

ANALISA PRODUK WISATA DALAM MENDUKUNG WISATA SEJARAH DI MONUMEN PALAGAN AMBARAWA

Aldi Herindra Lasso¹⁾, Yesaya Sandang²⁾, Rini Kartika Hudiono³⁾

Usaha Perjalanan Wisata, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Kristen Satya Wacana
Jl. Diponegoro No. 52-60, Salatiga, 50711

Telp : (0298) 321212

E-mail : aldilasso@gmail.com¹⁾, yesayasandang@gmail.com²⁾, rinihudiono@gmail.com³⁾

Abstrak

Dengan kekayaan potensi pariwisata alam dan budaya, Kabupaten Semarang memiliki empat objek wisata yang secara penuh dikelola oleh DISPORABUDPAR (Dinas Pemuda, Olah Raga, Budaya dan Pariwisata) Kabupaten Semarang. Monumen Palagan Ambarawa, sebagai salah satu objek wisata sejarah, peninggalan-peninggalan bersejarah dan cerita perjuangan dibalikinya seharusnya menjadi daya tarik utama. DISPORABUDPAR Kabupaten Semarang mencatat bahwa sebagian besar pengunjung datang untuk menikmati area bermain saja (DISPORABUDPAR, 2013). Merujuk pada penjelasan di atas, dibutuhkan suatu pengembangan yang tepat guna mempertahankan konsep wisata sejarah sekaligus meningkatkan angka kunjungan. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji komponen produk wisata untuk kemudian dianalisa guna menentukan konsep pengelolaan dan pengembangan yang mendukung wisata sejarah. Metode penelitian kualitatif digunakan dengan teknik pengumpulan data observasi, wawancara dan studi pustaka. Teknik analisa deskriptif kualitatif digunakan berdasarkan kajian pustaka dan hasil pengumpulan data. Hasil akhir penelitian ini berupa rekomendasi tentang konsep pengelolaan Objek wisata Monumen Palagan Ambarawa yang mendukung konsep wisata sejarah.

Kata kunci: objek wisata sejarah, komponen produk wisata, pengelolaan dan pengembangan

1. PENDAHULUAN

Jawa Tengah memiliki kekayaan potensi pariwisata baik karena kondisi geografis maupun kekayaan budaya dan peninggalan sejarahnya Hal ini dibuktikan dengan banyak ditemukannya sejumlah situs bersejarah seperti Candi, Kuil, maupun sisa-sisa perjuangan di berbagai wilayah di Jawa Tengah pada umumnya, dan wilayah Kabupaten Semarang pada khususnya. Dari empat objek wisata yang secara penuh dikelola oleh DISPORABUDPAR (Dinas Pemuda, Olah Raga, Budaya dan Pariwisata) Kabupaten Semarang, Monumen Palagan Ambarawa merupakan salah satu objek wisata sejarah yang terdiri dari Museum Isdiman dan Monumen Palagan Ambarawa. Sebagai objek wisata yang menyimpan benda-benda peninggalan sejarah, fungsi Monumen Palagan Ambarawa mengacu kepada definisi museum menurut Direktorat Museum yang merupakan sebuah badan tetap yang bukan hanya sebagai tempat kesenangan tetapi juga sebagai wadah penyimpanan, perawatan, pengamanan dan pemanfaatan yang menunjang perlindungan dan pelestarian kekayaan budaya bangsa guna memajukan masyarakat sehingga dapat digunakan sebagai objek penelitian dan pengembangan ilmu pengetahuan, selayaknya mendukung konsep tersebut di atas. Sejatinya, sebagai salah satu objek wisata sejarah, daya tarik utama tempat ini seharusnya peninggalan-peninggalan bersejarah dan cerita perjuangan dibalikinya. Namun demikian, DISPORABUDPAR Kabupaten Semarang mencatat bahwa sebagian besar pengunjung Monumen Palagan Ambarawa datang untuk menikmati area bermain saja.

DISPORABUDPAR Kabupaten Semarang telah mengadakan penelitian mengenai objek wisata Monumen Palagan Ambarawa dengan fokus penelitian pada analisa aspek pasar (*demand*). Hasil penelitian menyatakan bahwa dengan karakteristik pengunjung mayoritas anak muda, aktivitas wisata yang dilakukan lebih banyak kepada aktivitas yang kurang mendukung wisata sejarah dan dibutuhkan atraksi wisata sejarah yang lebih menarik dan penuh informasi guna memuaskan pengalaman wisata pengunjung.

Penelitian ini berfokus pada aspek sediaan (*supply*) yang juga menjadi salah satu hal penting guna menarik wisatawan untuk datang berkunjung. *Pull factor* ini terdiri dari beberapa komponen: atraksi/daya tarik wisata, pelayanan, transportasi, informasi dan promosi yang bekerja secara bersama-sama menarik minat pengunjung dimana atraksi wisata menjadi faktor yang paling kuat dalam menarik wisatawan^[4]. Atraksi bukan hanya meliputi karakteristik 'apa yang dilihat dan dilakukan' saja tetapi juga pemenuhan kepuasan pengunjung. Sebagai sebuah Objek wisata sejarah, dimana di dalamnya terdapat museum sejarah, maka daya tarik utama Monumen Palagan Ambarawa adalah koleksi benda bersejarah yang dimilikinya. Dengan demikian konsep peyajian koleksi tersebut menjadi penting karena tata pameran menjadi medium utama dalam berkomunikasi

dengan pengunjung dan memberikan pengalaman wisata kepada pengunjung. Namun demikian, atraksi harus didukung dengan komponen produk wisata lainnya. Integrasi komponen-komponen produk wisata menjadi suatu hal yang penting dan tidak bisa dipisahkan, sehingga perencanaan holistik seluruh komponen dibutuhkan. Keluaran dari produk wisata berfokus pada hal-hal yang dirasakan langsung oleh pengunjung seperti kualitas pelayanan (seperti akomodasi, interpretasi, souvenir dan yang lainnya) dan pengalaman yang dirasakan oleh pengunjung.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan teknik pengumpulan data observasi, wawancara dan studi pustaka. Observasi digunakan dalam mengidentifikasi kondisi komponen produk wisata yang dimiliki objek wisata ini. Wawancara dilakukan kepada pengelola, dalam hal ini pejabat DISPORABUDPAR Kabupaten Semarang guna mendapatkan informasi mengenai pengelolaan yang telah berlangsung dan juga pengembangan yang akan dilakukan. Studi pustaka dilakukan untuk mendapatkan konsep-konsep pengelolaan objek wisata sejarah. Teknik analisa deskriptif kualitatif digunakan berdasarkan kajian pustaka dan hasil pengumpulan data.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Guna mendapatkan landasan konsep pengelolaan dan pengembangan objek wisata sejarah, identifikasi kondisi empiris komponen produk wisata dibutuhkan. Daya tarik yang dimiliki objek wisata Monumen Palagan Ambarawa sebagian besar terdiri dari benda-benda peninggalan sejarah yang berhubungan kejadian sejarah pada Desember 1945 di Ambarawa. Hasil wawancara dengan Kepala Seksi Daya Tarik Wisata, DISPORABUDPAR, Kab. Semarang, diketahui bahwa daya tarik utama dari Objek Wisata ini adalah Monumen Palagan Ambarawa dan Museum Isdiman yang sebagian besar koleksi didapatkan dari hasil rampasan pada saat peperangan dan sumbangan para veteran perang. Disamping kedua daya tarik utama ini terdapat taman bermain yang berfungsi sebagai fasilitas pendukung. Namun demikian, fungsi taman bermain saat ini bergeser menjadi salah satu daya tarik utama pengunjung datang ke objek wisata ini. Tata pameran koleksi terbagi menjadi dua bagian yaitu di dalam gedung Museum Isdiman dan di luar gedung. Gedung Museum Isdiman dalam kondisi yang baik karena baru direnovasi dengan bentuk atap khas rumah Jawa, yaitu Joglo. Koleksi yang berada di dalam gedung museum terdiri dari patung kepala Isdiman pada pintu masuk, senjata, pakaian, perlengkapan perang, foto-foto tokoh perjuangan, lukisan, peta dan kenang-kenangan rombongan pengunjung museum. Dari sisi jumlah, koleksi yang ada di dalam Museum Isdiman masih terbatas. Merujuk pada konsep pameran koleksi^[1] pameran koleksi harus menampilkan objek yang tampak nyata dan hidup; langsung mengenai pada sasaran yang dimaksud; dapat dipahami oleh berbagai kalangan; dapat dikenang; teknik penyampaian modern sehingga memudahkan pemahaman pengunjung; menyertakan *display* yang komprehensif untuk menjelaskan suatu objek, maka tata pameran di Museum Isdiman belum memenuhi kriteria tersebut di atas. Penambahan koleksi foto-foto kejadian yang merepresentasikan kenangan pada masa terjadinya perang Palagan dapat memperkuat pesan yang didapat pengunjung. Tidak terdapat alur cerita dalam penyajian koleksi dan pengelompokan koleksi menurut jenis barang koleksi belum tersaji dengan jelas. Dengan konsep pameran yang ada saat ini, ketergantungan pada peran pemandu wisata menjadi tinggi guna memberikan pemahaman bagi pengunjung. Di lain pihak keterbatasan jumlah pegawai (2 orang pegawai) tidak mendukung tersedianya tenaga pemandu. Dengan demikian dibutuhkan penyediaan tenaga pemanduan atau perubahan konsep tata pameran yang lebih mudah dipahami oleh pengunjung. Merujuk pada fungsi museum sebagai tempat penyimpanan dan pemeliharaan benda bersejarah, pengamanan terhadap barang koleksi belum maksimal karena terdapat beberapa barang koleksi yang tidak tersedia batas pengaman sehingga pengunjung dapat dengan mudah menyentuh atau bahkan memainkan benda koleksi. Tidak tersedia informasi pada peta alur serangan peperangan di Ambarawa. Sedangkan yang terdapat diluar gedung terdiri dari alat transportasi yang berupa Kereta Api, dua buah truk, satu buah tank, satu buah pesawat tempur dan empat buah meriam. Seperti halnya di dalam gedung museum, tata pameran koleksi yang terdapat di luar gedung juga tidak terlihat "bercerita" kepada pengunjung. Situasi ini diperburuk dengan terbatasnya informasi di masing-masing koleksi alat transportasi. Informasi yang cukup lengkap hanya terdapat pada pesawat terbang.

Guna memberikan pemahaman yang baik dengan merelasikan kejadian perang Palagan dengan kehidupan saat ini sehingga memberikan pengalaman wisata yang berkesan dan terdapat ikatan emosional, penyajian koleksi di dalam Museum Isdiman dengan konsep penyajian alur cerita (*storyline*) dapat digunakan. Konsep ini sesuai mengingat ruang pameran Museum Isdiman yang tidak terlalu besar dan terbatasnya koleksi. Penyajian alur cerita dengan menggunakan rekaman narasi yang menceritakan proses kejadian perang Palagan tidak akan mengurangi ruang gerak pengunjung karena tidak menggunakan sarana informasi yang membutuhkan ruang. Tata pameran pengelompokan koleksi disesuaikan dengan rekaman proses kejadian peperangan. Pada setiap bagian narasi proses kejadian, koleksi barang yang dipamerkan merupakan kelompok

koleksi yang berhubungan erat dengan cerita dalam rekaman. Dibutuhkan suatu perangkat elektronik yang memungkinkan pengunjung untuk mendengarkan narasi dengan menekan tombol tertentu di masing-masing kelompok koleksi. Ilustrasi penyajian kelompok koleksi dengan dilengkapi rekaman narasi dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Ilustrasi penyajian kelompok koleksi berdasarkan tema narasi (Sumber: *activerain.com*)

Sedangkan untuk penyajian koleksi yang terletak di luar gedung, dibutuhkan konsep yang terintegrasi dengan daya tarik lainnya mengacu pada Monumen Palagan Ambarawa sebagai suatu kawasan objek wisata sejarah.

Daya tarik utama lainnya adalah Monumen Palagan Ambarawa. Daya tarik ini terletak di tengah kawasan dengan area terbuka di depannya. Monumen ini dalam kondisi terawat dan berlatarkan ukiran dinding yang menceritakan pertempuran Palagan di Ambarawa. Di kedua sisinya terdapat dua patung yaitu Isdiman dan Gatot Subroto dan tepat di tengah terdapat tiga patung tentara yang menggambarkan semangat perjuangan. Di atas tiga patung pejuang terdapat lambang Negara RI, yaitu Garuda Pancasila. Walaupun dalam kondisi yang baik, dibutuhkan informasi tambahan guna mendukung interpretasi pengunjung. Merujuk pada keadaan monumen, bentuk penyampaian informasi yang paling memungkinkan adalah dengan jasa pemanduan. Bentuk bangunan monumen ini menyerupai panggung besar dan telah beberapa kali digunakan sebagai panggung pagelaran kebudayaan setempat. Dengan keberadaan ruang terbuka di depan bangunan monumen, potensi untuk diadakan kegiatan-kegiatan pertunjukan memang cukup besar. Dibutuhkan suatu konsep kegiatan yang tetap sejalan dengan tema monumen ini tetapi sekaligus menarik lebih banyak pengunjung untuk datang.

Komponen pelayanan meliputi ketersediaan pelayanan dan fasilitas yang ada di Monumen Palagan Ambarawa. Fasilitas terdiri dari akomodasi, pelayanan makanan, *travel supplies*, ketersediaan produksi-produksi pendukung kegiatan wisata.

Ketersediaan fasilitas penginapan di sekitar Objek Wisata Monumen Palagan Ambarawa mendukung objek wisata ini. Terdapat kurang lebih 129 penginapan dengan sebagian besar terletak di daerah Bandungan yang berjarak 7 kilometer dari objek wisata ini dan di kota-kota terdekat seperti Salatiga (15 km) dan Ungaran (41 km). Walaupun tidak terlalu dekat dengan objek, didukung dengan aksesibilitas yang baik, keadaan ini tidak menjadi masalah karena objek wisata ini mudah dijangkau dari lokasi-lokasi tersebut. Hal yang dibutuhkan agar keberadaan penginapan ini dapat mendukung Monumen Palagan Ambarawa adalah tersedianya informasi tentang objek wisata ini untuk menarik minat tamu hotel untuk melakukan kunjungan ke objek wisata ini.

Tidak tersedia tempat pelayanan makanan di dalam kawasan Monumen Palagan Ambarawa. Hasil observasi menunjukkan hanya terdapat kios penjual minuman dan makanan kecil di dekat gerbang utama objek wisata ini. Dari sudut pandang estetis, keberadaan kios ini tidak mendukung objek wisata Monumen Palagan Ambarawa karena tidak tertata dengan baik dan terkesan kumuh. Di sisi lain, karena objek wisata ini terletak di dalam Kota Ambarawa, tersedia restoran dan warung makan yang masih terjangkau dari objek wisata ini. Ketersediaan fasilitas pelayanan makanan, terkhusus makanan ciri khas suatu daerah, dapat menjadi sesuatu yang mendukung daya tarik wisata. Warung makan yang terdekat dengan objek wisata ini adalah Nasi Pecel yang terletak di akses utama ke Gua Maria Kerep (kira-kira 50 meter dari Monumen Palagan Ambarawa). Walaupun belum dalam bentuk bangunan fisik permanen, tetapi nasi pecel ini cukup digemari dengan melimpahnya pelanggan terutama pada akhir pekan. Mengacu pada dekatnya lokasi dan kepopulerannya, warung nasi pecel dan objek wisata Monumen Palagan Ambarawa dapat saling mendukung. Pengunjung Objek Wisata Monumen Palagan Ambarawa dapat diarahkan ke warung makan ini dan sebaliknya pengunjung warung makan nasi pecel dapat diarahkan untuk berkunjung ke Monumen Palagan Ambarawa. Guna mewujudkannya,

ketersediaan informasi dibutuhkan di masing-masing tempat ini. Serabi Ambarawa telah menjadi salah satu makanan yang dianggap khas dari daerah ini. Ketersediaan makanan ini kurang mendukung Monumen Palagan Ambarawa karena tempat penjualan yang cukup jauh untuk dijangkau, yaitu di Desa Ngampin, sekitar 3 kilometer dari objek wisata ini. Dengan masih tersedianya lahan terbuka, dimungkinkan penyediaan kios-kios di dalam kawasan guna mendukung aktivitas wisata selama berkunjung di objek wisata ini.

Terdapat beberapa fasilitas pendukung di dalam Objek Wisata Monumen Palagan Ambarawa. Kondisi fasilitas seperti kursi taman dan tempat sampah sebagian besar dalam kondisi kurang terawat. Dari total jumlah 21 kursi taman yang tersedia di objek ini hanya lima buah yang masih dalam kondisi baik sedangkan dari total 14 buah tempat sampah sebagian besar dalam kondisi kurang terawat namun masih dapat dipergunakan. Terdapat dua taman di dalam kawasan Monumen Palagan Ambarawa, taman bermain yang terletak di belakang Bangunan monumen dan taman di depan bangunan monumen. Taman di belakang lebih besar dan lebih banyak dikunjungi pengunjung, sementara taman yang di depan bangunan monumen lebih kecil dan tidak ramai pengunjung. Dengan area yang cukup luas, terdapat beberapa pilihan permainan seperti ayunan, jembatan tambang dan yang lainnya. Alat permainan yang tersedia dalam kondisi yang kurang terawat dan kotor. Konsep dari tiap wahana permainan di dalam taman bermain ini juga tidak terintegrasi dengan konsep kawasan objek wisata Monumen Palagan Ambarawa sebagai sebuah objek wisata sejarah. Namun demikian, keberadaan taman ini banyak diminati pengunjung. Observasi lapangan pada saat masa liburan menunjukkan bahwa sebagian besar pengunjung menghabiskan lebih banyak waktu di area taman bermain dan berfoto di koleksi alat-alat transportasi. Hal ini memperkuat pergeseran fungsi taman dari peruntukan awal sebagai fasilitas pendukung menjadi daya tarik utama objek wisata ini. Hasil wawancara dengan Kepala Seksi Daya Tarik Wisata DISPORABUDPAR Kabupaten Semarang, strategi mengangkat taman bermain sebagai salah satu daya tarik objek wisata ini sebenarnya bersifat sementara untuk menarik minat masyarakat datang berkunjung ke museum atau objek wisata sejarah. Namun demikian, jika tujuan utama kunjungan ikut bergeser, maka konsep Monumen Palagan Ambarawa sebagai objek wisata sejarah dapat menjadi absurd. Dengan tingginya minat pengunjung untuk menghabiskan waktu kunjungan di taman bermain ini, perawatan dan juga terutama keselamatan serta keamanan wahana permainan perlu ditingkatkan lagi. Guna memperkuat integrasi semua komponen produk wisata yang ada, area taman bermain ini dapat dialihkan menjadi area bermain edukatif yang bertema sejarah. Dibutuhkan kajian yang lebih mendalam mengenai konsep permainan edukatif sejarah ini. Kondisi fasilitas pendukung lainnya, yaitu jalur kunjungan, dalam kondisi yang baik dan terawat. Namun demikian, guna mendukung konsep komponen produk wisata yang terintegrasi dan saling mendukung, perubahan jalur kunjungan dibutuhkan sedemikian sehingga pengunjung yang masuk ke kawasan objek wisata ini akan mengunjungi semua atraksi wisata yang ada termasuk Museum Isdiman. Dengan mayoritas pengunjung datang dengan menggunakan moda transportasi sepeda motor^[2], keberadaan lahan parkir motor yang seluas 4 x 10 m², kurang mendukung terutama pada saat tingkat kunjungan tinggi. Dibutuhkan lahan tambahan lahan parkir yang lebih luas guna menampung kendaraan pada saat tingkat kunjungan tinggi. Keberadaan kios souvenir yang saat ini tersedia di luar kawasan, tepatnya di samping gerbang masuk, perlu ditata kembali dan diperkaya koleksinya dengan souvenir yang mendukung citra Monumen Palagan Ambarawa sebagai sebuah objek wisata sejarah.

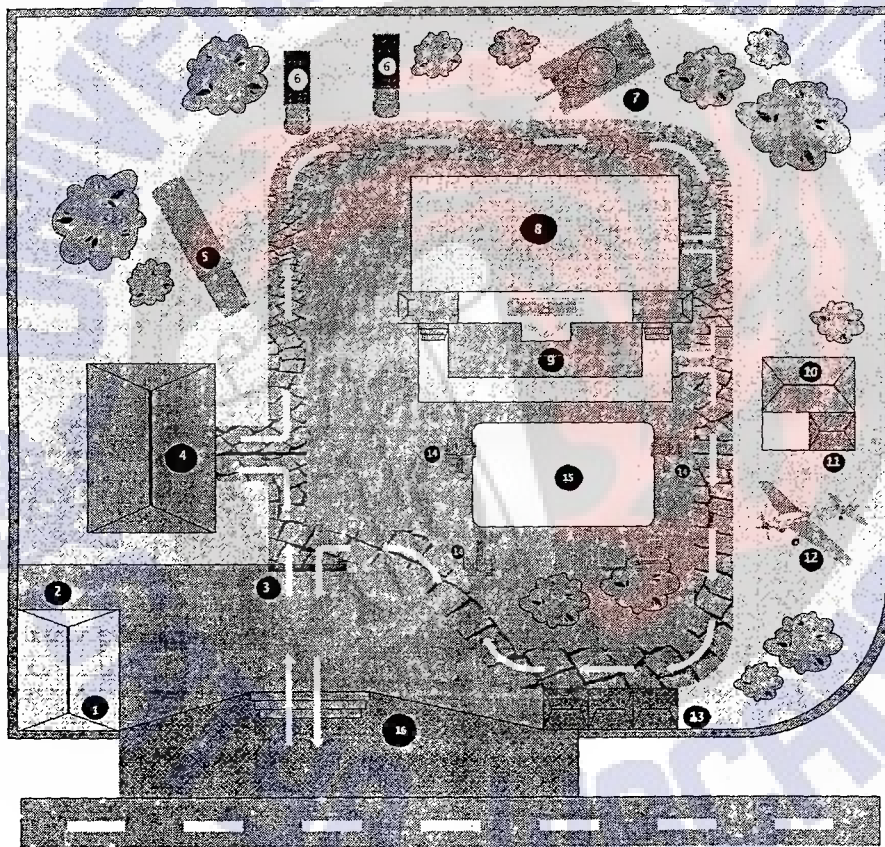
Pada komponen Transportasi yang didalamnya termasuk aksesibilitas, tidak ditemukan suatu hal yang perlu ditingkatkan merujuk pada lokasi Monumen Palagan Ambarawa yang mudah dijangkau dan dikenali. Ketersediaan moda transportasi umum juga baik sehingga mendukung objek wisata ini untuk dijangkau dari kota-kota sekitarnya seperti Semarang, Salatiga, Magelang, dan Yogyakarta.

Pada komponen informasi, kebutuhan akan ketersediaan informasi di dalam objek wisata Monumen Palagan Ambarawa tinggi. Observasi lapangan juga menunjukkan kurangnya sarana informasi yang mendukung interpretasi pengunjung. Kekurangan sarana informasi ditemukan pada Museum Isdiman dimana tidak ada cukup informasi yang menceritakan kejadian peperangan pada tahun 1945 maupun tentang koleksi yang ada. Sarana informasi audio melalui pengeras suara hanya memberikan nuansa peperangan tanpa ada informasi yang cukup mengenai kejadian peperangan itu sendiri. Ditambah, pemutaran rekaman suara tersebut hanya dilakukan pada saat tingkat kunjungan tinggi saja. Hasil observasi pada saat tingkat kunjungan tinggi menunjukkan bahwa sarana pengeras suara lebih sering digunakan untuk memperdengarkan iklan-iklan mengenai objek wisata, hotel dan rumah makan dibandingkan dengan pemutaran rekaman nuansa perjuangan. Ketersediaan jasa pemandu wisata sebagai sarana informasi juga tidak dapat disediakan secara optimal karena dengan jumlah dua orang staff yang ada, keduanya tidak ada yang benar-benar menguasai informasi mengenai koleksi yang ada, sedangkan orang yang memiliki informasi cukup lengkap tentang Monumen Palagan Ambarawa telah pensiun dan berusia lanjut. Penyediaan informasi menjadi hal yang mendesak, sehingga dibutuhkan suatu konsep pengembangan penyajian informasi dengan memanfaatkan sarana-sarana yang memungkinkan.

Ketersediaan informasi tentang Objek Wisata Monumen Palagan Ambarawa lebih banyak tersedia melalui blog-blog pribadi yang berisi informasi singkat tentang objek wisata ini atau menceritakan pengalaman kunjungan. Informasi juga didapat dari website pariwisata regional dan jejaring sosial. Kegiatan promosi objek wisata ini terintegrasi dengan kegiatan promosi 4 objek wisata yang dikelola oleh DISPORABUDPAR Kabupaten Semarang. Hasil wawancara dengan Kepala Seksi Kerjasama DISPORABUDPAR Kabupaten

Semarang, kegiatan promosi yang dilakukan adalah dengan menulis artikel-artikel tentang objek wisata di koran-koran ataupun majalah-majalah baik skala regional maupun nasional, memanfaatkan duta wisata untuk mempromosikan objek wisata di kegiatan dimana mereka terlibat di dalamnya, mengadakan kegiatan-kegiatan pagelaran budaya serta mengikuti pameran-pameran kepariwisataan. Guna meningkatkan informasi tentang Monumen Palagan Ambarawa, dibutuhkan kegiatan promosi yang terfokus pada objek wisata ini sehingga calon pengunjung dapat memperoleh informasi yang memadai sekaligus menarik minat mereka untuk berkunjung. Dengan pemanfaatan teknologi informasi, penyediaan informasi khusus tentang Monumen Palagan Ambarawa dapat dilakukan melalui pembuatan website Monumen Palagan Ambarawa. Sementara pelaksanaan kegiatan-kegiatan yang mengundang sejumlah massa, dapat dilakukan guna lebih memperkenalkan objek wisata ini kepada masyarakat luas. Namun demikian, yang perlu menjadi perhatian adalah konsep kegiatan yang dilaksanakan harus sejalan dengan konsep wisata sejarah.

Mengacu pada konsep pengembangan komponen produk wisata harus terintegrasi dan saling mendukung, konsep penyajian kawasan Monumen Palagan Ambarawa dapat disajikan dengan konsep penyajian alur cerita dengan memadukan komponen produk wisata yang terdapat di dalam kawasan objek wisata. Dengan konsep ini memungkinkan pengunjung untuk dapat menikmati setiap daya tarik wisata yang terdapat di dalam objek wisata ini. Ilustrasi konsep pengembangan Objek Wisata Monumen Palagan Ambarawa sebagai suatu kawasan objek wisata dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Ilustrasi konsep pengembangan kawasan Monumen Palagan Ambarawa

Keterangan:

1. Loket pembelian tiket masuk.
2. Area parkir motor
3. Pintu masuk objek wisata Monumen Palagan Ambarawa
4. Museum Isdiman
5. Peninggalan Kereta Api
6. Peninggalan Truk
7. Peninggalan Tank
8. Taman Bermain Edukatif
9. Monumen Palagan
10. Mushola

11. Toilet
12. Peninggalan Pesawat tempur
13. Kios souvenir, makanan dan minuman
14. Peninggalan Meriam
15. Area terbuka
16. Area Parkir Kendaraan roda 4
- ☞ Kursi meja taman untuk beristirahat
- ⇔ Arah jalur kunjungan

4. SIMPULAN

Daya tarik utama objek wisata Monumen Palagan Ambarawa yang berupa koleksi peninggalan perang Palaga dan Monumen Palagan Ambarawa belum tersaji dengan menarik karena kurangnya sarana interpretasi bagi pengunjung. Data menunjukkan bahwa pengelolaan penyajian koleksi baik di dalam Museum Isdiman maupun di dalam kawasan objek wisata belum optimal. Hal ini mendorong taman bermain yang peruntukan awalnya sebagai fasilitas pendukung, bergeser menjadi daya tarik utama. Komponen fasilitas penginapan di sekitar Monumen Palagan Ambarawa dalam jumlah yang memadai dan terjangkau dari lokasi objek wisata. Komponen pelayanan lainnya belum semua tersedia dan beberapa komponen dalam kondisi tidak terawat ataupun belum memadai. Ketersediaan moda transportasi umum dan kondisi aksesibilitas baik karena lokasi yang mudah dijangkau dari kota-kota besar disekitarnya. Komponen informasi menjadi kebutuhan yang mendesak guna mendukung pemberian pengalaman wisata selama waktu kunjungan. Demikian juga halnya dengan ketersediaan informasi bagi masyarakat umum, dibutuhkan pengenalan yang lebih lengkap dan menarik yang dapat dilakukan melalui sarana teknologi internet dan kegiatan-kegiatan di dalam kawasan Monumen Palagan Ambarawa. Secara umum, keberadaan komponen produk wisata belum terintegrasi dan saling mendukung sehingga dibutuhkan konsep pengelolaan dan pengembangan terintegrasi yang lebih menekankan pada pemberian pemahaman dan pengalaman kepada pengunjung.

Dari hasil penelitian, saran yang dapat disampaikan adalah sebagai berikut:

- a. Disarankan untuk mengubah tata pameran koleksi yang terdapat di dalam Museum Isdiman dengan model pengelompokan koleksi tematis sehingga terbentuk alur cerita.
- b. Mengingat pentingnya elemen informasi, disarankan untuk mengadakan penambahan sarana informasi pada kawasan Monumen Palagan Ambarawa pada umumnya dan Museum Isdiman pada khususnya. Sarana informasi yang dimaksud adalah sarana informasi baik melalui media tulisan, rekaman suara maupun jasa pemanduan.
- c. Agar museum Isdiman mendapatkan kesempatan untuk dikunjungi oleh setiap pengunjung, perubahan jalur kunjungan perlu dilakukan. Jalur kunjungan ini juga akan memperjelas alur masuk dan keluar kawasan.
- d. Keberadaan taman bermain tetap diperlukan sebagai salah satu fasilitas pendukung. Disarankan untuk memperbaiki kondisi alat permainan dan mengubah konsep taman bermain menjadi taman bermain yang mengandung unsur edukasi dan bernuansa sejarah sehingga tetap mendukung konsep wisata sejarah di objek wisata ini.
- e. Sebagai salah satu komponen produk wisata, disarankan penyediaan kios souvenir, makanan dan minuman di dalam kawasan objek wisata di area yang tidak membahayakan koleksi maupun konsep wisata sejarah objek wisata Monumen Palagan Ambarawa.
- f. Guna lebih memperkenalkan Objek Wisata Monumen Palagan Ambarawa, disarankan menggiatkan kembali kegiatan-kegiatan yang bertema sejarah dengan memanfaatkan area terbuka di depan bangunan monumen Palagan Ambarawa.
- g. Dalam rangka memperkuat sarana penyediaan informasi tentang objek wisata ini kepada masyarakat umum, disarankan memperkuat pemanfaatan media teknologi informasi dengan pembuatan website khusus Monumen Palagan Ambarawa.

5. Daftar Pustaka

- Arbi, Yunus, Yulianto, Tjahjopurnomo, dkk., 2012, Konsep Penyajian Museum, <http://museumku.wordpress.com/2012/02/01/konsep-penyajian-museum/>. Diakses tanggal 13 Agustus 2013
- Direktorat Museum, 2007, Pengelolaan Koleksi Museum, Direktorat Museum-Direktorat Jenderal Sejarah dan Purbakala-Departemen Kebudayaan dan Pariwisata, www.budpar.go.id/userfiles/file/4552_1360-pengelolaankoleksi.pdf. Diakses tanggal 13 Agustus 2013

- DISPORABUDPAR Kabupaten Semarang. 2013, *Analisa Pasar Empat Objek Wisata Unggulan Kabupaten Semarang*, DISPORABUDPAR Kabupaten Semarang
- Gunn, C.A., 1989, Tourism Planning Fundamentals, *The South African Journal for Research in Sport, Physical Education and Recreation* 12(1) : 109-118
- Smith, S.L.J., 1998, Tourism as An Industry: Debates and Concepts, *Routledge*:31-52

