



PENYUSUNAN *STORYTELLING* MUSEUM RADYA PUSTAKA SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN DAYA TARIK WISATA WARISAN BUDAYA DI KOTA SURAKARTA

Minta Harsana¹, Maria Tri Widayati²

E-mail : minta_harsana@uny.ac.id HP: 081226794848¹
mariatriwidayati@yahoo.com Hp: 081338028702²

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan mengenai upaya peningkatan daya tarik wisata warisan budaya di Kota Surakarta melalui penyusunan *storytelling* di Museum Radya Pustaka. Keberadaan *storytelling* Museum Radya Pustaka akan mampu memberikan pemahaman yang sama di antara para pemandu wisata mengenai Museum radya Pustaka, sehingga informasi yang diberikan kepada wisatawan bisa seragam. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian deskriptif kualitatif. Informan terdiri dari pengelola Museum Radya Pustaka dan Dinas Kebudayaan.. Penentuan informan dilakukan dengan teknik *snowball purposive sampling*. Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara , dokumentasi, dan penelaahan literatur atau referensi. Penelitian ini menunjukkan bahwa *Storytelling* Museum Radya Pustaka sebagai salah satu upaya menanamkan kesan mendalam tentang daya tarik wisata kepada calon wisatawan. *Storytelling* telah terbukti sebagai strategi yang efektif untuk menciptakan kampanye pemasaran yang mengesankan. *Storytelling* dapat membuat Museum Radya Pustaka menjadi hidup, semakin menarik dan membuat penasaran para wisatawan. Ketersediaan *storytelling* di Museum Radya Pustaka akan semakin menarik kunjungan wisatawan, karena informasi yang disampaikan oleh para pemandu wisatawan akan sama dan tidak membingungkan. Penyediaan *Storytelling* Museum Radya Pustaka tersebut nantinya ditujukan untuk meningkatkan kepuasan wisatawan.

.Kata Kunci: *Storytelling*, Museum Radya Pustaka

Abstract

This study aims to describe the efforts to increase the attraction of cultural heritage tourism in the city of Surakarta through the preparation of storytelling in the Radya Pustaka Museum. The existence of the Radya Pustaka Museum storytelling will be able to provide the same understanding among tour guides regarding the Radya Pustaka Museum, so that the information provided to tourists can be uniform. The study used a descriptive qualitative research approach. The informants consisted of the manager of the Radya Pustaka Museum and the Office of Culture. The determination of the informants was carried out using the purposive sampling snowball technique. Data collection was conducted by observation, interview, documentation, and review of literature or references. The study shows that the Radya Pustaka Storytelling Museum as an effort to instill a deep impression of tourist attraction to prospective tourists. Storytelling has proven to be an effective strategy for creating impressive marketing campaigns. Storytelling can make the Radya Pustaka Museum come alive, more interesting and intriguing tourists. The availability of storytelling at the Radya Pustaka Museum will increasingly attract tourist visits, because the information conveyed by tourist guides will be the

¹ Dosen Pendidikan Teknik Boga dan Busana Universitas Negeri Yogyakarta

² Dosen Tetap Jurusan Bina Wisata, Politeknik "API" Yogyakarta

same and not confusing. The provision of the Radya Pustaka Museum Storytelling will be aimed at increasing tourist satisfaction.

Keywords: Storytelling, Museum Radya Pustaka

PENDAHULUAN

Indonesia sebagai negara kepulauan memiliki kekayaan alam, budaya, dan sumber daya manusia sangat besar dan beragam, yang merupakan sumber kepariwisataan. Sektor pariwisata menjadi primadona pada beberapa tahun terakhir dengan ditandai meningkatnya jumlah wisatawan mancanegara yang berkunjung ke Indonesia. Menurut Badan Pusat Statistik Indonesia selama tahun 2019, jumlah kunjungan wisman ke Indonesia mencapai 16,11 juta kunjungan atau naik 1,88 persen dibandingkan dengan jumlah kunjungan wisman pada periode yang sama tahun 2018 yang berjumlah 15,81 juta kunjungan. Tingkat Penghunian Kamar (TPK) hotel klasifikasi bintang mencapai rata-rata 59,39 persen atau turun 0,36 poin dibandingkan dengan TPK Desember 2018 yang tercatat sebesar 59,75 persen. Rata-rata lama menginap tamu asing dan Indonesia pada hotel klasifikasi bintang selama Desember 2019 tercatat sebesar 1,76 hari, terjadi kenaikan sebesar 0,01 poin jika dibandingkan keadaan Desember 2018.³ Tentunya tingkat kunjungan dan lama tinggal wisatawan di Indonesia ini mengalami penurunan tajam pada tahun 2020 berkaitan dengan adanya pandemi Covid 19.

Salah satu wilayah yang memiliki destinasi pariwisata warisan budaya adalah Kota Surakarta. Kota Surakarta atau dikenal juga sebagai kota Solo dalam Ripparnas tahun 2011 dicitrakan sebagai *Home of Java Man* memiliki banyak daya tarik wisata warisan budaya. Kepariwisataan Kota Surakarta oleh Pemerintah daerah di kembangkan dengan tema “Solo Masa Lalu adalah Solo Masa Depan” dengan maksud wisatawan yang berkunjung ke Solo akan melihat Keraton Surakarta sebagai identitas dan bukti sejarah yang tetap disajikan keorisinalitasnya kepada masyarakat modern

saat ini (Monica, 2016:54)⁴. Hal itu diperkuat dengan *City branding* Kota Surakarta dengan *Solo, The Spirit of Java* yang mengandung arti Solo merupakan jiwanya Jawa ataupun representasi dari Jawa.⁵ *City branding* yang diciptakan tersebut didukung pula dengan berbagai destinasi wisata yang ada di Kota Surakarta.

Kota Surakarta berdasarkan Peraturan Daerah Surakarta Nomor 13 Tahun 2016 tentang Rencana Induk Pembangunan Kepariwisataan Daerah Tahun 2016 – 2026, pada Pasal 13 disebutkan bahwa ada 14 (empat belas) destinasi pariwisata daerah yang tersebar di 5 (lima) kecamatan. Destinasi pariwisata tersebut meliputi Keraton Surakarta Hadiningrat, Pura Mangkunegaran, Benteng Vasternburg, Museum Radya Pustaka, Wayang Orang Sriwedari, Taman Sriwedari, Taman Balekambang, Taman Satwa Taru Jurug, Pasar Klewer, Pasa Gede, Pasar Antik Triwindu, Kampung Batik Laweyan, Kampung Batik Kauman dan Kampung Situs Budaya Baluwarti. Berdasar daftar tersebut, mayoritas destinasi pariwisata daerah Kota Surakarta bisa dikategorikan sebagai destinasi wisata warisan budaya.

Kekayaan warisan budaya di Kota Surakarta yang cukup banyak tersebut, ternyata belum mampu membawa Kota Surakarta sebagai tujuan wisata warisan budaya Indonesia. Hal ini menjadi dorongan bagi pemerintah Kota Surakarta untuk terus meningkatkan upaya-upaya pengembangan promosi destinasi wisata yang ada di sana. Berikut jumlah kunjungan wisatawan mancanegara dan wisatawan nusantara di Kota Surakarta :

Tabel 1

Kunjungan Wisatawan ke Kota Surakarta 2019

Bulan	Obyek Kunjungan
-------	-----------------

⁴ Pramudyasari, Monica 2016. Perkembangan Tata Kelola Obyek Dan Daya Tarik Wisata Budaya Keraton Surakarta (Studi Fenomenologi terhadap Pengelola dan Wisatawan Keraton Surakarta). *Jurnal Sosiologi DILEMA*. Vol. 31, No. 1 Tahun 2016. Hlm.54.

⁵ Dikutip dari <https://www.kompasiana.com/sukro/551039c2813311d638bc6125/solo-the-spirit-of-java> diakses 29 Juni 2020

³ <https://www.bps.go.id/pressrelease/2020/02/03/1711/jumlah-kunjungan-wisman-ke-indonesia-desember-2019-mencapai-1-38-juta-kunjungan-.html>

	Hotel		Daya Tarik Wisata	
	Wisman	Wisnus	Wisman	Wisnus
Januari	1 265	130 961	434	259 938
Februari	1 357	137 630	647	238 573
Maret	2 187	149 251	540	248 719
April	1 616	146 027	437	268 188
Mei	1 268	118 154	588	204 188
Juni	1 252	165 434	826	341 014
Juli	1 729	151 911	1 674	274 611
Agustus	1 853	151 685	2 423	238 520
September	1 943	147 642	983	272 869
Oktober	1 769	150 531	1 810	305 759
November	1 718	157 230	1 729	310 593
Desember	1 331	165 477	956	586 532
Jumlah	19 288	1 771 933	13 047	3 549 504

Sumber: Dinas Pariwisata Kota Surakarta

Salah satu daya tarik yang ada di Kota Surakarta adalah Museum Radya Pustaka. Museum Radya Pustaka berada di dalam kompleks Taman Sriwedari di Jalan Slamet Riyadi, Kota Surakarta. Nama Museum Radya Pustaka berakar dari dua kata, Radya berarti 'bangsa atau negara' dan Pustaka berarti 'budaya (tulisan)'. Di museum ini tersimpan koleksi benda-benda kuno yang mempunyai nilai dan sejarah yang tinggi, antara lain beberapa arca batu dan perunggu dari zaman Hindu dan Buddha. Koleksi keris kuno dan berbagai senjata tradisional, seperangkat gamelan, wayang kulit dan wayang beber, koleksi keramik dan berbagai barang seni lainnya yang memiliki nilai seni dan budaya yang tinggi⁶. Museum Radya Pustaka dibangun pada 28 Oktober 1890 Masehi atau 14 Rabiul Awal 1308 H, oleh KRA. Sosrodiningrat IV yang menjabat sebagai Papatih Dalem pada masa pemerintah Pakubuwono IX dan Pakubuwono X. KRA. Sosrodiningrat IV disebut juga Kanjeng Ngedraprastha di Kota Solo, merupakan seseorang yang besar minatnya terhadap ilmu kebudayaan Jawa. Museum Radya Pustaka buka dari hari Selasa hingga Minggu pukul 08.30--14.30 WIB, dengan tiket masuk untuk wisatawan umum sebesar Rp 2,500 dan yang membawa kamera dikenai biaya tambahan sebesar Rp 5.000.⁷

Seperti halnya kondisi museum pada umumnya, keberadaan Museum Radya

Pustaka ini belum mampu menjadi daya tarik utama Kota Surakarta. Oleh karena itu Pemerintah Daerah Kota Surakarta berupaya untuk meningkatkan daya tarik Museum Radya Pustaka, salah satunya melalui pembuatan *Storytelling*. *Storytelling* dapat membuat suatu daya tarik wisata menjadi semakin menarik dan membuat penasaran para wisatawan, namun *storytelling* yang terlalu panjang akan membuat jenuh wisatawan.⁸ Oleh karena itu *storytelling* cukup singkat, namun dalam.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan untuk penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif kualitatif. Bogdan dan Taylor menjelaskan bahwa metodologi penelitian kualitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang atau perilaku yang diamati (Moleong, 2000:5)⁹. Diperjelas, metode penelitian kualitatif yaitu data yang dinyatakan dalam bentuk kata-kata, kalimat, wacana, paparan, analisis, argumentasi, dan berbagai bentuk pemahaman lainnya (Santosa, 2015:71)¹⁰.

Data digali melalui wawancara, dokumentasi, dan pengamatan langsung terhadap objek penelitian. Informan terdiri dari pengelola Museum Radya Pustaka dan Dinas Kebudayaan. Penentuan informan dilakukan dengan teknik *snowball purposive sampling* Selain itu pengumpulan data juga dilakukan dengan penelaahan literatur atau referensi, baik yang bersumber dari buku, jurnal, dan dokumen lainnya, serta data dari jurnal dan artikel-artikel yang bersumber dari internet. Data kemudian dianalisis melalui pemaparan hasil dengan menjabarkan secara deskriptif terkait dengan profil Museum Radya Pustaka yang akan diangkat kisahnya pada *storytelling*. Data yang terkumpul kemudian dipilah dengan kategorisasi, kemudian data yang telah

⁸ www.visitbangkabelitung.com/content/bimbingan-teknis-percepatan-pengembangan-wisata-sejarah-dan-religi-tendinur-alam-%E2%80%9Cbikin/27/10/2017/16:23 diakses 7 Maret 2019

⁹ Moleong, Lexy J. 2000. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya.

¹⁰ Sentosa, Puji. 2015. *Metodologi Penelitian Sastra Paradigma, Proposal, Pelaporan, dan Penerapan*. Yogyakarta: Azzagrafika.

⁶<https://www.museumindonesia.com/museum/45/1/Museum-Radyapustaka-Surakarta> diakses 15 Mei 2019

⁷ Ibid.

dikategorisasi direduksi berdasarkan tujuan dari penelitian, dan pada bagian akhir ditarik sebuah kesimpulan.

STORYTELING SEBAGAI STRATEGI PENINGKATAN DAYA TARIK MUSEUM RADYA PUSTAKA

City brand Kota Surakarta terutama untuk pengembangan wisata warisan budaya, memerlukan penguatan dan pengembangan promosi pada masing-masing daya tarik wisata yang dimiliki, salah satunya melalui teknik komunikasi pariwisata. Sebenarnya selama ini para pengelola wisata warisan budaya di Kota Surakarta sudah *melek* teknologi komunikasi berbasis media sosial yang terkoneksi dengan internet seperti *Instagram*, *Facebook*, *Youtube*, dan sebagainya, namun dalam penyajian kontennya masih konvensional yakni hanya memvisualisasikan obyek wisatanya, sementara alur cerita obyek wisata secara kronologis kurang muncul kepermukaan (Bakti dkk, 2018:26)¹¹. Padahal, kemampuan dan keterampilan komunikasi pariwisata berbasis media sosial ini menjadi nilai tambah untuk memperkuat eksistensi dari obyek wisata tersebut. Selain itu, komunikasi pariwisata secara langsung atau verbal juga diperlukan kepada wisatawan.

Dalam meningkatkan nilai jual daya tarik wisata Museum Radya Pustaka melalui pemasaran, perlu adanya penguatan pemahaman dan keterampilan dalam teknik komunikasi pariwisata baik verbal maupun non verbal. Salah satunya adalah meningkatkan ketrampilan para pegiat wisata, terutama pramuwisata melalui pengetahuan tentang *Storytelling* sebagai salah satu upaya menanamkan kesan mendalam tentang daya tarik wisata warisan budaya Museum Radya Pustaka kepada calon wisatawan. *Storytelling* telah terbukti sebagai strategi yang efektif untuk menciptakan kampanye pemasaran yang mengesankan.

¹¹ Bakti, Iriana dkk. 2018. Pelatihan Storytelling Dalam Membangun Ekonomi Kreatif Bidang Pariwisata di Desa Cintaratu Kecamatan Parigi Kabupaten Pangandaran. *Jurnal Bakti Masyarakat*, Vol.1. Hlm.26

Menurut Echols (1975)¹², *storytelling* terdiri atas dua kata yaitu *story* berarti cerita dan *telling* berarti penceritaan. Penggabungan dua kata *storytelling* berarti penceritaan cerita atau menceritakan cerita. *Storytelling* juga didefinisikan sebagai rangkaian kejadian cerita dan unsur naratif dengan tujuan untuk menyampaikan sebuah cerita baik dalam bentuk kata-kata, gambar, video, maupun suara (Prasetyo, 2017:56).¹³ Pemasaran produk atau marketing melalui pendekatan *storytelling* tidak lepas dari peran otak manusia yang lebih mudah menyerap cerita dibanding sederet data dan fakta.¹⁴

Pengertian mengenai *Storytelling* selain yang sudah disebut di atas, cukup beragam. Menurut Serrat (dalam Bakti, 2008:26)¹⁵, *Storytelling* merupakan “sebuah seni yang menggambarkan peristiwa yang sebenarnya maupun berupa fiksi dan dapat disampaikan menggunakan gambar ataupun suara”. Hal ini dapat berarti cerita-cerita dibalik suatu daya tarik wisata warisan budaya yang berupa cerita tutur (mitos dan legenda) yang kadang tidak masuk akal, bisa digunakan sebagai sumber penulisan *Storytelling*.

Keterampilan tentang *Storytelling* ini memiliki keuntungan, yang menurut Paley, dalam Wright, dkk. (2008)¹⁶, antara lain: 1). membantu mengenalkan pada proses dan tujuan dari menulis; 2). mempertimbangkan ekspresi kreatif dari ide-ide dan perasaan; 3). meningkatkan kesempatan untuk membangun kemampuan sosial; dan 4). mempertimbangkan untuk bekerja dengan ide-ide dan berbagai pengalaman. Dengan demikian, penyusunan *storytelling* mampu menggambarkan makna yang ada di balik keberadaan suatu daya

¹² Echols, John M. 1975. *An Indonesian-English Dictionary*. Cornell University Press.

¹³ Prasetyo, Dwi dan Denny Indrayana Setyadi. 2017. Perancangan Film Pendek Bertema Wisata Dengan Pendekatan Storytelling Sebagai Media Promosi Pulau Bawean. *Jurnal Sains dan Seni ITS*. Vol.6, No.1, Hlm. 55-61.

¹⁴ *Ibid*.hlm. 57

¹⁵ Bakti, Iriana, dkk. 2018. Pelatihan Storytelling Dalam Membangun Ekonomi Kreatif Bidang Pariwisata di Desa Cintarau Kecamatan Parigi Kabupaten Pangandaran. *Jurnal Bakti Masyarakat Indonesia*. Vol.1, No.1, Hlm.25-31.

¹⁶ Wright, C, etc. (2008). *Window Into Children Thinking: A Guide to Storytelling and Dramatization*. Early Childhood Education.

tarik wisata warisan budaya yang telah disusun secara sistematis.

Penyusunan *storytelling* agar mampu membuat daya tarik bercerita tidaklah mudah. Kunci penguatan *storytelling* melalui verbal maupun nonverbal dalam destinasi wisata diawali dengan adanya hubungan kerja sama yang sinergis antara pihak-pihak yang terlibat, meliputi *trade, events, media, inbound operations, travel agents* dan *agencies (PR and Creative)* (Ersbak, 2016:6).¹⁷ Media yang digunakan dalam *storytelling* berupa konten-konten yang kreatif yang diberikan kepada para wisatawan dan atau calon wisatawan agar dapat mengenal dan mengingat destinasi tersebut. Konten-konten *storytelling* verbal maupun nonverbal meliputi konten tulisan, konten visual dan konten video.¹⁸ Konten tulisan meliputi media blog, *website* dan sebagainya. Konten visual terdiri dari infografis, foto-foto di sosial media dan sebagainya. Sementara, konten video meliputi video informasi sejarah, tempat dan sebagainya yang ditampilkan secara singkat dan jelas. Pihak-pihak yang terlibat dalam penguatan strategi *storytelling* tidak hanya pramuwisata saja, namun *stakeholder* lainnya perlu bekerjasama.

Pemerintah Daerah Kota Surakarta melalui Dinas Kebudayaan telah melakukan kajian penyusunan *Storytelling* Museum Radya Pustaka pada tahun 2019. Adapun konten *Storytelling* Museum Radya Pustaka berdasar Laporan Kajian *Storytelling* Destinasi Wisata Kota Surakarta¹⁹ adalah sebagai berikut:

Bermula saat Keraton Solo pada masa pemerintahan Pakubuwono IX memiliki banyak sekali arsip dan naskah yang perlu di rawat dan di simpan. Pada 28 Oktober 1890 Kanjeng Raden Adipati Sosrodiningrat IV yang pernah

menjabat sebagai Patih untuk Pakubuwono IX dan Pakubuwono X mendirikan sebuah tempat penyimpanan surat-surat kerajaan dan sekaligus tempat berkumpul para sastrawan dan pujangga dari Keraton Surakarta dan Kepatihan. Radyapustaka berasal dari kata "Radya" yang berarti Keraton atau Negara, sedangkan "Pustaka" berarti perpustakaan dengan demikian Radyapustaka mempunyai arti sebagai perpustakaan Kraton atau perpustakaan negara. Jadi pada awalnya tempat itu merupakan perpustakaan milik Kraton.

Seiring waktu, tidak hanya surat saja yang disimpan disini melainkan juga berbagai benda penting yang ada hubungannya dengan kerajaan. Jenis barang yang disimpan juga bertambah, sehingga tempat ini pun kemudian menjadi sebuah museum. Lokasi museum setelah didirikan kemudian dipindahkan ke lokasinya yang sekarang pada 1 Januari 1913. Perpustakaan tetap ada di museum ini namun menempati ruangan tersendiri yang lebih kecil. Sebelumnya bangunan museum adalah kediaman warga negara Belanda bernama Johannes Busselaar dan dikenal dengan nama Loji Kadipolo dengan gaya arsitektur Belanda yang dibeli oleh Sri Susuhunan Pakubuwono IX. Bangunan tersebut kemudian diserahkan kepada Paheman Radya Pustaka untuk dijadikan Museum. Bentuk bangunan yang asli tetap dipertahankan dan hanya mengubah beberapa bagian saja seperti kamar mandi yang dihilangkan agar ruangan menjadi lebih luas. Museum berada di bawah naungan Yayasan Paheman Radya Pustaka Surakarta yang dibentuk pada tahun 1951. Untuk pelaksanaan sehari – hari kemudian dibentuk presidium yang pertama pada tahun 1966 oleh K.R.T. Hardjonagoro, atau Go Tik Swan, seorang budayawan berdarah Tionghoa.

¹⁷ Ersbak, Jenny. 2016. *Storytelling+Content Marketing Strategies for the Travel Industry*. Pacific Asia Travel Association: The Connected Visitor Economy. Hlm.6.

¹⁸ Dikutip dari https://www.onespot.com/wp-content/uploads/onespotscience_final061317-web.png diakses 8 Maret 2019

¹⁹ Dinas Kebudayaan Kota Surakarta. 2019. Laporan Kajian *Storytelling* Destinasi Wisata Kota Surakarta

Tata ruangan museum tidak seperti museum pada umumnya karena sebelumnya berfungsi sebagai hunian. Koleksi museum terdiri dari berbagai macam arca, pusaka adat, wayang kulit,

1. Halaman. Di halaman museum, terdapat patung Rangga Warsita yaitu seorang pujangga besar di Surakarta pada abad ke 19.
2. Serambi. Di bagian serambi ada beberapa meriam dengan roda yang berasal dari masa VOC di abad ke-17 dan ke-18, juga beberapa meriam kecil milik Keraton Kartasura, beberapa arca Hindu – Buddha seperti arca Dewi Durga, arca Boddhisatwa dan Siwa yang ditemukan di sekitar Surakarta. Arca Durga Mahisasuramadini yang berukuran besar di teras museum terbuat dari batu andesit. Arca tersebut adalah fisualisasi Dewi Parwati yang dikutuk oleh Shiwa sehingga menjadi dewi berwajah raksasa. Arca tersebut dilukiskan sedang berdiri sambil menginjak kerbau jelmaan Raja Asyura yang pernah menyerang istana Shiwa di kahyangan.
3. Ruang pertama di dalam museum ini menyimpan berbagai jenis wayang seperti wayang gadhog, madya, klithik, sukat, beber dan wayang dari luar negeri seperti wayang nang dari Thailand.
4. Di Ruang Tosan Aji tersimpan berbagai senjata logam, arca, miniatur rumah joglo, rumah asli Jawa Tengah, lalu ada ruang khusus berbagai jenis keramik. Ada pula orgel atau kotak musik yang diberikan sebagai hadiah dari Napoleon Bonaparte kepada Paku Buwana IV yang memerintah dari tahun 1788 – 1820.
5. Di ruangan ketiga tersimpan berbagai jenis keramik yang sebagian besar berasal dari zaman penjajahan Belanda. Ada aneka piring sewon yang dipajang di satu sisi dinding, yaitu pitung yang khusus dibuat untuk peringatan 1000 hari wafatnya seseorang atau anggota kerajaan.
6. Ruang keempat adalah ruang perpustakaan yang berisi mayoritas buku berbahasa Jawa atau Belanda dan sebagian kecil berbahasa Indonesia yang ditata rapi dan terawat antara lain buku kuno karangan Pakubuwono IV berjudul Wulang Reh mengenai petunjuk pemerintahan dan Serat Rama yang dikarang oleh pujangga keraton Surakarta Yasadipura I tentang Ramayana.. Di perpustakaan juga tersimpan mesin ketik Aji Saka yang memiliki huruf – huruf Jawa. Semua koleksi hanya boleh dibaca di dalam ruangan dan tidak boleh dipotret. Di depan ruang keempat, dipajang patung Johannes Albertus Wilkens, seorang ahli bahasa yang membuat kamus berbahasa Jawa – Belanda, namun hasil karyanya tidak ada di museum ini.
7. Ruang kelima tempat penyimpanan berbagai koleksi terbuat dari bahan perunggu seperti patung dan gamelan.
8. Ruang keenam yang paling luas menyimpan koleksi etnografi berupa gamelan agung milik Kanjeng Raden Adipati Sosrodiningrat IV, alat tenun tradisional, gamelan genderan, yaitu serangkaian gamelan yang dibentuk seperti meja dan bisa dimainkan oleh satu orang.
9. Ruang ketujuh menyimpan kepala Rojomolo, raksasa penguasa laut yang merupakan karya Pakubuwono V. Rojomolo merupakan sebuah Canthik yang merupakan hiasan pada haluan atau depan perahu Rojomolo. Canthik tersebut dibuat oleh putra Mahkota Pakubuwono IV yakni Raden Mas Sugandi yang terbuat dari kayu jati yang berasal dari hutan Dono Loyo. Perahu Rojomolo merupakan kapal Bengawan Lunes datar yang berfungsi sebagai kapal dinas Keraton Kesunanan Surakarta.

Perahu Pertama kali di luncurkan di gedung pengantin Sungai Bengawan Solo pada tanggal 19 Juli 1819 dan digunakan untuk mengarungi Sungai Bengawan Solo hingga Madura. Dalam cerita pewayangan, Rojomolo atau Rajamala adalah putra angkat dari Resi Palasara yang berasal dari padepokan Retawu dengan Dewi Durgandini, putri dari Prabu Basukesti, Raja Wirata.

10. *Ruangan kedelapan yang terletak di bagian belakang memajang maket makam raja – raja di Imogiri dan berbagai arca lainnya.*
11. *Ruang samping menyimpan benda-benda dari batu atau gerabah yang berasal dari masa Hindu Budha maupun masa Islam seperti arca, lingga yoni, prasasti batu, jambangan, dan sebagainya.*

Saat ini koleksi manuskrip dan naskah-naskah kuno dalam proses digitalisasi. Hal ini penting dilakukan agar semua naskah tersimpan dalam bentuk digital. Koleksi naskah yang ada di Museum Radya Pustaka kurang lebih sekitar 360 naskah. Naskah-naskah tersebut karena usianya yang sangat tua memerlukan perlakuan khusus dalam penyimpanan, dan beberapa naskah tidak di pinjamkan untuk umum.

Museum Radya Pustaka juga memiliki keunikan lain yaitu di Museum ini menyediakan jasa membanca garis hidup seseuai dengan penanggalan dan tahun Jawa yang dilakukan oleh tenaga khusus yang dimiliki oleh Museum Radya Pustaka. Tenaga khusus tersebut bernama Bapak Totok Yasmiran.

Penyediaan *Storytelling* Museum Radya Pustaka tersebut nantinya ditujukan untuk meningkatkan kepuasan wisatawan. Kepuasan wisatawan merupakan hasil interaksi antara pengalaman dan ekspektasi wisatawan sebelum dan sesudah suatu produk atau layanan. Sebelum wisatawan datang ke suatu daya tarik wisata, pada

umumnya mereka sudah mempunyai sebuah pengharapan yang nantinya ingin mereka capai ketika berada di daya tarik wisata.. Kebutuhan yang harus dipenuhi wisatawan ketika berada di sebuah daya tarik wisata adalah mampu mendapatkan segala informasi mengenai Museum Radya Pustaka yang dikunjungi pada saat itu. Selain harapan, wisatawan juga harus mempunyai respon-respon mengenai daya tarik wisata ataupun penyelenggaranya. Oleh karena itu, kepuasan wisatawan bisa dikatakan sangat bergantung pada kinerja produk ataupun penyelenggaraan wisata.

Salah satu hal penting dalam memenuhi kepuasan wisatawan adalah kehadiran pemandu wisata untuk menyampaikan informasi tentang Museum Radya Pustaka. Pemandu wisata adalah orang pertama yang diajak bicara oleh wisatawan dan seringkali melihat pemandu wisata sebagai wakil atau representasi dari suatu tempat (Cole dalam Purwaningsih, 2013:147).²⁰ Tiga tugas utama pemandu wisata adalah: a) untuk mengatur dan melaksanakan kegiatan perjalanan wisata bagi wisatawan yang ditanganinya berdasarkan program perjalanan (*itinerary*) yang telah ditetapkan, b) untuk menunjukkan dan mengantarkan wisatawan ke objek-objek dan daya tarik wisata yang dikehendaki, c) untuk memberikan informasi dan penjelasan mengenai objek dan daya tarik wisata yang dikunjungi, informasi sejarah dan budaya, dan pelbagai informasi lainnya.²¹ Dari ketiga tugas tersebut semuanya mengarah kepada kemampuan berbahasa pemandu wisata. Oleh karena itu keberadaan *storytelling* Museum Radya Pustaka akan mampu memberikan pemahaman yang sama di antara para pemandu wisata mengenai Museum radya Pustaka, sehingga informasi yang diberikan kepada wisatawan bisa seragam.

Peran pemandu wisata dalam industri pariwisata demikian penting bahkan sering

²⁰ Purwaningsih, Ratoh Melatisiwi. 2013. Pengaruh Kualitas Pelayanan Pemandu Wisata Terhadap Kepuasan Wisatawan Di Candi Prambanan Tinjauan Khusus Pada Kemampuan Berbahasa Verbal. *Jurnal Nasional Pariwisata*. Vol.5, No.3, Hlm. 146 - 153

²¹ *Ibid*.hlm.148

pula disebut sebagai “*A country’s ambassador to the visitor*” atau dengan kata lain pemandu wisata bertindak sebagai duta bangsa (Simpala, 2010).²² Apabila kinerja pemandu wisata tidak dapat memenuhi harapan, maka respon wisatawan akan negatif, sebaliknya apabila kinerja pemandu wisata dapat memenuhi harapan wisatawan maka respon wisatawan menjadi positif. Jika kinerja pemandu wisata melebihi harapan wisatawan maka wisatawan akan merasa puas. Kualitas pelayanan pemandu wisata mempunyai peran penting karena mampu mempengaruhi wisatawan untuk mendatangi suatu objek wisata sehingga nantinya dapat mempengaruhi wisatawan untuk berkunjung kembali. Terlebih jika daya tarik wisata berupa museum seperti Museum Radya Pustaka. Tanpa pemandu wisata yang mampu mengkomunikasikan tentang Museum Radya Pustaka, maka keberadaan museum tersebut terkesan hanyalah benda mati yang tidak berarti apa-apa. *Storytelling* sebagai sarana menghidupkan museum tersebut.

Selain itu, seorang pemandu wisata harus mempunyai suatu keunggulan atau keistimewaan dalam pelayanan sehingga mampu membuat wisatawan merasa puas. Salah satu keunggulan yang dimiliki pemandu wisata adalah mampu untuk berkomunikasi dengan baik, yaitu mampu memberikan informasi yang benar kepada wisatawan. Wisatawan merasa puas ketika pemandu wisata menyampaikan informasi dengan santai, apa adanya dan tidak terkesan teks book. Selain itu wisatawan tidak nyaman dengan cara penyampaian informasi yang terkesan satu arah seperti layaknya guru dan murid. Pemandu wisata memang bisa bertindak sebagai mentor (McDonnell, 2001)²³. Oleh karena itu keseragaman informasi yang dikemas dalam sebuah *storytelling* menjadi sangat penting agar wisatawan tidak menjadi bingung.

PENUTUP

²² Simpala, MM, 2010. *Tour Guide: Teori dan Praktik dalam Pariwisata*. Jakarta: Indie Publishing.

²³ McDonnell, Ian. 2001. *The Role of the Tour Guide in Transferring Cultural Understanding*. *Working Paper*, No. 3, Sydney: School of Leisure, Sport and Tourism University of Technology.

Storytelling Museum Radya Pustaka sebagai salah satu upaya menanamkan kesan mendalam tentang daya tarik wisata kepada calon wisatawan. *Storytelling* telah terbukti sebagai strategi yang efektif untuk menciptakan kampanye pemasaran yang mengesankan. *Storytelling* dapat membuat Museum Radya Pustaka menjadi hidup, semakin menarik dan membuat penasaran para wisatawan.

Ketersediaan *storytelling* di Museum Radya Pustaka akan semakin menarik kunjungan wisatawan, karena informasi yang disampaikan oleh para pemandu wisatawan akan sama dan tidak membingungkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Bakti, Iriana, dkk. 2018. Pelatihan *Storytelling* Dalam Membangun Ekonomi Kreatif Bidang Pariwisata di Desa Cintaratu Kecamatan Parigi Kabupaten Pangandaran. *Jurnal Bakti Masyarakat Indonesia*. Vol.1, No.1, Hlm.25-31.
- Dinas Kebudayaan Kota Surakarta. 2019. Laporan Kajian *Storytelling* Destinasi Wisata Kota Surakarta
- Echols, John M. 1975. [An indonesian-english dictionary](https://www.indonesian-english-dictionary.com/). Cornell University Press.
- Ersbak, Jenny. 2016. *Storytelling+Content Marketing Strategies for the Travel Industry*. Pacific Asia Travel Association: The Connected Visitor Economy. Hlm.6.
- <https://www.bps.go.id/pressrelease/2020/02/03/1711/jumlah-kunjungan-wisman-ke-indonesia-desember-2019-mencapai-1-38-juta-kunjungan-.html>
- <https://www.kompasiana.com/sukro/551039c2813311d638bc6125/solo-the-spirit-of-java diakses 29 Juni 2020>
- https://www.onespot.com/wp-content/uploads/onespotscience_final_061317-web.png diakses 8 Maret 2019
- <https://www.visitbangkabelitung.com/content/bimbingan-teknis-percepatan-pengembangan-wisata-sejarah-dan-religi-tendi-nur-alam->

[%E2%80%9Cbikin/27/10/2017/16:23](#)

diakses 7 Maret 2019

- McDonnell, Ian. 2001. The Role of the Tour Guide in Transferring Cultural Understanding. *Working Paper*, No. 3, Sydney: School of Leisure, Sport and Tourism University of Technology.
- Moleong, Lexy J. 2000. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Pramudyasari, Monica 2016. Perkembangan Tata Kelola Obyek Dan Daya Tarik Wisata Budaya Keraton Surakarta (Studi Fenomenologi terhadap Pengelola dan Wisatawan Keraton Surakarta). *Jurnal Sosiologi DILEMA*. Vol. 31, No. 1 Tahun 2016. Hlm.54.
- Prasetyo, Dwi dan Denny Indrayana Setyadi. 2017. Perancangan Film Pendek Bertema Wisata Dengan Pendekatan Storytelling Sebagai Media Promosi Pulau Bawean. *Jurnal Sains dan Seni ITS*. Vol.6, No.1, Hlm. 55-61.
- Purwaningsih, Ratih Melatisiwi. 2013. Pengaruh Kualitas Pelayanan Pemandu Wisata Terhadap Kepuasan Wisatawan Di Candi Prambanan Tinjauan Khusus Pada Kemampuan Berbahasa Verbal. *Jurnal Nasional Pariwisata*. Vol.5, No.3, Hlm. 146 - 153 Dinas Kebudayaan Kota Surakarta. 2019.
- Sentosa, Puji. 2015. *Metodologi Penelitian Sastra Paradigma, Proposal, Pelaporan, dan Penerapan*. Yogyakarta: Azzagrafika.
- Simpala, MM, 2010. *Tour Guide: Teori dan Praktik dalam Pariwisata*. Jakarta: Indie Publishing.
- Wright, C, *etc.* (2008). *Window Into Children Thinking: A Guide to Storytelling and Dramatization*. Early Childhood Education.