museum dan wisatawan, serta dokumentasi selama periode Januari-Mei 2025. Hasil penelitian menunjukkan bahwa museum memiliki keunggulan pada aspek attraction dengan arsitektur Neo Klasik unik dan koleksi seni berkualitas tinggi, serta accessibility yang sangat baik dengan lokasi strategis. Namun, museum menghadapi kelemahan pada aspek amenity (fasilitas penunjang belum optimal), ancillary (layanan pendukung minim), dan activity (aktivitas wisata terbatas), yang berdampak pada rendahnya jumlah kunjungan dibandingkan museum lain di kawasan tersebut. Penelitian ini merekomendasikan revitalisasi sistem pencahayaan, pengembangan program aktivitas interaktif, dan penguatan strategi promosi untuk meningkatkan daya saing museum sebagai destinasi wisata budaya berkelanjutan.

I. PENDAHULUAN

Pariwisata di Indonesia telah berkembang menjadi sektor ekonomi yang sangat penting, menduduki peringkat ketiga dalam pemasukan devisa setelah komoditas minyak dan gas global serta minyak sawit pada tahun 2009. Perkembangan pesat sektor pariwisata ini dapat dilihat dari berbagai langkah strategis pemerintah yang mendorong program wisata melalui promosi komprehensif untuk menarik perhatian wisatawan ke destinasi wisata yang memiliki keunggulan khusus (Dewantara, 2021). Pariwisata sendiri didefinisikan sebagai bentuk perjalanan yang dilakukan oleh individu atau

kelompok dengan berpindah dari suatu tempat ke tempat lain untuk sementara waktu, dimana tujuan utamanya bukan untuk mencari penghasilan di daerah yang dikunjungi, melainkan untuk menikmati berbagai atraksi yang ditawarkan oleh destinasi wisata tersebut (Bastian et al., 2017; Lutfi Afandi, 2024).

Regulasi kepariwisataan di Indonesia telah diatur secara komprehensif dalam Undang-Undang Nomor 10 Tahun 2009, yang mendefinisikan pariwisata sebagai berbagai macam kegiatan wisata yang didukung oleh fasilitas dan layanan yang disediakan oleh masyarakat, pengusaha, serta pemerintah, baik

pemerintah pusat maupun daerah (JDIH BPK, 2009). Sektor pariwisata memiliki potensi strategis yang dapat meningkatkan sumber pajak dan pendapatan negara, sekaligus memberikan dampak positif bagi masyarakat dalam berbagai aktivitas yang berlangsung, menciptakan hubungan simbiosis mutualistik antara komunitas lokal dan industri pariwisata (Chaerunissa, 2020).

Pengembangan pariwisata yang efektif memerlukan perhatian komprehensif terhadap berbagai aspek penting, tidak hanya terbatas pada objek wisata semata, tetapi juga mencakup atraksi yang menarik, aksesibilitas yang memadai, akomodasi yang sesuai, serta berbagai aktivitas yang dapat dinikmati di destinasi wisata tersebut (Junaid et al., 2022; Lulu & Iskandar, 2024). Untuk menciptakan pengalaman berwisata yang optimal di mata pengunjung, suatu destinasi wisata harus memiliki komponen pariwisata yang saling terhubung satu sama lain, yang dikenal dengan komponen pariwisata 6A, meliputi Atraksi (Attraction), Aksesibilitas (Accessibility), Amenitas (Amenity), Akomodasi (Accommodation), Aktivitas (Activity) dan Pelayanan Tambahan (Ancillary) (Cooper, 2000; Hadiwijoyo, 2012; Brown dan Stange, 2015; Buhalis, 2000).

Industri pariwisata di Indonesia mencakup berbagai bidang pada destinasi wisatanya, termasuk wisata budaya yang memiliki peran strategis dalam pertumbuhan budaya Indonesia (Sugiyarto & Rabith, 2018; Akiriningsih et al., 2023). Budaya dan pariwisata memiliki keterkaitan yang sangat erat, dimana tempat pariwisata berbasis budaya, atraksi, dan peristiwa dapat memberikan motivasi kuat untuk dikunjungi (Richards, 2013; Hartaman et al., 2021). Pariwisata budaya berfungsi sebagai sarana penting bagi generasi mendatang untuk tetap mengenal dan melestarikan tradisi serta budaya lokal di tengah kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (Hartaman et al., 2021; Choirunnisa & Karmilah, 2021).

Indonesia sebagai negara yang kaya akan ragam budaya memiliki karakteristik khas dan bangunan bersejarah yang menambah daya tarik wisata. Kekayaan budaya ini mencakup budaya lokal, budaya nasional, serta pengaruh budaya asing yang telah berkembang hingga kini, meliputi rumah adat, upacara tradisional, pakaian khas, hingga makanan unik dari setiap daerah (CNN Indonesia, 2021; Utami et al., 2023). Bangunan bersejarah yang tersebar di seluruh Indonesia sering menjadi simbol atau ciri khas

terkenal di setiap daerah, yang merupakan warisan nenek moyang dan saksi bisu dari beragam peristiwa yang telah terjadi (Utami et al., 2023).

DKI Jakarta sebagai ibukota dan pusat pemerintahan Republik Indonesia memiliki sektor pariwisata yang terus berkembang dengan beragam jenis wisata, mulai dari sejarah, budaya, pendidikan, kuliner, hingga belanja (Setiadi & Soeprapto, 2023). Salah satu destinasi wisata menarik di Jakarta adalah Kota Tua Jakarta, yang merupakan cagar budaya sejak masa Hindia Belanda dengan nilai sejarah tinggi dan beragam warisan budaya yang mencerminkan perjalanan Indonesia dari waktu ke waktu (Taviprawati et al., 2024).

Museum Seni Rupa dan Keramik, yang didirikan pada tahun 1870 sebagai gedung Lembaga Peradilan Tinggi Belanda (Raan Van Justitie) dan diresmikan menjadi museum pada tahun 1990, merupakan salah satu museum penting di kawasan Kota Tua Jakarta (Atania et al., 2020; Lulu & Iskandar, 2024). Museum ini menyimpan lebih dari 500 karya seni rupa, termasuk lukisan "Bupati Cianjur" karya R. Saleh Syarif Bustaman (1807-1880) dan karya-karya pelukis terkenal lainnya (Ummah, 2019). Dua lukisan dari museum ini bahkan telah ditetapkan sebagai Benda Cagar Budaya Peringkat Nasional oleh Pemerintah Provinsi DKI Jakarta (Setiadi & Soeprapto, 2023).

Namun, berdasarkan data kunjungan museum, Museum Seni Rupa dan Keramik mengalami fluktuasi jumlah pengunjung yang signifikan, dengan penurunan drastis pada tahun 2020-2021 akibat pandemi Covid-19, meskipun mengalami peningkatan pada tahun-tahun berikutnya. Lebih memprihatinkan lagi, museum ini merupakan museum yang paling sepi pengunjung dibandingkan dengan dua museum lainnya di Alun-Alun Kota Tua, yaitu Museum Wayang dan Museum Sejarah Jakarta, dengan kunjungan hanya 200-600 orang per hari, sementara Museum Wayang dapat mencapai 1.500 orang per hari dan Museum Sejarah Jakarta mencapai 3.000 orang per hari.

Persaingan semakin ketat dengan kehadiran objek wisata serupa yang menawarkan konsep lebih modern, seperti Museum MACAN (Modern and Contemporary Art in Nusantara) yang dapat mencapai 1.000-2.000 pengunjung per hari (Kurniawan et al., 2022) dan Gallery Keramik F. Widayanto yang menawarkan pengalaman pottery class dengan fasilitas modern. Berdasarkan ulasan wisatawan di Google Review, Museum

Seni Rupa dan Keramik memiliki berbagai kekurangan, antara lain ruangan koleksi yang pengap tanpa AC, koleksi yang berdebu, kurangnya spot foto yang menarik, lampu sorot koleksi yang redup, dan display atau tata letak pameran yang kurang optimal.



Gambar 1. Ulasan Wisatawan Di Museum Macan



Gambar 2. Koleksi Yang Penerangan

Kondisi ini menunjukkan perlunya analisis mendalam terhadap daya tarik wisata Museum Seni Rupa dan Keramik berdasarkan komponen pariwisata 6A untuk mengidentifikasi kelebihan, kekurangan, hambatan, dan peluang pengembangan yang dapat meningkatkan daya saing museum sebagai destinasi wisata budaya di kawasan Kota Tua Jakarta.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: "Bagaimana hasil analisis daya tarik wisata dalam komponen pariwisata 6A (Attraction, Accessibility, Amenity, Accommodation, Activity, dan Ancillary) di Museum Seni Rupa dan Keramik sebagai destinasi wisata budaya di kawasan Kota Tua Jakarta?"

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil analisis daya tarik wisata dalam komponen pariwisata 6A (Attraction, Accessibility, Amenity, Accommodation, Activity, dan Ancillary) di Museum Seni Rupa dan

Keramik sebagai destinasi wisata budaya di kawasan Kota Tua Jakarta.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang signifikan bagi berbagai pihak. Pertama, penelitian ini dapat menambah wawasan bagi peneliti dan pembaca mengenai pengembangan daya tarik suatu destinasi wisata berdasarkan komponen pariwisata 6A. Kedua, penelitian ini dapat memperluas jangkauan promosi Museum Seni Rupa dan Keramik di kawasan Kota Tua Jakarta agar diminati oleh masyarakat secara luas, baik di dalam Kota Jakarta maupun di luar Jakarta. Ketiga, penelitian ini dapat menjadi sumber informasi dan masukan bagi berbagai stakeholder, seperti pengelola museum, pemerintah setempat, dan masyarakat dalam mengembangkan Museum Seni Rupa dan Keramik di kawasan Kota Tua Jakarta dalam berbagai aspeknya berdasarkan komponen pariwisata 6A, sehingga dapat meningkatkan daya saing museum sebagai destinasi wisata budaya yang berkelanjutan.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan desain studi kasus untuk menganalisis daya tarik wisata Museum Seni Rupa dan Keramik berdasarkan komponen 6A sebagai bagian dari wisata budaya Kota Tua Jakarta. Menurut Denzin dan Lincoln (2009) dalam Utami et al. (2023), penelitian kualitatif adalah metode yang digunakan untuk menafsirkan kejadian-kejadian yang terjadi dengan menerapkan berbagai metode yang sesuai dengan konteks alamiah. Pendekatan kualitatif deskriptif dipilih karena kemampuannya untuk mengeksplorasi dan menggambarkan secara menyeluruh, luas, dan mendalam berbagai situasi sosial yang diteliti (Saleh, 2021). Subjek penelitian meliputi individu-individu yang terkait langsung dengan keberlangsungan museum, yaitu Bapak Uus Ustandi (Kepala Satuan Pelaksana), Ibu Intan (Pamong Budaya Ahli Pertama), serta wisatawan Jovanka dan Nanda. Objek penelitian adalah Museum Seni Rupa dan Keramik yang berlokasi di Jl. Pos Kota No.2, Pinangisia, Tamansari, Jakarta Barat, sebagai salah satu museum yang dikelola oleh Unit Pengelola Museum Kesenian Jakarta di bawah naungan Dinas Kebudayaan Provinsi DKI Jakarta.

Pengumpulan data dilakukan melalui triangulasi metode yang meliputi observasi, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi untuk memastikan validitas dan reliabilitas data.

Observasi dilakukan secara bertahap dari Januari hingga Mei 2025 dengan menggunakan pendekatan kolaboratif, menggabungkan observasi partisipasi, observasi terbuka, dan observasi tersembunyi untuk mendapatkan pemahaman komprehensif tentang komponen 6A (attraction, amenity, accommodation, accessibility, ancillary, dan activity). Wawancara semi-terstruktur dipilih berdasarkan fleksibilitas dalam mengembangkan pertanyaan sesuai dengan arah percakapan yang berlangsung, sebagaimana dijelaskan oleh Nietzel et al. (1998) dalam Fadhallah (2021). Informan dibagi menjadi tiga kategori: informan kunci (Kepala Satuan Pelaksana), informan utama (Pamong Budaya), dan informan pendukung (wisatawan), dengan pertimbangan bahwa penelitian kualitatif tidak memiliki batasan jumlah sampel minimum yang ketat dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan penelitian (Martha & Kresno, 2016).

Analisis data menggunakan triangulasi data yang menggabungkan informasi dari berbagai sumber untuk memperkuat interpretasi hasil penelitian. Menurut Norman K. Denkin dalam Susanto dan Jailani (2023), triangulasi merupakan penggabungan berbagai metode untuk menganalisis fenomena dari berbagai sudut pandang dengan empat komponen utama: triangulasi metode, triangulasi antar peneliti, triangulasi sumber data, dan triangulasi teori. Dalam penelitian ini, triangulasi sumber data diterapkan dengan memverifikasi informasi dari berbagai narasumber untuk meningkatkan keandalan data, sementara triangulasi metode dilakukan dengan membandingkan data dari observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis SWOT digunakan sebagai alat evaluasi yang mencakup empat elemen utama: kekuatan (strengths), kelemahan (weaknesses), peluang (opportunities), dan ancaman (threats) untuk mengidentifikasi kondisi internal dan eksternal museum serta merumuskan strategi pengembangan yang tepat.

Untuk memperkuat analisis strategis, penelitian ini juga menggunakan matriks SWOT yang menghasilkan empat jenis strategi: Strategi SO (menggunakan kekuatan untuk memanfaatkan peluang), Strategi WO (meminimalkan kelemahan untuk memanfaatkan peluang), Strategi ST (menggunakan kekuatan untuk mengatasi ancaman), dan Strategi WT (meminimalkan kelemahan dan menghindari ancaman). Menurut Inayati et al. (2018) dalam Putri et al. (2025), matriks SWOT memberikan pemahaman yang jelas dan mendalam tentang

kondisi yang dihadapi serta menghasilkan strategi yang dapat mendorong usaha untuk terus tumbuh dan berkembang. Operasional variabel penelitian disusun berdasarkan komponen 6A dengan indikator dan sub-indikator yang spesifik untuk mengukur daya tarik wisata museum, meliputi keunikan, keindahan, keragaman, kualitas, dan sistem perlindungan atraksi wisata, serta aspek amenitas, aksesibilitas, layanan pendukung, akomodasi, dan aktivitas wisata yang tersedia di museum.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menganalisis Museum Seni Rupa dan Keramik menggunakan pendekatan komponen 6A, yaitu Attraction, Accessibility, Amenity, Ancillary, Accommodation, dan Activity. Keenam komponen ini merupakan aspek krusial dalam mengukur sejauh mana sebuah destinasi wisata memiliki daya tarik yang utuh dan representatif dalam mendukung perkembangan wisata budaya kota (Julianto et al., 2024).

Tabel 1. Rangkuman Hasil Komponen 6A

No	Variabel	Hasil
1	Attraction	3 indikator memenuhi standar, 2 indikator belum
2	Amenity	2 indikator memenuhi standar, sisanya belum
3	Accessibility	3 indikator memenuhi standar, 1 belum
4	Ancillary	1 indikator memenuhi standar
5	Accommodation	1 indikator memenuhi standar
6	Activity	2 indikator memenuhi standar, sisanya belum

1. Attraction

Museum Seni Rupa dan Keramik memiliki daya tarik kuat dalam hal keunikan arsitektur, keberagaman koleksi, kualitas narasi pameran, serta nilai sejarah bangunan. Keunikan arsitektur bangunan bergaya Neo Klasik yang digunakan sejak zaman kolonial Belanda menjadi ciri khas tersendiri, dengan pilar-pilar doric dan tampilan bangunan yang menyerupai istana, membedakannya dari museum lain di Jakarta (Di et al., 2021). Museum ini memiliki sejarah penggunaan yang kompleks, mulai dari gedung pengadilan Raad van Justitie, kantor walikota, hingga

akhirnya ditetapkan sebagai museum oleh Ali Sadikin pada tahun 1990.



Gambar 1. Arsitektur Bangunan Museum Seni Rupa dan Keramik
Sumber: Peneliti, 2025

Keanekaragaman koleksi menjadi ciri utama museum ini. Koleksi terbagi berdasarkan variasi budaya (lokal dan mancanegara), periode sejarah (dari masa Raden Saleh hingga seni rupa kontemporer), gaya artistik (naturalisme, ekspresionisme, realisme), dan jenis media seperti cat minyak, cat air, keramik, serta artefak arkeologis. Beberapa maestro seni seperti Raden Saleh, Basuki Abdullah, Affandi, dan Hendra Gunawan menjadi penanda penting kekayaan seni rupa Indonesia yang tercermin dalam koleksi museum ini.

Tabel 2. Indikator Attraction

No	Indikator	Hasil
1.1	Keunikan Atraksi	Arsitektur unik, koleksi langka, dan sejarah menarik
1.2	Keindahan Atraksi	Tata letak pameran dan pencahayaan belum optimal
1.3	Keragaman Atraksi	Lengkap: budaya, periode, gaya artistik, media
1.4	Kualitas Atraksi	Koleksi asli dan utuh, narasi detail
1.5	Sistem Perlindungan	Belum sepenuhnya memenuhi standar pencahayaan dan suhu ruangan

Namun demikian, sistem pencahayaan ruangan dan visual display koleksi masih mengalami kekurangan. Beberapa ruangan terlihat remang-remang, lampu sorot tidak berfungsi optimal, serta penataan koleksi lukisan yang miring menimbulkan kesan kurang profesional. Salah satu ruang

lukisan bahkan membuat pengunjung harus menggunakan lampu ponsel karena pencahayaan tidak mencukupi.



Gambar 2. Lampu Sorot yang Mati
Sumber: Peneliti, 2025

Museum ini mengandalkan dua sumber pencahayaan, yaitu alami dan buatan, namun perpaduannya belum maksimal. Penyajian narasi koleksi telah disesuaikan agar lebih edukatif dan komunikatif, menggantikan peran pemandu wisata yang jumlahnya terbatas. Meski narasi dinilai informatif, namun terlalu panjang bagi sebagian pengunjung (Dixit, 2016).



Gambar 3. Narasi Penjelasan Koleksi
Sumber: Peneliti, 2025

2. Amenity

Fasilitas penunjang di Museum Seni Rupa dan Keramik cukup beragam, meliputi toilet, mushola, tempat parkir, kantin, toko souvenir, dan tempat sampah. Toilet museum tergolong bersih, lengkap, dan pernah menerima penghargaan sebagai toilet museum terbaik pada tahun 2017. Namun, masih terdapat kekurangan seperti tidak adanya janitor tetap, sanitiser, dan beberapa alat pembersih diletakkan sembarangan. Mushola terpisah antara pria dan wanita, meskipun kapasitasnya masih kecil dan ventilasi belum maksimal.

Tabel 3. Indikator Amenity

No	Indikator	Hasil
2.1	Toko Suvenir	Tersedia, namun tidak dikenali pengunjung karena tidak terpampang jelas
2.2	Area Parkir	Memadai dan dapat menampung kendaraan pada saat ramai
2.3	Toilet	Bersih, namun fasilitas belum sepenuhnya lengkap
2.4	Mushola	Terpisah dan memenuhi sebagian besar standar
2.5	Tempat Sampah	Tersedia, diberi label dan tersebar di lokasi yang tepat
2.6	Kantin	Hanya menjual makanan ringan, tidak representatif kuliner budaya

Toko souvenir menjual barang-barang khas museum seperti gerabah hasil pottery class, namun barang yang ditawarkan masih terbatas. Kantin kecil hanya menyediakan makanan ringan seperti pop mie dan es krim. Minimnya variasi kuliner khas dianggap sebagai bentuk pengendalian terhadap risiko kerusakan koleksi, tetapi mengurangi pengalaman budaya wisatawan.

3. Accessibility

Aksesibilitas ke museum sangat baik. Lokasinya strategis, dapat dicapai dengan transportasi umum seperti TransJakarta, kereta api, dan kendaraan pribadi. Jarak dari pusat kota (Monas) hanya 7,3 km, dari Bandara Soekarno-Hatta 23 km, serta hanya beberapa menit berjalan kaki dari Halte Kota dan Stasiun Jakarta Kota. Informasi digital tentang museum juga tersedia luas di internet, memudahkan calon pengunjung mengakses data sebelum berkunjung (Iskandar, 2021).

Tabel 4. Indikator Accessibility

No	Indikator	Hasil
3.1	Akses Jalan	Jalanan baik, beraspal dan tidak bergelombang
3.2	Transportasi	Mudah dijangkau dari berbagai moda transportasi
3.3	Akses Informasi	Informasi tersedia secara daring (media sosial dan situs pencarian)
3.4	Petunjuk Arah	Hanya ada satu papan petunjuk arah, belum memadai

Satu-satunya kelemahan dalam aspek aksesibilitas adalah minimnya petunjuk arah fisik di kawasan Kota Tua. Hal ini dapat menyebabkan kebingungan wisatawan yang baru pertama kali berkunjung, apalagi di antara banyaknya destinasi lain di sekitar museum.

4. Ancillary, Accommodation, dan Activity

Fasilitas ancillary seperti ruang informasi dan petugas kebersihan masih minim dan kurang informatif. Untuk akomodasi, karena Museum Seni Rupa dan Keramik berada di kawasan pariwisata besar seperti Kota Tua, maka tersedia berbagai penginapan di sekitar lokasi yang bisa dijangkau dengan mudah. Aktivitas tambahan seperti pottery class menjadi salah satu keunggulan, meskipun perlu peningkatan dari segi promosi agar diketahui luas oleh masyarakat (Julianto et al., 2024).

Kegiatan seni seperti pameran tematik, pelatihan edukatif, atau tur tematik belum dilakukan secara rutin. Museum juga belum menyediakan media modern seperti ruang imersif atau audio visual, padahal menurut ICOM dan Falk & Dierking (2018), media interaktif akan menjadi nilai tambah dalam pengalaman pengunjung museum.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan analisis komprehensif terhadap Museum Seni Rupa dan Keramik menggunakan framework komponen 6A, dapat disimpulkan bahwa museum ini memiliki potensi besar sebagai destinasi wisata budaya di kawasan Kota Tua Jakarta, namun masih menghadapi tantangan signifikan dalam optimalisasi daya tariknya. Keunggulan utama museum terletak pada aspek **Attraction** dengan arsitektur Neo Klasik yang unik, koleksi seni rupa berkualitas tinggi dari maestro Indonesia, dan nilai sejarah yang kaya, serta **Accessibility** yang sangat baik dengan lokasi strategis dan kemudahan transportasi. Namun, museum mengalami kelemahan kritis dalam aspek **Amenity** (fasilitas penunjang yang belum optimal), **Ancillary** (layanan pendukung yang minim), dan **Activity** (aktivitas wisata yang terbatas), yang berdampak pada rendahnya jumlah kunjungan dibandingkan Museum Wayang dan Museum Sejarah Jakarta. Kondisi

ini menunjukkan bahwa meskipun museum memiliki fondasi kuat dalam hal konten dan aksesibilitas, pengalaman wisata yang ditawarkan belum mampu bersaing dengan destinasi serupa yang lebih modern seperti Museum MACAN.

B. Saran

Berdasarkan temuan penelitian, disarankan agar pengelola museum melakukan revitalisasi menyeluruh sistem pencahayaan dan tata letak pameran untuk meningkatkan kualitas visual display, pengembangan program aktivitas interaktif seperti workshop seni, tur tematik, dan media digital imersif untuk memperkaya pengalaman pengunjung, serta penguatan strategi promosi pottery class dan fasilitas unik lainnya melalui platform digital dan media sosial. Pemerintah Provinsi DKI Jakarta sebagai pengelola juga perlu meningkatkan alokasi anggaran untuk perbaikan infrastruktur museum, penyediaan teknologi modern seperti audio guide dan ruang multimedia interaktif, serta penambahan signage dan petunjuk arah di kawasan Kota Tua untuk memudahkan navigasi wisatawan. Implementasi strategi ini diharapkan dapat meningkatkan daya saing museum dalam menghadapi persaingan dengan destinasi wisata budaya modern, sekaligus memperkuat posisinya sebagai bagian integral dari ekosistem wisata budaya Kota Tua Jakarta yang berkelanjutan.

DAFTAR RUJUKAN

- Chaerunnisa, S. F.; Y. T. (2020). Analisis Komponen Pengembangan Pariwisata Desa Wisata Wonopolo Kota Semarang. *Journal Of Public Policy And Management Review*, 9(4), 159–175.
- Choirunnisa, Iin; Karmilah, M. (2021). Strategi Pengembangan Pariwisata Budaya Studi Kasus: Kawasan Pecinan Lasem, Kampung Lawas Maspati, Desa Selumbung. *Jurnal Kajian Ruang*, 1(2),
- Dewantara, Y. F. (2021). Analisa potensi wisata kuliner khas Betawi dalam pengembangan pariwisata di kota DKI Jakarta. *Jurnal Sains Terapan Pariwisata*, 6(1), 20–28.
- Di, A., Sarantangan, D., & Barat, K. (2021). Analisa Aspek Kebijakan Pemerintah Terhadap Potensi Wisata. 1(11), 2805–2812.
- Dixit, S. (2016). 3404. Medicine & Science in Sports & Exercise, 48(4), 960.
- Fachruraza, D. (2020). Pengembangan Destinasi Wisata Pada Curug Cinulang, Kabupaten Sumedang Dengan Pendekatan Analisis Swot. *Bogor Hospitality Journal*, 4(1).
- Iskandar, H. (2021). Strategi pengembangan objek wisata Pantai Pelawan, Tanjung Balai Karimun sebagai kawasan strategis pariwisata berkelanjutan. *Kepariwisata: Jurnal Ilmiah*, 15(1), 29–44.
- Julianto, E., Soeprapto, V. S., & Ardiyansa, S. A. (2024). Pengaruh Komponen 6A terhadap Kepuasan Wisatawan di Taman Fatahillah Kota Tua Jakarta. *Jurnal Manajemen Perhotelan Dan Pariwisata*, 7(2), 64–74.
- Trimandala, A., Kiskenda, D., & Panca, W. A. P. (2022). Importance performance analysis on tourism development in Liang Ndara tourism village, West Manggarai *Enrichment: Journal*