

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan peneliti mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi pengunjung berkunjung ke Museum Sri Baduga, maka dapat ditarik simpulan sebagai berikut:

1. Faktor – faktor yang memotivasi pengunjung di Museum Sri Baduga di bagi ke dalam dua bagian. Faktor tersebut adalah :
 - a. faktor penarik yang terdiri atas : Perbedaan lingkungan kawasan wisata dengan lingkungan sehari-hari, Suasana lokasi dapat merelaksasikan pikiran, Berkunjung untuk bermain dan mendapat pengetahuan baru, berkunjung agar dapat mempererat hubungan dengan teman, pasangan, maupun keluarga, berkunjung untuk berinteraksi dengan pengunjung lain dan mendapatkan teman baru, berkunjung untuk mendapat pengetahuan baru, berkunjung untuk mengetahui jati diri ,perilaku atau karakteristik diri sendiri, lokasi merupakan tempat yang sudah lama ingin dikunjungi, berkunjung untuk kegiatan rekreasi, berkunjung untuk melihat kebudayaan, adat istiadat, tradisi dan kesenian daerah setempat, melakukan kunjungan mitra kerja, dan berkunjung agar dapat melepas penat dari rutinitas sehari-hari.
 - b. faktor pendorong yang terdiri atas : keunikan benda purbakala dan benda bersejarah (Artefact), kelengkapan sarana prasarana, Sarana transportasi yang mendukung untuk menuju lokasi, dan akses menuju lokasi mudah ditempuh.
2. Faktor dominan yang memotivasi wisatwan di bagi menjadi dua yaitu faktor penarik dan pendorong. faktor penarik dan pendorong yang memotivasi pengunjung dapat di lihat pada tabel 4.8 *Component Matriks* halaman 80. Pada tabel tersebut terdapat 3 faktor yang dominan yaitu Faktor Produk Wisata dan Aktivitas Wisata (faktor 1), Faktor Psikologis (faktor 2), Faktor Rekreasi dan Edukasi (faktor 3).
3. Upaya guna meningkatkan motivasi pengunjung dari faktor dominan di Museum Sri Baduga seperti yang ada pada Bab IV bagian Pengembangan yang Sesuai dengan Faktor-

Faktor memotivasi Pengunjung di Museum Sri Baduga halaman 83. Berikut adalah penjelasannya. :

a. Faktor Produk Wisata dan Aktivitas Wisata (faktor 1)

Pada faktor pertama ini upaya yang perlu dilakukan adalah penambahan petunjuk arah, bus antar jemput, mempertahankan yang sudah ada, pengoptimalan fasilitas rekreasi, benda koleksi di rotasi, pemeliharaan benda koleksi.

b. Faktor Psikologis (faktor 2)

Pada faktor pertama ini upaya yang perlu dilakukan adalah penerapan konsep tematik dalam Museum Sri Baduga, kemudahan akses dan informasi ke Museum Sri Baduga.

c. Faktor Rekreasi dan Edukasi (faktor 3)

Pada faktor pertama ini upaya yang perlu dilakukan adalah penerapan konsep *Fun Learning*.

Rekomendasi

Berdasarkan hasil kesimpulan dari hasil penelitian mengenai analisis faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi pengunjung di Museum Sri Baduga, peneliti mengajukan beberapa saran yang dapat dijadikan bahan pertimbangan, yaitu sebagai berikut:

1. Pengelola Museum Sri Baduga diharapkan bisa mempertahankan produk dan aktivitas yang sudah ada dicantumkan pada Bab IV bagian Gambaran Umum halaman 51. Serta mengembangkan potensi-potensi yang ada secara maksimal dan sesuai dengan motif pengunjung berkunjung ke Museum Sri Baduga dengan menghadirkan sesuatu yang baru seperti pagelaran rutin perbulan di teater terbuka tentang kebudayaan sunda dan *kaulinan sunda jaman baheula* dengan harapan agar pengunjung yang hendak berwisata bisa lebih termotivasi untuk berkunjung ke Museum Sri Baduga.
2. Dari penelitian ini didapatkan berbagai faktor. Ada yang dominan dan ada yang tidak. Faktor yang tidak dominan bukan berarti harus di abaikan tetapi tidak perlu di prioritaskan. Faktor yang tidak dominan tetap memberikan kontribusi pada motivasi pengunjung seperti relaksasi, interaksi sosial, atraksi dan lain sebagainya dengan kondisi yang di jelaskan pada Bab IV bagian kondisi faktor – faktor yang mempengaruhi motivasi pengunjung. Faktor – faktor tersebut perlu di pertahan dan di pelihara agar kondisinya tetap dalam kondisi yang optimal sehingga pengunjung merasa lebih nyaman saat berkunjung ke

Museum Sri Baduga. Berikut penjelasan mengenai faktor yang tidak dominan di Museum Sribaduga

a. Relaxation

Menambahkan tanaman hijau di luar sehingga kesan yang di dapat adalah kesan hijau, asri yang bisa merelaksasikan pikiran

b. Streghting Family Bonds

Perlu adanya taman bermain agar orang dewasa yang berkunjung dengan anaknya bisa bermain bersama di lingkungan Museum Sri Baduga, Serta menambahkan beberapa animasi pada papan informasi yang ada.

c. Social Interaction

Perlu adanya games menarik yang interaktif agar variasi interaksi pengunjung bisa lebih banyak.

d. Educational

Fasilitas interpretasi yang ada seperti papan informasi perlu di buat semenarik mungkin sehingga orang-orang bisa tertarik untuk belajar dengan sendirinya.

e. Self Fulfillment

Informasi mengenai benda yang menceritakan filosofi kebudayaan yang bisa menjadi prinsip hidup perlu di buat dengan menarik sehingga pengunjung bisa memahami filosofi tersebut.

f. Sosial Motivation

Mengoptimalkan ruang pertemuan sebagai tempat untuk berdiskusi, sharing dan lain sebagainya.

g. Fantasy Motivation or Status and Prestige Motivation

Mengoptimalkan teater terbuka dengan membuat *event* yang rutin di laksanakan perbulan.

h. Attraction

Keunikan benda purbakala beserta informasi di dalamnya perlu di tingkatkan dengan cara di rawat dan penjelasanya di buat semenarik mungkin.

3. Untuk peneliti selanjutnya yang berniat melakukan penelitian lanjutan mengenai penelitian ini, diharapkan hasil penelitian ini bisa lebih dikembangkan lagi dan dapat melakukan penelitian satu tahap lebih baik dari penelitian yang telah dilakukan.