

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT	iii
MOTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR ISTILAH	xiii
INTISARI	xiv
ABSTRACT	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	9
1.3 Tujuan Penelitian	10
1.4 Manfaat Penelitian	10
1.4.1 Manfaat Teoretis	10
1.4.2 Manfaat Praktis	10
1.5 Tinjauan Pustaka	11
1.6 Landasan Teori	14
1.6.1 Kepemanduan dalam Pariwisata	14
1.6.2 Pengalaman Wisatawan	21
1.7 Metode Penelitian	24
1.7.1 Batasan Penelitian	25

1.7.2 Lokasi Penelitian	26
1.7.3 Teknik Pengumpulan Data	26
1.7.4 Variabel Penelitian.....	33
1.7.5 Teknik Analisis Data	36
1.8 Sistematika Penulisan	39
BAB II GAMBARAN UMUM	41
2.1 Profil Museum Kotagede: Intro Living Museum	41
2.2 Ragam Koleksi dan Penyajian Koleksi pada Museum Kotagede: Intro Living Museum	45
2.2.1 Klaster Sejarah dan Arkeologi	46
2.2.2 Klaster Sastra, Seni Pertunjukan, Adat Tradisi, dan Kehidupan Keseharian.....	47
2.2.3 Klaster Pergerakan Sosial Kemasyarakatan	50
2.2.4 Klaster Kemahiran Teknologi Tradisional	50
2.3 Profil Wisatawan Museum Kotagede: Intro Living Museum	51
2.4 Struktur Kepengurusan Museum Kotagede: Intro Living Museum	54
BAB III ANALISIS PERAN INTERPRETASI PEMANDU PADA PENGALAMAN WISATAWAN DI ERA DIGITAL DI MUSEUM KOTAGEDE: INTRO LIVING MUSEUM.....	56
3.1 Peran Interpretasi Pemandu Museum Kotagede : Intro Living Museum dalam Meningkatkan Pengalaman Wisatawan di Era Digital	57
3.1.1 Partisipasi Aktif Wisatawan	58
3.1.2 Penyampaian Berbasis Tema	63
3.1.3 Relevansi Informasi	67
3.1.4 Pengalaman yang Menghibur dan Menyenangkan	70
3.1.5 Pengalaman Emosional Bermakna	73
3.1.6 Informasi Faktual dan Sistematis.....	78
3.2 Dampak Penggunaan Teknologi Digital pada Pengalaman Wisatawan.....	82

3.2.1 Ragam Komunikasi	83
3.2.2 Suasana	85
3.2.3 Keterlibatan di Tempat	87
3.2.4 Informasi	89
3.2.5 Pelestarian Warisan	91
3.3 Refleksi	93
3.3.1 Eksistensi Peran Pemandu Museum di Tengah Perkembangan Teknologi Digital	97
3.3.2 Peningkatan Pengalaman Wisatawan melalui Teknologi Digital	102
BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN	106
4.1 Kesimpulan	106
4.2 Saran	107
DAFTAR PUSTAKA	109
LAMPIRAN	115
Lampiran 1. Daftar Pertanyaan Wawancara	115
Lampiran 2. Daftar Informan	117

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. <i>The Heritage Visitor Experience</i>	21
Gambar 2. Diagram Persebaran Informan Berdasarkan Umur	31
Gambar 3. <i>Video Mapping</i> Sejarah Kotagede	46
Gambar 4. Tembok Interaktif (<i>Magic Wall</i>)	48
Gambar 5. Video Interaktif	49
Gambar 6. Teknologi Interaktif	51

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Prinsip Interpretasi untuk Pengalaman Wisata Berkualitas	20
Tabel 2. Faktor Kunci Pengalaman Wisatawan oleh Kempiaak (2017)	24
Tabel 3. Kriteria Informan Penelitian	28
Tabel 4. Variabel Penelitian	33
Tabel 5. Jumlah Kunjungan Wisatawan Museum Kotagede: Intro Living Museum Tahun 2022 berdasarkan Usia.....	52
Tabel 6. Jumlah Kunjungan Wisatawan Museum Kotagede: Intro Living Museum Tahun 2023 berdasarkan Usia.....	53

DAFTAR ISTILAH

<i>Audio Guide</i>	: Rekaman suara yang memberikan informasi tentang objek atau lokasi wisata melalui perangkat portabel.
Audiovisual	: Penggunaan komponen suara dan komponen gambar.
<i>Augmented Reality</i>	: Teknologi yang menggabungkan elemen digital dengan lingkungan nyata secara <i>real-time</i> .
Digitalisasi	: Proses mengubah media cetak, audio, atau video menjadi format digital.
<i>Digital Guide</i>	: Sistem panduan wisata interaktif berbasis teknologi digital yang menyajikan informasi multimedia.
Imersif	: Pengalaman yang sepenuhnya membenamkan pengguna dalam realitas maya.
Kalang	: Kelompok masyarakat pendatang ahli dan saudagar perkayuan di Kotagede
<i>Living Museum</i>	: Museum yang menghadirkan sejarah atau budaya melalui interaksi langsung dengan aktor atau objek hidup.
<i>Video Mapping</i>	: Teknik proyeksi pada objek untuk menciptakan ilusi visual.
<i>Virtual Reality</i>	: Teknologi yang memungkinkan interaksi dengan lingkungan simulasi komputer.