



Peran Komunikasi dalam Meningkatkan Pemahaman Denah Jawa Barat di Museum Sri Baduga

Fadane Raihan Mahardika^{1*}, Idola Perdini Putri²

Universitas Telkom, Indonesia

Email: fadanerhnd@student.telkomuniversity.ac.id*,

idolaperdiniputri@telkomuniversity.ac.id

Abstrak:

Museum Sri Baduga sebagai lembaga pendidikan informal memiliki peran strategis dalam menyampaikan sejarah dan budaya Jawa Barat. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis sejauh mana komunikasi pemandu museum memengaruhi pemahaman pengunjung terhadap koleksi denah Jawa Barat. Metode yang digunakan adalah kuantitatif deskriptif dengan pendekatan survei dan choice experiment. Data dikumpulkan melalui kuesioner tertutup dan wawancara terhadap 76 responden yang mayoritas merupakan pelajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas responden memahami isi denah secara lebih baik setelah mendapatkan penjelasan langsung dari pemandu. Selain itu, media digital juga terbukti mendukung proses pemahaman visual, khususnya bagi pengunjung dari generasi muda. Simpulan dari penelitian ini menegaskan bahwa komunikasi interpersonal dan kelompok memainkan peran penting dalam proses edukasi museum. Media digital bukan menjadi pengganti peran pemandu, melainkan pelengkap yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Oleh karena itu, saran yang diajukan adalah pengembangan model komunikasi hybrid yang menggabungkan narasi pemandu dan media digital secara seimbang untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih inklusif dan menarik di lingkungan museum.

Kata kunci: Denah Jawa Barat; Komunikasi; Media Digital; Museum; Pemandu Museum

Abstract:

The Sri Baduga Museum as an informal educational institution has a strategic role in conveying the history and culture of West Java. This study aims to analyze the extent to which the communication of museum guides affects visitors' understanding of the West Java plan collection. The method used is descriptive quantitative with a survey and choice experiment approach. Data was collected through a closed questionnaire and interviews with 76 respondents, the majority of whom were students. The results showed that the majority of respondents understood the content of the plan better after getting a direct explanation from the guide. In addition, digital media has also been proven to support the process of visual understanding, especially for visitors from the younger generation. The conclusions of this study confirm that interpersonal and group communication plays an important role in the museum's educational process. Digital media is not a substitute for the role of a guide, but a complement that can increase learning effectiveness. Therefore, the suggestion put forward is the development of a hybrid communication model that combines the guiding narrative and digital media in a balanced manner to create a more inclusive and engaging learning experience in the museum environment.

Keywords: West Java Plan; Communication; Digital Media; Museum; Museum Guide

Corresponding: Fadane Raihan Mahardika*

E-mail: fadanerhnd@student.telkomuniversity.ac.id*



PENDAHULUAN

Museum Sri Baduga di Bandung berperan penting dalam melestarikan dan menyajikan sejarah serta budaya Jawa Barat. Menurut Zuhdi lewat media berita digital, museum berperan sebagai lembaga pendidikan informal, museum ini diharapkan tidak hanya menjadi tempat penyimpanan artefak, tetapi juga berfungsi sebagai media edukasi yang efektif bagi pengunjung dalam memahami sejarah lokal dan kekayaan budaya Jawa Barat. Salah satu museum yang memiliki peran strategis dalam melestarikan dan memperkenalkan budaya serta sejarah Jawa Barat adalah Museum Sri Baduga yang terletak di Bandung. Museum ini menyajikan berbagai koleksi yang merepresentasikan sejarah, budaya, dan perkembangan sosial masyarakat Jawa Barat. Salah satu bagian menarik dari museum ini adalah pameran denah Jawa Barat, yang tidak

hanya memperlihatkan aspek geografis tetapi juga mencerminkan perjalanan sejarah dan budaya yang kaya dari berbagai wilayah di provinsi tersebut. Denah ini menjadi media yang vital dalam membantu pengunjung memahami struktur geografis dan aspek historis dari daerah Jawa Barat (Fenu & Pittarello, 2018).

Peran Museum Sri Baduga semakin penting di tengah menurunnya minat generasi muda terhadap sejarah dan kebudayaan lokal. Museum tidak hanya menjadi tempat untuk melihat benda-benda masa lalu, tetapi juga menjadi ruang pembelajaran yang menghubungkan masa lalu dengan masa kini melalui pendekatan komunikasi yang menarik dan edukatif. Melalui berbagai koleksi dan pameran seperti denah Jawa Barat, pengunjung diajak untuk memahami perjalanan panjang terbentuknya wilayah, pemerintahan, dan budaya masyarakat Sunda. Denah tersebut berfungsi bukan hanya sebagai peta geografis, tetapi juga sebagai representasi naratif tentang identitas masyarakat Jawa Barat yang terus berkembang. Namun demikian, tidak semua pengunjung memiliki kesempatan untuk berinteraksi langsung dengan pemandu museum. Beberapa pengunjung datang secara individu tanpa mendapatkan penjelasan verbal yang memadai, sehingga mereka hanya mengandalkan informasi tertulis atau visual yang tersedia. Hal ini sering kali membuat pemahaman mereka terhadap konteks sejarah menjadi terbatas. Sementara itu, pengunjung yang datang secara berkelompok umumnya mendapatkan penjelasan langsung dari pemandu dan memiliki kesempatan untuk berdiskusi bersama. Perbedaan pengalaman ini menimbulkan pertanyaan tentang bagaimana bentuk komunikasi di museum dapat memengaruhi tingkat pemahaman pengunjung terhadap koleksi yang dipamerkan, terutama pada pameran denah Jawa Barat yang sarat dengan nilai sejarah dan kebudayaan.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa kualitas pelayanan pemandu museum memiliki pengaruh signifikan terhadap kepuasan pengunjung. Menurut (Saputra et al., 2022) Studi di Museum Geologi Bandung menemukan bahwa kualitas pelayanan pemandu berpengaruh positif dan signifikan terhadap kepuasan pengunjung, dengan koefisien determinasi sebesar 56,40%. Hal ini menunjukkan bahwa interaksi langsung dengan pemandu dapat meningkatkan pemahaman dan kepuasan pengunjung. Namun, pengunjung individu yang tidak mendapatkan penjelasan langsung mungkin mengalami keterbatasan dalam memahami konteks atau nilai dari koleksi yang dipamerkan. Mereka cenderung hanya bergantung pada informasi tertulis atau visual yang tersedia, yang mungkin tidak cukup mendalam untuk membentuk pemahaman yang komprehensif mengenai sejarah Jawa Barat. Studi menunjukkan bahwa tanpa interaksi sosial atau bantuan panduan, pembelajaran dalam lingkungan museum mungkin menjadi kurang efektif (Wibowo, 2015).

Sebelumnya, penelitian tentang pendidikan di museum lebih mengutamakan kepuasan atau pengetahuan umum pengunjung, tanpa meninjau bagaimana interaksi sosial memengaruhi pemahaman mereka terhadap koleksi yang ditampilkan. Hasil penelitian-penelitian mereka menunjukkan bahwa pengunjung dalam kelompok cenderung memahami lebih luas karena adanya diskusi, pertukaran pendapat, dan interaksi antar anggota kelompok setelah mendengar penjelasan dari pemandu. Di sisi lain, pengunjung yang datang sendirian biasanya memahami lebih dalam karena punya kesempatan untuk berfokus dan bertanya langsung kepada pemandu. Perbedaan ini menunjukkan bahwa cara komunikasi yang efektif di museum harus disesuaikan dengan jenis pengunjungnya. Dengan begitu, penelitian ini memberikan pandangan baru tentang penerapan teori komunikasi antar pribadi dan kelompok dalam konteks pendidikan

informal seperti museum, serta membantu memperluas pemahaman tentang strategi penyampaian informasi yang lebih adaptif di lingkungan yang berhubungan dengan budaya sejarah yaitu seperti di museum.

Secara teoritis, penelitian ini berkontribusi pada pengembangan ilmu pengetahuan dalam bidang museologi dan pendidikan informal (Marni et al., 2021). Penelitian ini memperkaya literatur mengenai strategi penyampaian informasi di museum. Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi studi selanjutnya yang membahas efektivitas metode edukasi di museum. Melalui penelitian ini, dipahami bahwa keberhasilan museum sebagai lembaga pendidikan tidak hanya bergantung pada kelengkapan koleksi yang ditampilkan, tetapi juga pada bagaimana cara museum berkomunikasi dengan pengunjungnya. Pemandu yang mampu menyampaikan informasi dengan bahasa yang mudah dimengerti, disertai sikap terbuka dan interaktif, dapat membantu pengunjung memahami isi koleksi dengan lebih baik.

Komunikasi yang efektif dalam konteks museum tidak hanya berfokus pada penyampaian informasi secara satu arah, tetapi juga melibatkan interaksi dua arah yang memungkinkan pengunjung untuk bertanya dan berdiskusi (Anjani et al., 2024). Hal ini menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa komunikasi pemandu yang baik dapat meningkatkan tingkat pemahaman dan kepuasan pengunjung, yang pada akhirnya berkontribusi pada peningkatan minat masyarakat terhadap museum (Kristiutami et al., 2020). Selain itu, temuan penelitian ini dapat membantu museum lain dalam merancang program edukasi yang inklusif dan efektif, sehingga meningkatkan peran museum sebagai sarana pendidikan informal yang berkontribusi pada peningkatan literasi sejarah dan budaya masyarakat.

Pada Penelitian ini, teori yang digunakan adalah teori komunikasi individu dan teori komunikasi kelompok. Teori ini memberikan kerangka konseptual untuk memahami bagaimana pesan disampaikan, diterima, dan dipahami. Komunikasi interpersonal merujuk pada interaksi tatap muka antara dua individu yang saling mempengaruhi persepsi dan respons satu sama lain. Menurut (DeVito, 2019), komunikasi interpersonal melibatkan lima kualitas umum: keterbukaan, empati, sikap mendukung, sikap positif, dan kesetaraan. Kualitas-kualitas ini penting untuk membangun hubungan yang efektif dan bermakna antara individu. Menurut Burgoon dalam (Wiryanto, 2005), komunikasi kelompok melibatkan interaksi tatap muka dari tiga atau lebih individu, dengan tujuan yang sudah diketahui, misalnya untuk berbagi informasi atau pemecahan masalah. Kedua teori ini dapat digunakan untuk menganalisis interaksi antara pemandu dan pengunjung dalam memahami denah Jawa Barat.

Pengunjung individu yang berinteraksi langsung dengan pemandu dapat dianalisis menggunakan teori komunikasi interpersonal, sementara interaksi antara pemandu dengan kelompok pengunjung dapat dianalisis melalui teori komunikasi kelompok. Penelitian oleh (Banunaek et al., 2021) menunjukkan bahwa konformitas terjadi apabila adanya perbedaan status keanggotaan dalam kelompok. Sementara itu, fasilitasi sosial terjadi karena kelompok hadir sebagai media belajar untuk memberi motivasi bagi anggota untuk penguatan kapasitas. Temuan ini relevan dalam memahami dinamika interaksi antara pemandu dan kelompok pengunjung di museum. Pemahaman mendalam tentang teori komunikasi interpersonal dan komunikasi kelompok memberikan kerangka kerja yang komprehensif untuk menganalisis interaksi dalam berbagai konteks, termasuk lingkungan museum (Murti, 2017).

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis sejauh mana komunikasi pemandu museum memengaruhi pemahaman pengunjung terhadap koleksi denah Jawa Barat di Museum Sri Baduga, serta mengidentifikasi bentuk komunikasi yang paling efektif dalam meningkatkan pemahaman tersebut. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengeksplorasi peran media digital sebagai pendukung dalam proses edukasi di museum dan merumuskan rekomendasi strategi komunikasi yang dapat diterapkan oleh pengelola museum untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih inklusif, interaktif, dan menarik bagi berbagai segmen pengunjung. Dengan melakukan penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan aspek komunikasi yang lebih baik dalam menyampaikan informasi kepada pengunjung. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan rekomendasi praktis yang dapat diimplementasikan oleh pihak pengelola museum untuk meningkatkan kualitas layanan pemandu museum dalam memberi tahu tentang denah bukan hanya sekadar peta, melainkan cerminan perubahan geografis dan administratif yang terkait dengan dinamika sejarah, migrasi, dan perkembangan masyarakat (Mulyanah et al., 2025). Pemandu yang mampu menjelaskan konteks historis dari denah ini bisa membawa pengunjung lebih dekat dengan narasi sejarah lokal yang sering kali terlupakan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan paradigma kuantitatif yang bertujuan untuk mengukur dan menganalisis data numerik untuk mengevaluasi hubungan antara komunikasi pemandu dan tingkat pemahaman pengunjung terhadap denah Jawa Barat di Museum Sri Baduga. Metode kuantitatif menekankan pada penggunaan angka sebagai dasar analisis, di mana setiap variabel diukur menggunakan instrumen penelitian yang telah disusun secara terstruktur. Dalam konteks penelitian ini, variabel yang diukur mencakup aspek-aspek komunikasi pemandu seperti kejelasan penyampaian, interaksi dua arah, sikap terbuka, serta tingkat pemahaman pengunjung terhadap isi peta atau denah Jawa Barat. Pendekatan ini dipandang tepat karena dapat menggambarkan fenomena komunikasi di museum secara nyata berdasarkan data empiris yang terukur, bukan hanya melalui pengamatan subjektif. Jenis penelitian yang digunakan adalah survei deskriptif dan korelasional, di mana survei ini memungkinkan pengumpulan data dari subjek penelitian untuk mengetahui pengaruh komunikasi pemandu terhadap pemahaman pengunjung (Sarwono & Handayani, 2021). Metode yang diterapkan adalah survei dengan menggunakan kuesioner terstruktur sebagai instrumen utama dalam pengumpulan data, yang akan mengevaluasi pengalaman dan tingkat pemahaman pengunjung setelah sesi pemanduan dengan menggali informasi secara mendalam dalam, sesuai dengan sifat penelitian yang berfokus pada Komunikasi dan Interaksi antara pengunjung dengan pemandu di Museum Sri Baduga (Wiyanto et al., 2017).

Subjek penelitian ini adalah pengunjung museum yang terpelajar dan datang dalam bentuk grup, seperti mahasiswa, pelajar, dan komunitas edukasi. Objek penelitian berfokus pada efektivitas komunikasi pemandu museum dalam meningkatkan pemahaman terhadap pameran denah Jawa Barat. Penelitian akan berlangsung di Museum Sri Baduga, Bandung, Jawa Barat, dengan periode pengumpulan data selama tiga bulan, dari Februari hingga April 2025. Instrumen yang digunakan meliputi kuesioner berbasis skala Likert 1-2 untuk mengukur tingkat pemahaman dan kepuasan, serta wawancara terstruktur dengan pemandu museum guna memperkaya hasil penelitian.

Secara umum, metode penelitian mencakup tiga tahapan utama. Tahap pertama adalah merumuskan pertanyaan penelitian. Pertanyaan ini muncul karena adanya fenomena menarik atau persoalan yang belum pernah dijelaskan sebelumnya. Tahap kedua melibatkan proses pengumpulan data, yang bertujuan untuk mendapatkan informasi yang valid dan akurat. Tahap terakhir adalah menganalisis dan menyajikan data. Setelah data terkumpul, analisis dilakukan untuk menyusun hasil yang dapat disajikan secara jelas dan menyeluruh (Pahleviannur et al., 2022).

Teknik pengambilan sampel menggunakan pendekatan choice experiment, dimana responden memiliki preferensi untuk memilih skenario layanan museum yang ada seperti dijelaskan oleh pemandu tentang koleksi yang ada di museum, media digital yang sudah difasilitasi oleh pihak museum. Choice experiment memungkinkan peneliti mengukur pengaruh relatif dari tiap atribut komunikasi terhadap tingkat pemahaman pengunjung tentang denah Jawa Barat di Museum Sri Baduga. Penerapan choice experiment memberikan keunggulan karena mampu menggambarkan perilaku dan preferensi nyata responden, bukan sekadar pendapat mereka.

Pendekatan ini dianggap relevan karena dapat memberikan hasil yang lebih realistis dalam menggambarkan pengalaman pengunjung di museum. Choice experiment memungkinkan peneliti untuk memahami bagaimana kombinasi komunikasi manusia dan teknologi dapat menciptakan pengalaman edukatif yang lebih efektif. Selain itu, metode ini juga dapat memperlihatkan sejauh mana pengunjung menghargai interaksi langsung dengan pemandu dibandingkan dengan kemudahan akses informasi melalui media digital. Dengan demikian, choice experiment tidak hanya digunakan untuk mengukur preferensi, tetapi juga menjadi alat untuk mengevaluasi efektivitas strategi komunikasi di museum sebagai lembaga pendidikan informal.

Responden diberikan beberapa skenario yang menggambarkan kondisi kunjungan ke museum, seperti skenario di mana pengunjung hanya membaca informasi dari papan koleksi, skenario dengan pemandu yang menjelaskan langsung, dan skenario yang menggunakan media digital interaktif. Setiap responden kemudian diminta memilih skenario yang menurut mereka paling menarik dan membantu dalam memahami koleksi peta atau denah Jawa Barat. Data dari pilihan-pilihan ini kemudian dianalisis untuk melihat pola kecenderungan dan faktor yang paling berpengaruh terhadap tingkat pemahaman pengunjung.

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi penyebaran kuesioner yang berlangsung selama 7 hari dari 15-19 Mei 2025. Peneliti memberikan kuesioner secara langsung karena mayoritas pengunjung museum merupakan pelajar yang masih berada di tingkat SD, mereka mengadakan kunjungan studi ke Museum Sri Baduga dalam rangka mengetahui pemahaman tentang Jawa Barat.

Penelitian ini menyajikan data yang disusun berdasarkan hasil analisis dan data kuesioner yang disebar langsung oleh peneliti di Museum Sri Baduga. Data yang diperoleh akan diorganisir dalam bentuk tabel agar dapat dibaca dan dianalisis dengan lebih mudah. Penelitian ini menyajikan data yang disusun berdasarkan hasil analisis dan data kuesioner, tabel yang disajikan peneliti berbentuk tabel tematik yang dibuat berdasarkan hasil analisis data, masalah, dan jumlah responden yang mengisi kuesioner.

Kesimpulan yang didapat akan menjawab masalah dan menjelaskan tujuan dari penelitian ini secara logis yang bersifat terbuka terhadap adanya perubahan dari temuan baru di lapangan.

Penarikan kesimpulan dilakukan dengan teori yang digunakan serta mencocokkan data temuan dengan temuan terdahulu. Metode yang digunakan peneliti diharapkan mampu memberikan jawaban dan pemahaman yang mendalam atas peran komunikasi terhadap pemahaman pengunjung Museum Sri Baduga terhadap koleksi Denah Jawa Barat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari pengambilan sampel penelitian melalui penyebaran kuesioner pada 76 responden selama 15-19 Mei 2025, ditemukan mereka yang berkunjung ke Museum Sri Baduga mayoritas grup atau kelompok pelajar yang sedang melakukan kunjungan studi. Selama tiga hari penyebaran kuesioner, data yang terkumpul menunjukkan variasi dari segi umur, jenis kelamin, dan jenjang pendidikan. Responden berasal dari pelajar SMP, SMA/SMK, sampai mahasiswa.

Tabel 1. Statistik Sampel

Jenis Kelamin (%)	Laki-laki		Perempuan	
	39.5		60.5	
Jenjang Pendidikan (%)	SD 29	SMP 20	SMA 43	MAHASISWA 8
Umur (%)	10-13 38	14-17 49	18-22 13	
Domisili (%)	Bandung 92		Luar Bandung 8	

Sumber: Hasil Kuesioner Penelitian, 2025

Pada penelitian ini, peneliti mengumpulkan data dari 76 responden yang terdiri dari beragam latar belakang. Dari segi jenis kelamin, mayoritas responden adalah perempuan, yaitu sebesar 60,5%, sedangkan laki-laki sebanyak 39,5%. Dilihat dari jenjang pendidikan, responden paling banyak berasal dari tingkat SMA dengan persentase sebesar 43%, disusul oleh SD (29%), SMP (20%), dan yang paling sedikit adalah mahasiswa sebesar 8%. Artinya, sebagian besar responden masih berada dalam masa pendidikan dasar dan menengah, yang memang jadi sasaran utama program edukasi di museum seperti Sri Baduga. Pada kategori umur bisa dilihat bahwa pengunjung yang datang lebih banyak yaitu pada kelompok pelajar, kelompok pelajar lebih aktif dan lebih mudah untuk diajak ikut serta dalam pengisian kuesioner. Dengan pengalaman kunjungan studi mereka di museum, kelompok pelajar akan lebih jujur dalam mengisi kuesioner. Dari aspek domisili, 92% responden berasal dari Kota Bandung, dan hanya 8% dari luar Bandung. Ini sangat bisa dimaklumi mengingat lokasi Museum Sri Baduga sendiri berada di Bandung, jadi lebih banyak diakses oleh masyarakat lokal. Namun kehadiran responden dari luar Bandung bisa memaksimalkan daya tarik yang diberikan oleh museum Sri Baduga Bandung. Hasil-hasil ini secara umum memperkuat literatur sebelumnya mengenai peran signifikan pemandu dalam meningkatkan kepuasan dan pemahaman pengunjung (Saputra, 2022), sekaligus menegaskan relevansi pendekatan komunikasi interpersonal dan kelompok dalam konteks penyampaian informasi sejarah.

Tabel 2. Hasil Uji Validitas (Correlations)

Atribut	Koefisien	Standar Error (0.227)
Ketertarikan terhadap koleksi Peta/Denah Jawa Barat	0.387	Valid
Penjelasan tentang koleksi Peta/Denah Jawa Barat oleh pemandu	0.826	Valid
Penjelasan koleksi Peta/Denah Jawa Barat oleh Media	0.420	Valid
Pemahaman tentang koleksi Peta/Denah Jawa Barat	0.759	Valid
Keberlanjutan ketertarikan terhadap koleksi Peta/Denah Jawa Barat	0.536	Valid

Sumber: Hasil Uji SPSS Validitas, 2025

Tabel 3. Sikap Responden Terhadap Aspek Museum

Responden	Setuju	Tidak Setuju
Saya melihat Peta/Denah Jawa Barat di museum	96%	4%
Saya dijelaskan tentang Peta/Denah Jawa Barat oleh pemandu	84%	16%
Saya mengerti isinya setelah dijelaskan oleh pemandu	80%	20%
Saya mengerti informasi dari media digital tentang Peta/Denah Jawa Barat	92%	8%
Saya mendapat ketertarikan dari peta tersebut dan ingin mengetahui denah atau peta lainnya selain Jawa Barat	91%	9%

Sumber: Hasil Kuesioner Penelitian, 2025

Berdasarkan hasil dari kuesioner yang disebarikan kepada para responden, didapatkan gambaran bahwa hampir seluruh peserta penelitian pernah berkunjung ke Museum Sri Baduga. Hal ini menunjukkan bahwa museum tersebut memang cukup dikenal, terutama oleh kalangan pelajar dan mahasiswa yang menjadi target utama dalam penelitian ini. Dalam kunjungan tersebut, hampir semua responden mengaku melihat secara langsung denah atau peta Jawa Barat yang menjadi salah satu media visual utama yang dipajang di dalam museum. Peta ini tampaknya menjadi salah satu bagian yang cukup menarik perhatian karena bentuknya yang besar, visualnya yang jelas, serta penempatannya yang strategis di area pameran.

Hasil dari choice experiment menunjukkan bahwa sebagian besar responden lebih memilih skenario di mana mereka mendapatkan penjelasan langsung dari pemandu, dibandingkan hanya mengandalkan media digital atau panel informasi. Banyak yang merasa bahwa dengan adanya penjelasan lisan dari pemandu, mereka bisa langsung bertanya jika ada bagian dari denah yang tidak dimengerti. Di sisi lain, media digital tetap dianggap penting sebagai pendukung visualisasi, tetapi bukan sebagai pengganti interaksi manusia.

Selain itu, dari hasil pengamatan dan tanggapan dalam skenario pilihan, tampak bahwa responden lebih menghargai pengalaman belajar yang interaktif, di mana mereka bisa berdialog dengan pemandu dan terlibat secara aktif, ketimbang hanya menjadi penerima informasi pasif. Ini sejalan dengan karakteristik pembelajaran informal yang lebih menekankan pada pengalaman, eksplorasi, dan interaksi sosial.

Namun yang menjadi poin penting dalam penelitian ini bukan hanya tentang seberapa banyak responden yang melihat peta, tetapi bagaimana mereka memahami isi dari peta tersebut. Dalam hal ini, sebagian besar responden menyatakan bahwa mereka mendapatkan penjelasan

langsung dari pemandu museum mengenai isi dari peta atau denah tersebut. Pemandu menjelaskan berbagai aspek dari peta tersebut, mulai dari wilayah geografis, pembagian administratif, sampai cerita-cerita sejarah yang terkait dengan tiap daerah di Jawa Barat. Responden yang mendapatkan penjelasan seperti ini merasa bahwa mereka jadi lebih mengerti isi peta, bahkan bisa mengingat cerita-cerita yang disampaikan oleh pemandu. Ini memperkuat dugaan bahwa komunikasi langsung dari pemandu kepada pengunjung memberikan dampak yang positif terhadap pemahaman mereka terhadap materi yang disampaikan. Secara keseluruhan, pendekatan choice experiment dalam penelitian ini menambah kedalaman analisis dan memberikan gambaran yang lebih utuh tentang bagaimana komunikasi pemandu dan media informasi lainnya berdampak pada pengunjung. Metode ini juga memperkuat hasil agar valid, karena keputusan responden tidak hanya berdasarkan opini sesaat, tetapi hasil dari pilihan terarah yang mereka buat berdasarkan pengalaman langsung.

Selain dari penjelasan pemandu, pihak museum juga menyediakan media digital atau multimedia interaktif yang menampilkan informasi seputar denah Jawa Barat. Media digital ini bisa berupa video, animasi, atau tampilan layar interaktif. Responden mengaku bahwa media ini juga sangat membantu mereka dalam memahami isi peta secara lebih mendalam. Beberapa bahkan merasa bahwa visualisasi digital tersebut membuat informasi sejarah menjadi lebih hidup, menyenangkan, dan mudah diingat. Hal ini menjadi temuan menarik, karena menunjukkan bahwa penggunaan teknologi di museum dapat menjadi pendukung yang sangat efektif dalam proses edukasi non-formal, terutama bagi generasi muda yang terbiasa dengan media digital.



Gambar 1. Media Digital Museum Sribaduga
Sumber: Penulis, 2025

Dalam hal ketertarikan terhadap isi peta, mayoritas responden mengatakan bahwa mereka menemukan bagian tertentu dari peta atau narasi sejarah yang menurut mereka menarik. Ada yang tertarik karena visualisasi tempat-tempat bersejarah yang belum pernah mereka dengar sebelumnya, ada pula yang merasa penasaran karena cerita dari pemandu menggambarkan kisah-kisah lokal yang menyentuh dan relevan. Beberapa responden bahkan mengungkapkan bahwa setelah melihat peta dan mendengar penjelasan pemandu, mereka jadi ingin lebih tahu

tentang wilayah-wilayah di Jawa Barat, baik dari sisi sejarah, budaya, maupun nilai-nilai lokalnya. Ini menjadi indikator bahwa media visual dan peran pemandu di museum bukan hanya memberi informasi, tetapi juga menumbuhkan minat belajar dan rasa ingin tahu dari pengunjung.



Gambar 2. Gambar Peta dengan Visualisasi Denah Jawa Barat
Sumber: Penulis, 2025

Setelah diuji dapat dipastikan bahwa data yang digunakan dalam penelitian ini dapat dipercaya dan layak untuk dianalisis lebih lanjut. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa kualitas komunikasi dan pelayanan pemandu museum sangat berpengaruh terhadap kepuasan dan pemahaman pengunjung. Dalam konteks ini, pendekatan komunikasi interpersonal yakni komunikasi langsung, tatap muka antara pemandu dan pengunjung memegang peranan penting dalam menciptakan pengalaman yang menarik. Walaupun untuk zaman sekarang lebih efektif memakai media digital untuk membuat orang tertarik membaca informasi tentang koleksi yang ada di museum.

Temuan penelitian ini mengindikasikan bahwa komunikasi pemandu museum berpengaruh besar terhadap pemahaman pengunjung, terutama dalam memahami koleksi Peta/Denah Jawa Barat di Museum Sri Baduga. Penemuan ini sejalan dengan teori komunikasi interpersonal yang diusulkan oleh (DeVito, 2019) yang menekankan bahwa interaksi face-to-face yang berkualitas memiliki lima elemen utama: keterbukaan, empati, dukungan, sikap positif, dan kesetaraan. Dalam konteks museum, pemandu yang memperlihatkan sikap terbuka saat menyampaikan informasi dan menunjukkan empati terhadap kebutuhan pemahaman pengunjung, dapat menciptakan hubungan komunikasi yang lebih baik. Ini terlihat dari sebagian besar responden yang merasa lebih mengerti makna peta setelah menerima penjelasan secara langsung dari pemandu.

Komunikasi interpersonal yang efisien seperti yang dijelaskan oleh DeVito tampak dalam sikap pemandu yang bisa menjelaskan dengan bahasa yang gampang dipahami oleh berbagai tingkat pendidikan, dari SD hingga perguruan tinggi. Saat pemandu bersikap dukungan dan optimis, pengunjung merasa lebih santai untuk bertanya dan terlibat dalam percakapan, yang menghasilkan pengalaman belajar yang interaktif. Keseimbangan dalam komunikasi juga

tampak ketika pemandu tidak menganggap dirinya sebagai satu-satunya otoritas, tetapi sebagai fasilitas untuk membuat sebuah pemahaman.

Selain teori Devito, hasil penelitian ini juga sangat terkait dengan teori komunikasi kelompok yang dijelaskan oleh Burgoon dalam (Cangara, 2011), di mana komunikasi kelompok memungkinkan terjadinya dinamika sosial yang memperkuat proses pembelajaran. Saat pengunjung tiba dalam kelompok, interaksi yang berlangsung antara pemandu dan kelompok pengunjung tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi, tetapi juga sebagai tempat untuk berdiskusi dan bertukar sudut pandang. Dalam penelitian ini, sebagian besar responden berasal dari kunjungan studi yang dilakukan oleh institusi pendidikan. Interaksi dalam grup itu memungkinkan pengunjung untuk saling mempertegas pemahamannya melalui diskusi singkat setelah mendapatkan informasi dari pemandu. Hal ini menegaskan hasil penelitian (Banunaek, Aloysius, & Manafe, 2021) tentang konformitas dan dukungan sosial, di mana keberadaan kelompok mendorong pembelajaran yang lebih interaktif dan kolaboratif.

Berdasarkan hasil kuesioner, terungkap bahwa 84% responden mendapatkan penjelasan langsung dari pemandu, dan 80% dari mereka menyatakan bahwa mereka memahami isi peta setelah menerima penjelasan itu. Ini memperkuat argumen bahwa komunikasi tatap muka tidak hanya berfungsi untuk menyampaikan informasi, tetapi juga membentuk pengertian. Hal ini didukung oleh penelitian (Wibowo, 2015) yang mengungkapkan bahwa tanpa adanya interaksi sosial, pembelajaran di lingkungan informal seperti museum menjadi kurang efisien. Namun, temuan penelitian ini juga menekankan bahwa media digital salah satu pendukung dalam proses pendidikan. Sebanyak 92% peserta mengungkapkan bahwa mereka memahami konten peta lewat media digital, dan bahkan menganggap bahwa media ini membuat informasi sejarah menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Penelitian ini memperkuat pandangan (Marni, Adrias, & Tiawati, 2021) yang mengungkapkan bahwa pendidikan di museum perlu beradaptasi dengan teknologi untuk meningkatkan pengalaman belajar di kalangan generasi muda. Dengan demikian, penggabungan komunikasi tatap muka dan teknologi multimedia menjadi strategi penting dalam meningkatkan pemahaman para pengunjung. Penelitian (Falk & Dierking, 2018) sebagai literatur internasional mendukung pembahasan penelitian ini, mereka menyatakan bahwa pengalaman museum bisa bermakna jika pengunjung memiliki hubungan secara personal dengan pemandu ketika terjadinya interaksi sosial dan kognitif. Pernyataan tersebut membuat sebuah pengalaman kunjungan belajar memerlukan keterikatan antara manusia dengan teknologi.

Dari sudut pandang pendekatan choice experiment, responden secara jelas menampilkan preferensi untuk situasi di mana penjelasan dari pemandu disampaikan (Brida, Meleddu, & Pulina, 2016). Metode ini memberikan nilai akademis pada penelitian dengan menunjukkan pilihan yang didasarkan pada pengalaman nyata, bukan sekadar pandangan pribadi. Keputusan yang diambil oleh responden menunjukkan bahwa manusia cenderung memilih cara komunikasi yang dialogis, di mana mereka bisa memverifikasi informasi dan menerima tanggapan langsung. Ini menunjukkan bahwa komunikasi bukan hanya mengenai konten pesan, tetapi juga tentang cara pesan tersebut disampaikan dan diterima secara interaktif.

Studi ini juga mengindikasikan bahwa komunikasi di museum tidak dapat berlangsung secara sepihak. Saat komunikasi hanya berlangsung melalui media atau panel informasi, pengunjung menjadi tidak aktif dan kurang terlibat secara emosional (Bravi & Gasca, 2014). Ini bertentangan dengan prinsip pembelajaran aktif yang menyoroti partisipasi pengunjung dalam

proses penciptaan makna. Komunikasi antarpersonal, khususnya yang mengandung unsur empati dan partisipasi, memberikan kesempatan bagi pengunjung untuk menganalisis informasi berdasarkan pengalaman dan latar belakang mereka sendiri (Pattison et al., 2018). Untuk pengunjung dari tingkat SD hingga SMA, peran pemandu sangat krusial dalam mempermudah informasi sambil tetap mempertahankan inti sejarahnya.

Saat dibandingkan dengan literatur sebelumnya, temuan penelitian ini memperkuat penelitian oleh Saputra, Kurniawati, & Putri, (2022) di Museum Geologi Bandung, yang menunjukkan bahwa pelayanan pemandu berkorelasi erat dengan kepuasan pengunjung. Di Museum Sri Baduga, kepuasan tidak hanya diperoleh dari pengalaman visual atau fasilitas, tetapi juga dari interaksi yang memperdalam pemahaman tentang sejarah setempat. Museum tidak lagi dianggap sebagai tempat menyimpan artefak mati, melainkan sebagai ruang interaktif yang dinamis, di mana komunikasi berperan penting dalam menghidupkan kembali nilai-nilai sejarah dan budaya. Walaupun begitu, perlu diperhatikan bahwa keberhasilan komunikasi juga tergantung pada mutu pemandu itu sendiri. Pemandu yang tidak memiliki keterampilan komunikasi interpersonal yang baik berisiko tidak dapat menciptakan interaksi yang berharga. Dengan demikian, pelatihan komunikasi untuk pemandu menjadi bagian yang tak terpisahkan dalam strategi pendidikan museum. Pemandu harus memiliki kemampuan bercerita, metode interaktif, dan keterampilan mendengarkan dengan baik agar dapat memahami kebutuhan audiens yang berbeda-beda. Hal ini krusial karena pengunjung museum berasal dari beragam latar belakang usia, pendidikan, dan budaya.

Hasil penelitian ini secara praktis dapat menjadi pedoman bagi pengelola museum dalam merancang program pelatihan pemandu yang berlandaskan pada prinsip-prinsip komunikasi interpersonal dan kelompok. Contohnya, merancang modul pelatihan yang menekankan transparansi dalam berinteraksi, kepedulian dalam memahami pertanyaan pengunjung, serta menciptakan atmosfer komunikasi yang seimbang. Selain itu, pemanfaatan teknologi seharusnya tidak mengesampingkan interaksi antarmanusia, namun sebaliknya mendukung peran pemandu dalam menyampaikan konteks sejarah dan budaya dengan cara yang lebih menarik dan visual. Sebagai tambahan, penting untuk mengeksplorasi lebih dalam bagaimana sinergi antara interaksi manusia dan media digital dapat dioptimalkan. Penelitian selanjutnya dapat mengeksplorasi efektivitas metode hibrida ini dalam konteks pendidikan non-formal lainnya, seperti galeri seni, taman sejarah, atau pusat budaya. Oleh karena itu, temuan dari penelitian ini tidak hanya berkaitan dengan Museum Sri Baduga, tetapi juga berdampak secara signifikan pada pengelolaan dan pengembangan institusi pendidikan nonformal lainnya di Indonesia.

Akhirnya, studi ini menegaskan bahwa komunikasi bukan hanya sekadar sarana penyampaian informasi, tetapi juga berfungsi sebagai jembatan dalam menciptakan pemahaman, minat, dan penghargaan terhadap warisan budaya. Di era digital sekarang, tantangan utama bagi museum adalah menjaga nilai-nilai komunikasi manusia yang asli, sembari memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan pengalaman pengunjung. Fungsi pemandu sebagai penghubung komunikasi semakin signifikan dalam mengaitkan sejarah dengan generasi sekarang, melalui metode komunikasi yang responsif, penuh empati, dan terbuka.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai peran komunikasi dalam meningkatkan pemahaman pengunjung terhadap Peta/Denah Jawa barat di Museum Sri Baduga, diperoleh bahwa komunikasi yang dilakukan oleh pemandu museum memiliki kontribusi yang besar dalam membentuk pemahaman suatu koleksi di museum secara lebih mendalam terhadap informasi sejarah dan budaya lokal. Melalui pendekatan komunikasi interpersonal dan komunikasi kelompok, pemandu berhasil menciptakan interaksi yang tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga membangun keterlibatan emosional, rasa ingin tahu, serta memfasilitasi proses belajar yang aktif. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa metode choice experiment dapat mengungkapkan preferensi sejati pengunjung terkait bentuk komunikasi yang paling berdampak dalam meningkatkan pemahaman mereka. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penjelasan langsung dari pemandu tetap menjadi pilihan utama pengunjung, tetapi temuan baru yang sama pentingnya adalah bahwa media digital dapat mendukung dan bahkan memperkaya pengalaman belajar di museum. Media digital, seperti video, animasi, dan tampilan interaktif, dapat menghadirkan pengalaman visual yang menarik dan menyenangkan, serta mempermudah generasi muda yang akrab dengan teknologi dalam memahami informasi. Oleh karena itu, fungsi pemandu dan media digital bukanlah alternatif yang saling mengganti, melainkan dua unsur yang dapat bersinergi secara harmonis untuk menghasilkan proses pembelajaran yang lebih efektif, inklusif, dan menyenangkan di dalam museum. Sebagai saran, pengelola museum disarankan untuk tidak hanya menjaga kualitas komunikasi pemandu melalui pelatihan interpersonal serta narasi edukatif yang sesuai, tetapi juga mulai mengembangkan keseimbangan antara komunikasi langsung dan media digital interaktif. Museum seharusnya menciptakan model pendidikan hybrid yang menggabungkan kekuatan pemandu manusia dengan teknologi digital sebagai alat pembelajaran. Melalui pendekatan ini, museum dapat mencapai lebih banyak segmen pengunjung, meningkatkan daya ingat informasi, serta memperkuat daya tarik edukatifnya di tengah masyarakat kontemporer yang semakin visual dan digital. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar awal untuk eksplorasi lebih lanjut terkait strategi komunikasi edukatif di lembaga budaya lainnya di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Anjani, S. P., Sambas, M., & Farida, F. (2024). Pengaruh Kualitas Pelayanan Terhadap Kepuasan Pengunjung (Museum Seni Rupa Dan Keramik Jakarta Barat). *Seminar Nasional Pariwisata Dan Kewirausahaan (SNPK)*, 3, 304–313.
- Banunaek, P. C., Aloysius, L., & Manafe, Y. D. (2021). Pengalaman komunikasi kelompok. *Journal Communio: Jurnal Jurusan Ilmu Komunikasi*, 10(2), 159–168.
- Bravi, M., & Gasca, E. (2014). Preferences evaluation with a choice experiment on cultural heritage tourism. *Journal of Hospitality Marketing & Management*, 23(4), 406–423.
- Brida, J. G., Meleddu, M., & Pulina, M. (2016). Understanding museum visitors' experience: a comparative study. *Journal of Cultural Heritage Management and Sustainable Development*, 6(1), 47–71.
- Cangara, H. (2011). *Pengantar ilmu komunikasi*.
- DeVito, J. A., & DeVito, J. (2019). The interpersonal communication book. *Instructor*, 1(18), 521–532.
- Falk, J. H., & Dierking, L. D. (2018). *Learning from museums*. Rowman & Littlefield.

- Fenu, C., & Pittarello, F. (2018). Svevo tour: The design and the experimentation of an augmented reality application for engaging visitors of a literary museum. *International Journal of Human-Computer Studies*, 114, 20–35.
- Kristiutami, Y. P., Dewi, D. P., & Syarifuddin, D. (2020). Pengaruh Pengalaman Museum Experience Terhadap Kepuasan Pengunjung di Museum Sri Baduga. *Jurnal Nusantara*, 3(2), 1–13.
- Marni, S., Adrias, A., & Tiawati, R. L. (2021). *Buku Ajar Pragmatik (Kajian Teoritis dan Praktik)*. Eureka Media Aksara.
- Mulyanah, S., Dirgantara, P., & Ardiyanto, N. (2025). Examining the Visitors' Experiences While Visiting Sri Baduga Museum. *Makna: Jurnal Kajian Komunikasi, Bahasa, Dan Budaya*, 17(2).
- Murti, A. B. (2017). Strategi Komunikasi Pemasaran Museum Gunungapi Merapi dan Museum Affandi Yogyakarta dalam Meningkatkan Jumlah Pengunjung.
- Pahleviannur, M. R., De Grave, A., Saputra, D. N., Mardianto, D., Hafrida, L., Bano, V. O., Susanto, E. E., Mahardhani, A. J., Alam, M. D. S., & Lisya, M. (2022). *Metodologi penelitian kualitatif*. Pradina Pustaka.
- Pattison, S. A., Rubin, A., Benne, M., Gontan, I., Andanen, E., Shagott, T., Francisco, M., Ramos-Montañez, S., Bromley, C., & Dierking, L. D. (2018). The impact of facilitation by museum educators on family learning at interactive math exhibits: a quasi-experimental study. *Visitor Studies*, 21(1), 4–30.
- Rosawati, I. N., & Pratama, A. D. (2025). Penerapan Strategi Komunikasi Pemasaran 7P dalam Efektivitas Pelayanan Wisatawan Lokal dan Internasional Museum Blambangan. *Jurnal ISO: Jurnal Ilmu Sosial, Politik Dan Humaniora*, 5(1), 12.
- Saputra, G. W., Kurniawati, K., & Putri, T. E. (2022). Pengaruh kualitas pelayanan pemandu museum terhadap kepuasan pengunjung di Museum Geologi Bandung. *Fair Value: Jurnal Ilmiah Akuntansi Dan Keuangan*, 4(11), 5323–5331.
- Sarwono, A. E., & Handayani, A. (2021). *Metode kuantitatif*. Unisri Press.
- Sweetman, R., Hadfield, A., & O'Connor, A. (2020). Material culture, museums, and memory: Experiments in visitor recall and memory. *Visitor Studies*, 23(1), 18–45.
- Wibowo, A. J. I. (2015). Persepsi kualitas layanan museum di Indonesia: Sebuah studi observasi. *Jurnal Manajemen Maranatha*, 15(1).
- Wiyanto, T., Samani, M., & Sugiyono, S. (2017). The developing teaching practice model as an effort to improve the quality of mechanical engineering vocational school teachers. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 7(3), 349–363.