

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Penelitian**

Pariwisata telah diterima sebagai salah satu pemain terpenting dari industri global, sektor ini dapat membantu mempercepat ekonomi nasional. Dalam beberapa tahun terakhir, industri pariwisata mengungguli kemakmuran seluruh ekonomi dalam aspek yang lebih luas, berkembang pesat dibandingkan industri lain, seperti manufaktur, jasa keuangan dan ritel (Dutta & Bhattacharya, 2015). Di Indonesia, sektor pariwisata salah satu penyumbang Produk Domestik Bruto (PDB) dan devisa. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS), kunjungan wisman ke Indonesia terus naik. Pada 2017, wisman yang berkunjung sebanyak 14,04 juta orang. Angka ini naik 21,88 persen dari 2016 yang berada dikisaran 11,52 juta wisman. Kunjungan wisman pada tahun 2017 memberikan sumbangan devisa sekitar 16,8 miliar dollar (liputan6, 2018).

Indonesia memiliki 33 destinasi wisata yang tersebar di seluruh pelosok wilayah Republik Indonesia. Salah satu daerah destinasi wisata yang sering dikunjungi wisatawan domestik dan mancanegara terletak di Daerah Istimewa Yogyakarta, disamping dikenal sebagai sebutan kota perjuangan, pusat kebudayaan dan pusat pendidikan juga dikenal dengan kekayaan pesona alam dan budayanya. Daerah Istimewa Yogyakarta terbagi dalam empat kabupaten terdiri dari kabupaten Bantul, Sleman, Kulonprogo, Gunungkidul. Masing-masing kabupaten tersebut memiliki potensi pariwisata yang berbeda-beda.

Potensi pariwisata di Daerah Istimewa Yogyakarta seperti candi prambanan

,candi ratu boko, keraton kasultanan Ngayogyakarta Hadiningrat, Kota Tua Kota Gedhe, makam raja-raja Mataram Kota Gedhe dan museum, serta adat-istiadat dan kesenian tradisionalnya yang sampai sekarang masih terjaga. Begitu juga dengan potensi keindahan alam yang selalu menarik para wisatawan untuk berkunjung seperti kawasan Kaliurang dan Gunung Merapi, Puncak Suroloyo/Bukit Menoreh, Gunung Gambar, Pegunungan Karst, Gumuk Pasir, Desa Wisata, maupun keindahan pantai selatan. Dengan kesungguhan untuk menjaga kelestarian alam dan lingkungan yang berkelanjutan sampai sekarang Yogyakarta masih merupakan daerah tujuan wisata yang terkenal di Indonesia dan mancanegara (Buku Statistik Yogyakarta 2017).

Salah satu jenis yang menjadi daya tarik wisatawan adalah museum. Sektor ini merupakan salah satu wisata menarik yang tersebar di wilayah Yogyakarta.

**Tabel I.1 Perkembangan Jumlah Pengunjung Daya Tarik Wisata Museum di Kota Yogyakarta Tahun 2013-2017**

No	Wisata Museum	Tahun					Rata-rata
		2013	2014	2015	2016	2017	
1	Museum Sonobudoyo I	21.978	27.729	37.749	30.400	45.968	32764,8
2	Museum Sasmitaloka Pangsar Soedirman	11.290	12.720	20.794	16.685	20.286	16355
3	Museum Taman Siswa Dewantara Kirti Griya	11.875	12.514	6.016	7.295	7.461	9032,2
4	Museum Sasana Wiratama P. Diponegoro	2.118	1.306	3.229	4.030	6.732	3.483
5	Museum Pusat Dharma Wiratama	6.316	2.636	6.840	8.231	3.244	5.453,4
6	Museum Perjuangan	3.033	4.219	5.979	5.429	5.519	4.835,8
7	Museum Kereta Keraton	33.197	35.146	22.599	46.988	25.320	32.650
8	Museum Sonobudoyo II (Tahun 2015 disatukan di Museum Sonobudoyo)	-	19.593	-	-	-	-
9	Museum Benteng Vredeburg	258.322	371.486	427.446	448.545	455.329	392.225,6
10	Museum Biologi	20.250	32.876	12.230	11.438	13.526	18.064
11	Museum Puro Pakualaman	1.037	4.343	2.877	4.601	4.927	3.557
12	Museum Batik Sulaman	2.107	4.145	3.022	2.874	3.742	3.178
13	Museum Bahari	6.666	5.455	5.067	4.995	5.934	5.623,4
14	Museum Sandi	-	5.356	3.827	7.173	14.111	-
15	De Mata Art Museum	-	-	-	655.534	613.812	-

16	Museum Affandi	13.338	12.130	19.710	17.699	19.148	16.405
17	Museum / Monumen Jogja Kembali	329.800	361.166	306.816	314.155	320.099	326.407,2
18	Museum Geoteknologi UPN	5.617	-	-	-	4.443	-
19	Museum / Sanggar Ullen Sentalu	79.097	78.607	110.507	86.901	115.438	94.110
20	Museum Pendidikan Indonesia	5.397	-	-	-	11.975	-
21	Museum Gunung Merapi	128.625	150.461	195.195	229.019	261.863	193.032,6
22	Museum Gempa Prof. Dr. Sarwidi	-	-	2.857	-	-	-
23	Museum Universitas Islam Indonesia	-	-	-	-	-	-
24	Museum Wayang Kekayon	-	-	-	3.669	4.366	-
25	Museum Tani Jawa Indonesia	-	-	-	12.994	10.676	-
26	Museum Tembi Rumah Budaya	-	-	-	9.911	8.273	-
27	Museum Purbakala Pleret	-	-	-	4.451	7.565	-
28	Museum Gumuk Pasir	-	-	-	5.462	11.724	-
29	Museum Suharto	-	-	-	206.563	183.735	-
30	Museum TNI AU Dirgantara	183.824	85.202	244.415	257.167	406.826	235.486,8
Jumlah		1.112.873	1.202.141	1.430.491	1.496.452	1.721.362	1.392.664

*Sumber: Buku Statistik Kepariwisataaan Tahun 2017*

Dari data di atas jumlah wisatawan pada tahun 2013 mencapai 1.112.873 kunjungan, tahun 2014 mencapai 1.202.141 kunjungan, tahun 2015 mencapai 1.430.491 kunjungan, 2016 mencapai 1.496.452 kunjungan, tahun 2017 mencapai 1.721.362 kunjungan. Dari tahun 2013 sampai 2017 jumlah kunjungan terus meningkat, dapat disimpulkan daya tarik wisata museum di kota Yogyakarta diminati oleh wisatawan.

Minat seseorang untuk mengunjungi museum tentu dipengaruhi oleh banyak faktor, salah satunya gaya hidup. Menurut Plummer dalam Al-Dmour et al (2017) gaya hidup adalah cara hidup yang diidentifikasi bagaimana mereka menghabiskan waktu mereka, apa yang mereka anggap penting dalam lingkungan mereka, pandangan mereka tentang diri mereka sendiri dan dunia di sekitar mereka dan beberapa karakteristik dasar seperti tahap mereka dalam siklus hidup,

penghasilan, pendidikan dan tempat tinggal mereka. Gaya hidup merupakan suatu perilaku yang mencerminkan masalah apa yang sebenarnya ada didalam alam pikir pelanggan yang cenderung berbau dengan berbagai hal terkait dengan masalah emosi dan psikologis konsumen (Aulia, 2018). Gaya hidup juga sebagai faktor yang lebih dekat dalam merefleksikan minat serta nilai-nilai konsumen yang terus mengalami perubahan dan pada akhirnya nilai tersebut akan dapat mempengaruhi perilakunya (Suraputra dan Warmika, 2017). Menurut Cheng et al (2012) gaya hidup sering digunakan untuk memprediksi sikap konsumen.

Sikap adalah evaluasi, perasaan, dan kecenderungan seseorang yang secara konsisten menguntungkan atau tidak menguntungkan terhadap suatu objek (Amstrong dan Kotler, 2009; Harun et al, 2012). Sedangkan menurut Allport (1935) dalam Ikechukwu et al (2012) sikap adalah suatu kesiapan mental dan saraf, yang diorganisasikan melalui pengalaman, memberikan arahan atau pengaruh dinamis pada respons individu terhadap semua objek dan situasi yang terkait dengannya. Organisasi yang bertahan lama dalam sikap terdiri dari motivasi, emosional, persepsi, dan proses kognitif yang sehubungan dengan beberapa aspek lingkungan kita (Hawkins et al, 2001). Sikap memainkan peranan penting dalam membentuk perilaku seseorang. Sikap terbentuk berbagai macam stimulus atau rangsangan terhadap objek tertentu yang melibatkan sisi baik positif ataupun negative dari hasil evaluatif terhadap objek tersebut. Salah satu faktor yang dapat membentuk sikap adalah informasi (Azjen, 2005).

Beberapa penelitian mengenai museum sudah banyak dilakukan oleh penelitian sebelumnya, akan tetapi penelitian tentang pengaruh gaya hidup dan

informasi terhadap minat untuk mengunjungi museum di Indonesia, berdasarkan pengetahuan peneliti belum banyak atau hampir tidak ada. Oleh sebab itu, maka topik ini diangkat dalam penelitian ini. Berdasarkan latar belakang di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Gaya Hidup Dan Informasi Terhadap Sikap Dan Minat Mengunjungi Museum”**.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, rumusan masalah yang akan diajukan adalah sebagai berikut:

1. Apakah sikap wisatawan potensial berpengaruh positif terhadap minat berkunjung ke museum?
2. Apakah gaya hidup berpengaruh positif terhadap minat berkunjung ke museum?
3. Apakah informasi berpengaruh positif terhadap minat berkunjung ke museum?
4. Apakah gaya hidup berpengaruh positif terhadap sikap wisatawan potensial pada museum?
5. Apakah informasi berpengaruh positif terhadap sikap wisatawan potensial pada museum?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari latar belakang dan perumusan masalah penelitian yang telah diuraikan, tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk menganalisis pengaruh sikap wisatawan potensial terhadap minat berkunjung ke museum.
2. Untuk menganalisis pengaruh gaya hidup terhadap minat berkunjung ke museum.
3. Untuk menganalisis pengaruh informasi terhadap minat berkunjung ke museum.
4. Untuk menganalisis pengaruh gaya hidup terhadap sikap wisatawan potensial pada museum.
5. Untuk menganalisis pengaruh informasi terhadap sikap wisatawan potensial pada museum.

### 1.4 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat. Berikut ini adalah kontribusi dari hasil penelitian ini:

1. Bagi Akademis  
Sebagai referensi tentang peran pengaruh gaya hidup dan informasi terhadap minat mengunjungi museum melalui sikap khususnya dalam melakukan penelitian selanjutnya yang sejenis.
2. Praktisi  
Sebagai tambahan informasi untuk mengambil keputusan.