



INTISARI

Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta, salah satu museum khusus sejarah perjuangan nasional yang terletak di Daerah Istimewa Yogyakarta, telah menjalani revitalisasi dengan tujuan untuk meningkatkan kenyamanan dan pengalaman pengunjung. Upaya ini dilaksanakan sebagai respons terhadap perubahan fungsi museum, dari yang semula hanya berperan sebagai tempat penyimpanan koleksi menjadi sebuah *experiencescape*, yakni ruang yang menyajikan pengalaman berkesan bagi pengunjung. Sebagai museum yang telah melakukan transformasi guna meningkatkan pengalaman pengunjung, *experiencescape* Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta menurut pengunjung dan faktor-faktor yang memengaruhinya penting untuk diteliti sebagai studi kasus bagi museum-museum lain.

Penelitian ini ditujukan untuk mengukur *experiencescape* pada ruang-ruang di Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta menurut pengunjung dan menemukan faktor-faktor yang memengaruhinya. Penelitian dilangsungkan dengan metode kuantitatif deduktif melalui observasi, penyebaran kuesioner, dan wawancara sebagai teknik pengumpulan datanya.

Melalui penelitian ini ditemukan bahwa Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta dapat disebut sebagai *experiencescape* sebab telah menawarkan empat lingkup pengalaman Pine dan Gilmore kepada pengunjung, baik itu pengalaman hiburan, estetika, edukasi, maupun eskapisme. Secara keseluruhan, *experiencescape* pada ruang-ruang di Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta menurut pengunjung tergolong tinggi, namun belum sesuai dengan harapan pengunjung. Diorama 3 memiliki kualitas pengalaman tertinggi, diikuti oleh plaza tengah, Diorama 2, Diorama 1, area jembatan dan kolam barat, serta Diorama 4. Faktor-faktor yang memengaruhi *experiencescape* pada ruang-ruang di Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta menurut pengunjung dapat diklasifikasikan dalam enam faktor, antara lain: faktor fungsional, sensori, alam, sosial, budaya, dan hospitaliti. Hal tersebut menunjukkan bahwa seluruh komponen *experiencescape* Pizam dan Tasci relevan dan dapat diaplikasikan dalam konteks museum sejarah di Indonesia. Temuan penelitian ini membuktikan teori Falk dan Dierking yang menyatakan bahwa pengalaman pengunjung museum dipengaruhi oleh tiga konteks, antara lain: konteks pribadi yang berkaitan dengan karakteristik pengunjung, konteks sosial yang berkaitan dengan interaksi pengunjung dengan individu atau kelompok lain, dan konteks fisik yang berkaitan dengan desain ruang.

Kata kunci: ekonomi pengalaman; pemetaan perilaku; pemetaan berfokus pada pelaku; *Index Performance Analysis*; *content analysis*



ABSTRACT

Benteng Vredeburg Museum, a national history museum located in Special Region of Yogyakarta, has undergone revitalization to improve visitor comfort and experience. This initiative was implemented in response to the shifting function of museums from serving merely as storage spaces for collections to becoming experiencescapes, a space that offer meaningful experiences for visitors. As a museum that has undergone transformation to enhance visitor experience, the experiencescape of Benteng Vredeburg Museum, according to visitors, and the factors influencing it are important to study as a case reference for other museums.

This research aims to measure the experiencescape on the spaces of Benteng Vredeburg Museum from visitors' perspective and to identify the factors that influence it. This research was conducted using a quantitative deductive method through observation, questionnaire distribution, and interviews as data collection techniques.

This study found that Benteng Vredeburg Museum can be categorized as an experiencescape as it offers Pine and Gilmore's four realms of experience (entertainment, aesthetic, educational, and escapist). Overall, the experiencescape on the museum spaces is rated high by visitors, although it still falls short of their expectations. Diorama 3 provides the highest quality experience, followed by central plaza, Diorama 2, Diorama 1, western bridge and pond area, and Diorama 4. The factors influencing the experiencescape on the museum spaces, can be classified into six categories: functional, sensory, natural, social, cultural, and hospitality. This indicates that all components of experiencescape as proposed by Pizam and Tasci are relevant and applicable within the context of historical museums in Indonesia. The findings of this research support Falk and Dierking's theory, which states that museum visitor experiences are influenced by three contexts: personal (related to visitor characteristics), social (related to interactions with individuals or groups), and physical (related to spatial design).

Keywords: experience economy; behavioral mapping; person-centered mapping; Index Performance Analysis; content analysis