

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia merupakan negara yang mempunyai kekayaan warisan budaya yang sangat beragam, termasuk dalam hal ini berupa benda cagar budaya, baik yang merupakan buatan manusia maupun berupa warisan alam. Di antaranya yaitu taman nasional, hutan, candi, flora dan fauna, museum, dan lain sebagainya.¹

Pariwisata di Sumatera Barat memiliki cara unik tersendiri dalam meningkatkan branding wisata pada daerahnya. Jumlah wisatawan yang selalu meningkat di Sumatera Barat mendorong setiap daerah untuk terus memperbaiki objek wisatanya agar dapat menarik perhatian pengunjung. Selain itu, pariwisata juga memiliki peran penting dalam mendorong pertumbuhan ekonomi daerah dan meningkatkan pendapatannya.²

Sumatera Barat merupakan provinsi dikenal sebagai tujuan destinasi wisatawan lokal maupun mancanegara. Sebagai tujuan wisata Provinsi Sumatera Barat memiliki banyak wisata alam yang indah, wisata budaya, kesenian dan berbagai macam wisata buatan lainnya yang terdapat di masing-masing kabupaten di Provinsi Sumatera Barat. Pariwisata tersebut memiliki

¹ Randa Yulianda, "Tinjauan Historis Museum Tuanku Imam Bonjol Dan Perkembangannya Sebagai Destinasi Wisata Sejarah Randa Yulianda Sejarah Peradaban Islam IAIN Bukittinggi Email : Randayulianda7@gmail.Com, 2017.

² Detin Nararais Hendi Prasetyo, "Urgensi Destinasi Wisata Edukasi Dalam Mendukung Pariwisata Berkelanjutan Di Indonesia 17, no. 2 (2023): 135–43.

peran yang sangat penting untuk membangun perekonomian masyarakat. Salah satunya adalah Museum Tuanku Imam Bonjol.³

Museum Tuanku Imam Bonjol dari awal berdiri pada tahun 1990 sampai tahun 2017 tidak mengalami perkembangan yang pesat. Yang pada awal berdirinya pada 1990-1992 dikelola oleh Pemerintah Provinsi Sumatera Barat, 1992-1997 dikelola oleh Swasta, Dinas Pemuda Olahraga, Budaya, Pariwisata Kabupaten Pasaman. Museum masih saja mengalami perkembangan atau perubahan baik dari segi bangunan yang tidak terawat dan tidak pernah sekalipun direnovasi, sarana dan prasarana yang kurang lengkap. Kemudian pada tahun 2017 yang pada saat itu dikelola oleh Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Pasaman barulah Museum Tuanku Imam Bonjol sedikit berubah dan diperhatikan oleh pemerintah kabupaten Pasaman seperti bangunan yang sudah sedikit diperbaiki, dan juga sarana dan prasarana juga sudah sedikit difasilitasi.

Museum kerap dianggap sebagai tempat penyimpanan barang bersejarah yang dapat menjadi edukasi bagi banyak orang, akan tetapi masih ada sebagian orang yang beranggapan bahwa museum bukan tempat yang menyenangkan untuk belajar, hal ini disebabkan karena persepsi mereka yang mengatakan bahwa museum merupakan tempat yang kuno dan tidak menarik.

Oleh karena itu, pandangan seperti ini harus diubah agar setiap orang tertarik dengan Museum karena Museum merupakan tempat bersejarah yang

³ I Wayan Thariqy Kawakibi Pristiwasa Sarbaitinil, "Educational Opportunity Wisata Dalam Melakukan Perjalanan Wisata Dan Pengaruhnya Terhadap Tingkat Pengetahuan Dan Kepuasan Wisatawan Di Sumatera Barat," *Jurnal Pariwisata Pesona* 03, no. 1 (2018): 75–90, <https://doi.org/10.26905/jpp.v3i1.2043>.

menarik dan memberikan banyak pengetahuan serta pengalaman bagi setiap orang yang datang dan berkunjung kesana. Berdasarkan observasi lapangan yang telah peneliti lakukan, bahwa terdapat aktivitas wisata bernuansa edukatif di museum, tetapi masih banyak pengunjung yang tidak terlalu betah untuk menghabiskan waktu di museum. Oleh karena itu, diperlukan inovasi yang menarik terhadap museum guna meningkatkan pengunjung untuk kembali mengunjungi destinasi museum⁴.

Potensi-potensi yang dimiliki museum Tuanku Imam Bonjol untuk menarik wisatawan yaitu Museum perjuangan dan keaslian benda yang kaya akan nilai sejarah dikarenakan benda tersebut asli dan pernah dipakai langsung oleh pejuang Tuanku Imam Bonjol. Museum Tuanku Imam Bonjol letak strategis yaitu dilalui garis khatulistiwa dan dijalan lintas Sumatera sehingga mudah dijumpai oleh pengunjung atau wisatawan. Museum Tuanku Imam Bonjol yang memiliki luas bangunan 55x15 m² yang dibangun 2 lantai. Lantai pertama terdapat barang-barang pribadi milik Tuanku Imam Bonjol, berbagai senjata tradisional seperti senapan, pistol, meriam, tombak dan yang dipakai pada saat perang, lukisan-lukisan dan silsilah-silsilah keluarga Tuanku Imam Bonjol. Lantai 2 berisikan barang-barang kuno, keramik antik dan lainya.⁵ Berdasarkan data objek wisata yang diperoleh dari dinas Pariwisata

⁴ Dwi Rachmatia Retnaningtyas Susanti Suci, "Optimalisasi Kualitas Pelayanan Di Museum Tuanku Imam," 2024, 354–61.

⁵ Yulianda, "Tinjauan Historis Museum Tuanku Imam Bonjol Dan Perkembangannya Sebagai Destinasi Wisata Sejarah Randa Yulianda Sejarah Peradaban Islam IAIN Bukittinggi Email : Randayulianda7@gmail.Com."

Kabupaten Pasaman, terdapat data pengunjung yang datang ke Museum Tuanku Imam Bonjol.

Tabel 1. 1 Kunjungan Wisatawan Museum Tuanku Imam Bonjol 2020 - 2023

No	Tahun	Jumlah Kunjungan Wisata
1	2020	1820
2	2021	3211
3	2022	8806
4	2023	9883

Sumber : Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Pasaman

Berdasarkan data menurut Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Pasaman tentang jumlah kunjungan wisatawan nusantara di Museum Imam Bonjol, Jumlah pengunjung setiap tahunnya selalu mengalami kenaikan. Pada tahun 2020 sebanyak 1.820 pengunjung yang berwisata ke Museum Tuanku Imam Bonjol sedikit penurunan karena adanya Covid 19, dan pada tahun 2021 sebanyak 3.211, namun pada tahun 2022 sampai 2023 dengan jumlah pengunjung yang stabil pada tahun 2022 sebanyak 8.806 pengunjung pada tahun 2023 sebanyak 9.883.

Berdasarkan data di atas jumlah pengunjung dari tahun ke tahun dapat dibagi menjadi beberapa kategori. Pada tahun 2020 pelajar 200 orang, mahasiswa sebanyak 100 orang, guru sebanyak 20 orang, dosen sebanyak 10 orang, umum sebanyak 4000 orang, penelitian sebanyak 20 orang, asing sebanyak 80 orang, seniman sebanyak 25 orang, pada tahun 2021 pelajar sebanyak 600 orang, mahasiswa sebanyak 400 orang, guru sebanyak 60 orang, dosen sebanyak 20 orang, umum sebanyak 5000 orang, penelitian sebanyak 20

orang, asing sebanyak 80 orang, seniman sebanyak 25 orang, pada tahun 2022 pelajar sebanyak 600 orang, mahasiswa sebanyak 400 orang, guru sebanyak 60 orang, dosen sebanyak 20 orang, umum sebanyak 5000 orang, penelitian sebanyak 20 orang, asing sebanyak 80 orang, seniman sebanyak 25 orang, pada tahun 2023 pelajar sebanyak 1500 orang, mahasiswa sebanyak 200 orang, guru sebanyak 30 orang, dosen sebanyak 15 orang, umum sebanyak 5000 orang, penelitian 20 orang, asing 150 orang, seniman 50 orang.

Bagi wisatawan anggapan tentang pengalaman wisatawan (*Tourism Experience*) dibentuk dari berbagai interaksi sosial (kumpul-kumpul), dan acara lainnya.⁶ Supaya bisa mempengaruhi apa yang diinginkan wisatawan yaitu pengalaman yang berkesan, maka pengelolaan pariwisata harus mampu menyesuaikan dan merancang ulang pelayanan-pelayanan mereka. Pengalaman wisatawan sangat penting untuk perancangan pelayanan yang baik. Karena pengalaman wisatawan merupakan produk inti dari industri Pariwisata, maka diperlukan pengertian yang baik akan pengalaman wisatawan tersebut baik secara konsep yang sudah terbentuk maupun konsep praktis.⁷

Selanjutnya yang mempengaruhi minat berkunjung pengunjung atau wisatawan yaitu daya tarik wisata merupakan segala bentuk yang menjadi tujuan untuk mengunjungi lokasi tertentu dimana terdapat keunikan dan keindahan yang mempunyai nilai kunjungan plus dari wisatawan. Daya tarik Wisata merupakan segala sesuatu yang memiliki keunikan, keindahan, dan nilai

⁶ Costa Mendes and Patrícia Oom, "The Tourist Experience : Exploring the Relationship between Tourist Satisfaction and Destination Loyalty" 58, no. 469 (2010): 111–26.

⁷ Nova Riana Titing Kartika, Emron Edison, "Strategi Menciptakan Pengalaman Berwisata Di Desa Wisata Ciburial," *Jurnal Bermasyarakat* 3, no. 1 (2022): 65–72.

berupa keberagaman kekayaan alam, budaya, dan hasil buatan manusia yang menjadi sasaran atau tujuan kunjungan wisatawan. Kunjungan ke Museum merupakan salah satu produk pariwisata melalui proses interpretasi.⁸ Pengembangan objek dan Daya Tarik Wisata (ODTW) yang merupakan penggerak utama sektor keparwisataan memerlukan kerjasama seluruh pemangku kepentingan yang terdiri dari masyarakat dan pemerintah, kerjasama langsung dari kalangan usaha maupun dari pihak swasta. Sesuai dengan tugas dan kewenangannya, pemerintah merupakan pihak fasilitator yang memiliki peran dan penentu seluruh kebijakan dan Daya Tarik Wisata. Keberadaan objek dan Daya Tarik Wisata merupakan mata rantai terpenting dalam suatu kegiatan wisata, hal ini disebabkan karena faktor utama yang membuat pengunjung daerah tujuan wisata adalah potensi dan daya tarik yang dimiliki objek wisata Museum Tuanku Imam Bonjol.⁹

Selanjutnya yang mempengaruhi minat berkunjung ulang (*Revisit intention*) merupakan hal yang penting dalam industri destinasi wisata. Fenomena ini dapat disebabkan oleh beberapa hal diantaranya niat wisata untuk berkunjung kembali. Banyak wisatawan yang ingin mengunjungi kembali destinasi yang sama dikarenakan berbagai faktor, diantaranya destinasi wisatawan yang menarik, fasilitas dan kebersihan yang terpelihara. Keseluruhan aspek produk wisata bagi pengunjung sangat berkesan. Kepuasan

⁸ Majid Mohammad Reihaneh Alsadat Tabaeian Hoda Tavakoli Shafiee, "The Effect of Destination Image on Tourist Satisfaction , Intention to Revisit and WOM : An Empirical Research in Foursquare Social Media Majid Mohammad Shafiee," 2016, 1–8.

⁹ "Pengembangan Obyek Dan Daya Tarik Wisata Alam Sebagai Daerah Tujuan Wisata Di Kabupaten Karangnyar," *Helin Angga Devy R.B. Soemanto* 32, no. 1 (2017): 34–44.

wisatawan merupakan dorongan yang sangat penting untuk menarik minat kunjungan ulang wisatawan, apabila wisatawan merasa puas akan kegiatan wisatanya di suatu objek wisata, tentu akan meningkatnya minat atau kesediaan untuk berkunjung kembali yang tinggi dimasa depan pada destinasi yang sama serta akan memberikan rekomendasi yang positif kepada orang lain tentang objek wisata yang telah dikunjunginya.¹⁰

Citra Destinasi (*destination image*) merupakan keyakinan dan pemahaman Wisatawan tentang suatu destinasi serta perasaan yang mereka alami selama perjalanan.¹¹ Untuk memenuhi kebutuhan Wisatawan, pengembangan destinasi Pariwisata juga harus mempertimbangkan faktor-faktor yang mempengaruhi kepuasan Wisatawan. Untuk mengetahui seberapa puas Wisatawan sebagai konsumen atau penikmat jasa, dapat dipertimbangkan dengan melakukan penilaian keseluruhan Wisatawan. Penilaian tersebut berkaitan dengan kualitas hasil dari destinasi wisata yang diperoleh Wisatawan. Citra Destinasi mempengaruhi perilaku Wisatawan seperti bermaksud mengunjungi kembali, merekomendasikannya ke orang lain, atau berkunjung kembali ke destinasi Pariwisata.

¹⁰ ida Kurnia Putr, "Peranan Atribut Destinasi Wisata Dalam Meningkatkan Revisit Intention Yang Dimediasi Oleh Kepuasan Pengunjung Pada Wisata Geopark Merangin, Jambi," *Jurnal of Comprehensive Science* 2, no. 8 (2023).

¹¹ Asya Hanif and Andriani Kusumawati M. Kholid Mawardi, "Dampak Terhadap Loyalitas Wisatawan (Studi Pada Wisatawan Nusantara Yang Berkunjung Ke Kota Batu)," *Administrasi Bisnis* 38, no. 1 (2016): 44–52.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang dijelaskan sebelumnya, maka yang menjadi batasan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana **“Pengaruh *Tourism Experience* dan Daya Tarik Wisata Terhadap *Revisit Intention* Di Museum Tuanku Imam Bonjol yang Di Mediasi oleh *Destianation Image*”**

C. Rumusan masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka rumusan permasalahan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh *Tourism Experience* terhadap *Revisit Intention* di Museum Tuanku Imam Bonjol?
2. Bagaimana pengaruh Daya Tarik Wisata terhadap *Revisit Intention* di Museum Tuanku Imam Bonjol?
3. Bagaimana pengaruh *Tourism Experience* terhadap *Destination Image* di Museum Tuanku Imam Bonjol?
4. Bagaimana pengaruh Daya Tarik Wisata terhadap *Destination Image* di Museum Tuanku Imam Bonjol?
5. Bagaimana pengaruh *Destination Image* terhadap *Revisit Intention* di Museum Tuanku Imam Bonjol?
6. Bagaimana pengaruh peran mediasi *Destination Image* antara *Tourism Experience* terhadap *Revisit Intention* di Museum Tuanku Imam Bonjol?
7. Bagaimana pengaruh peran mediasi *Destination Image* antara Daya Tarik Wisata terhadap *Revisit Intention* di Museum Tuanku Imam Bonjol?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai adalah untuk mengetahui dan menganalisis secara komprehensif:

1. Untuk mengetahui pengaruh *Tourism Experience* terhadap *Revisit Intention* pada Museum Tuanku Imam Bonjol
2. Untuk mengetahui pengaruh Daya Tarik Wisata terhadap *Revisit Intention* pada Museum Tuanku Imam Bonjol
3. Untuk mengetahui pengaruh *Tourism Experience* terhadap *Destination Image* pada Museum Tuanku Imam Bonjol
4. Untuk mengetahui pengaruh Daya Tarik Wisata terhadap *Destination Image* pada Museum Tuanku Imam Bonjol
5. Untuk mengetahui pengaruh *Destination Image* terhadap *Revisit Intention* pada Museum Tuanku Imam Bonjol
6. Untuk mengetahui pengaruh peran mediasi *Destination Image* antara *Tourism Experience* terhadap *Revisit Intention* pada Museum Tuanku Imam Bonjol
7. Untuk mengetahui pengaruh peran mediasi *Destination Image* antara Daya Tarik Wisata terhadap *Revisit Intention* pada Museum Tuanku Imam Bonjol

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini dapat diharapkan memberi manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis. Secara teoritis manfaat penelitian ini adalah dapat memberikan manfaat bagi penelitian yang berkaitan.

1. Bagian Akademis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi bagi ilmu pengetahuan yang akan datang dan dapat menjadi suatu sumber referensi bagi yang membutuhkannya.

2. Bagi peneliti selanjutnya

Dapat digunakan sebagai referensi dan pedoman untuk melakukan penelitian lanjutan selain itu juga sebagai bahan perbandingan bagi pihak yang mengadakan penelitian dalam bidang yang sama.

3. Bagi penulis

Sebagai implementasi ilmu Manajemen yang telah penulis dapatkan selama berkuliah di Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Prodi Manajemen Bisnis Syariah Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang.

F. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dalam penulisan, maka penulis membuat sistematika penulisan sebagai berikut.

BAB I: PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas tentang latar belakang, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II: KAJIAN TEORI

Pada bab ini membahas tentang landasan teori, penelitian terdahulu dan kerangka penelitian.

BAB III: METODE PENELITIAN

Pada bab ini membahas pendekatan penelitian, lokasi dan waktu penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel, jenis dan sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data yang digunakan untuk memberikan jawaban atas permasalahan penelitian yang ada.

BAB IV: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas tentang gambaran umum objek penelitian, ini dari hasil penelitian, dan pembahasan penelitian.

BAB V: PENUTUP

Pada bab ini, merupakan bagian akhir yang penting berisikan tentang kesimpulan dan berisi saran-saran yang diberikan kepada pihak-pihak tertentu serta penulis menjelaskan keterbatasan penulis, dan ini merupakan bagian akhir pembuatan skripsi yang diangkat