

Inovasi Wisata Edukasi Berbasis Digital: Pengembangan Model Story-Hunt di Kawasan Revitalisasi Taman Ismail Marzuki

Sasa Nur Sakinah¹, Thalita Syabela Maulydina², Silvia Ochzurichti³, Siti Anandhita Aulia⁴.

¹⁻⁴Program Studi Pariwisata, Fakultas Ekonomi & Bisnis, -Universitas Sahid, Jakarta Selatan, 12870

Email ¹sasanurs26@gmail.com , ²bela230406@gmail.com ,
³silviochzurichti@gmail.com , ⁴dhitaanandhita58@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini mengkaji pengembangan atraksi wisata buatan di Taman Ismail Marzuki (TIM) melalui penerapan inovasi digital berupa produk wisata Story-Hunt. Tujuan penelitian mencakup pemetaan atraksi yang tersedia, identifikasi permasalahan dalam proses pengembangan, serta perumusan strategi inovatif untuk meningkatkan kualitas pengalaman pengunjung. Penelitian ini menggunakan metode analisis deskriptif yang didukung oleh observasi lapangan dan telaah literatur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengunjung, khususnya kelompok generasi muda, membutuhkan pengalaman wisata yang lebih interaktif dan berorientasi humanis. Inovasi Story-Hunt, yang mengintegrasikan pemanfaatan QR Code dan konten micro-storytelling, dinilai efektif, efisien secara biaya, dan mampu memperkuat narasi budaya yang melekat pada kawasan TIM. Penelitian ini menyimpulkan bahwa digitalisasi atraksi berpotensi signifikan dalam meningkatkan daya tarik destinasi, nilai edukatif, serta mendukung keberlanjutan pengembangan wisata di TIM. Dan salah satu atraksi terbaru yang menarik di Taman Ismail Marzuki adalah kembalinya pertunjukan Planetarium Jakarta setelah mengalami vakum selama lebih dari 13 tahun. Planetarium yang terletak di kompleks TIM ini resmi dibuka kembali untuk umum pada 25 Desember 2025 dengan fasilitas dan teknologi visual yang diperbarui untuk pertunjukan simulasi langit dan edukasi astronomi. Sejak hari pertama dibuka kembali, antusiasme masyarakat sangat tinggi, tiket pertunjukan Teater Bintang di Planetarium selalu habis terjual, yang artinya minat besar dari masyarakat terhadap atraksi edukatif ini.

Kata Kunci : Taman Ismail Marzuki; Atraksi Wisata Buatan; Digitalisasi Wisata; Storytelling; QR Code

Abstract

This study examines the development of artificial tourist attractions at Taman Ismail Marzuki (TIM) through the implementation of digital innovation in the form of Story-Hunt tourism products. The research objectives include mapping available attractions, identifying problems in the development process, and formulating innovative strategies to improve the quality of the visitor experience. This study uses a descriptive analysis method supported by field observations and literature reviews. The results show that visitors, especially the younger generation, require a more interactive and humanistic-oriented

Article History

Received: Januari 2026

Reviewed: Januari 2026

Published: Januari 2026

Plagiarism Checker No 234

DOI : Prefix DOI :

10.8734/

panorama.v1i1.1395

Copyright : Author

Publish by :

Panorama



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

[NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

tourism experience. The Story-Hunt innovation, which integrates the use of QR Codes and micro-storytelling content, is considered effective, cost-efficient, and able to strengthen the cultural narrative inherent in the TIM area. This study concludes that the digitization of attractions has significant potential to increase destination appeal, educational value, and support the sustainability of tourism development in TIM. And one of the latest exciting attractions at Taman Ismail Marzuki is the return of the Jakarta Planetarium show after a hiatus of more than 13 years. The planetarium, located in the TIM complex, officially reopened to the public on December 25, 2025, with updated facilities and visual technology for sky simulation shows and astronomy education. Since the first day of its reopening, public enthusiasm has been high, with tickets for the Teater Bintang show at the Planetarium consistently selling out, demonstrating the public's strong interest in this educational attraction.

Keywords: *Taman Ismail Marzuki; Artificial Tourist Attraction; Tourism Digitalization; Storytelling; QR Code*

Pendahuluan

Taman Ismail Marzuki (TIM) berfungsi sebagai pusat seni dan budaya yang memiliki posisi strategis dalam perkembangan pariwisata perkotaan di Jakarta. Proses revitalisasi yang telah dilaksanakan secara signifikan mengubah kualitas infrastruktur kawasan menjadi lebih modern, sekaligus mempertegas citra TIM sebagai destinasi seni berbasis kontemporer. Namun demikian, transformasi fisik tersebut belum sepenuhnya optimal apabila tidak diiringi dengan pembaruan pada aspek atraksi wisata. Hal ini menjadi krusial mengingat tren pariwisata global saat ini semakin menekankan pada pengalaman wisata yang interaktif dan berbasis teknologi. Oleh karena itu, diperlukan penyesuaian strategi pengelolaan destinasi melalui pendekatan inovatif agar daya saing kawasan tetap terjaga.

Berbagai kajian sebelumnya menunjukkan bahwa keberlanjutan destinasi wisata budaya sangat dipengaruhi oleh kemampuan dalam mengintegrasikan unsur penceritaan (storytelling) dengan teknologi digital guna menjawab kebutuhan generasi digital yang cenderung mengutamakan pengalaman yang bersifat imersif. Penelitian ini menghadirkan unsur kebaruan melalui perumusan konsep Story-Hunt, yaitu sebuah model atraksi wisata yang mengkombinasikan eksplorasi ruang fisik dengan penyampaian narasi digital melalui pemanfaatan Quick Response (QR) Code serta media video micro-storytelling. Pendekatan ini dirancang untuk membangun keterikatan emosional antara wisatawan dan nilai-nilai historis yang melekat pada kawasan wisata.

Sejalan dengan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis secara menyeluruh kondisi atraksi wisata buatan di kawasan TIM, mengidentifikasi tantangan strategis yang muncul dalam proses pengembangannya, serta merumuskan inovasi atraksi wisata yang responsif terhadap perkembangan era digital. Melalui pengembangan konsep ini, diharapkan kawasan TIM mampu meningkatkan daya tarik wisata sekaligus memperkuat fungsi edukatifnya bagi pengunjung.

Metode Penelitian

Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif deskriptif. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung di kawasan Taman Ismail Marzuki, wawancara semi-terstruktur dengan pengunjung dan pihak pengelola, serta telaah dokumentasi terkait. Selain itu, data sekunder diperoleh melalui analisis tren pencarian digital menggunakan pendekatan Search

Engine Optimization (SEO). Data yang terkumpul dianalisis secara deskriptif guna mengidentifikasi potensi, permasalahan, serta peluang pengembangan destinasi.

Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Taman Ismail Marzuki memiliki potensi yang besar sebagai destinasi wisata buatan yang berorientasi pada seni dan budaya. Potensi ini terlihat dari tersedianya fasilitas pendukung yang memadai, beragamnya ruang pertunjukan seni, serta kuatnya nilai historis dan simbolik yang melekat pada kawasan tersebut. Di samping itu, letak Taman Ismail Marzuki yang berada di pusat Kota Jakarta menjadikannya mudah dijangkau oleh wisatawan, khususnya wisatawan lokal dan generasi muda yang menjadi segmen pengunjung dominan.

Namun demikian, berdasarkan hasil observasi lapangan dan wawancara, masih ditemukan sejumlah kendala dalam pengembangan atraksi wisata di kawasan ini. Permasalahan utama terletak pada keterbatasan media interpretasi berbasis digital serta kurangnya penyajian informasi yang bersifat interaktif. Informasi mengenai sejarah kawasan, fungsi ruang, dan nilai budaya yang dimiliki Taman Ismail Marzuki masih banyak disampaikan melalui media konvensional, sehingga belum sepenuhnya mampu menarik perhatian wisatawan yang terbiasa dengan pengalaman wisata berbasis teknologi.

Perkembangan tren pariwisata digital menunjukkan bahwa wisatawan saat ini cenderung menginginkan pengalaman berwisata yang tidak hanya bersifat rekreatif, tetapi juga melibatkan partisipasi aktif dan elemen visual. Analisis terhadap tren digital mengindikasikan bahwa konten wisata yang mengangkat unsur visual, storytelling, serta aktivitas interaktif memiliki daya tarik yang lebih tinggi, terutama bagi kalangan generasi muda. Temuan tersebut menunjukkan pentingnya penerapan inovasi atraksi wisata yang mampu mengintegrasikan ruang fisik dengan pengalaman digital.

Berdasarkan kondisi tersebut, konsep TIM Story Hunt dirancang sebagai bentuk inovasi atraksi wisata buatan berbasis digital. Konsep ini memanfaatkan penggunaan QR Code yang ditempatkan pada titik-titik strategis di kawasan Taman Ismail Marzuki dan terhubung dengan konten video micro storytelling. Konten tersebut berisi narasi singkat yang mengangkat sejarah kawasan, tokoh-tokoh seni, serta makna dari ruang yang ada di Taman Ismail Marzuki. Melalui konsep ini, pengunjung tidak hanya menjadi penerima informasi secara pasif, tetapi turut terlibat aktif dalam proses eksplorasi destinasi.

Secara konseptual, Story Hunt berperan sebagai media interpretasi budaya yang menggabungkan unsur edukatif dan hiburan. Penerapan storytelling dalam atraksi wisata dinilai mampu menciptakan keterikatan emosional antara pengunjung dan destinasi, sekaligus memperkuat identitas kawasan sebagai pusat seni dan budaya. Selain itu, pemanfaatan teknologi digital yang sederhana dan mudah diakses menjadikan konsep ini efisien dari sisi biaya serta memiliki peluang besar untuk diterapkan secara berkelanjutan.

Dengan demikian, pengembangan atraksi wisata melalui konsep TIM Story Hunt tidak hanya mampu menjawab kebutuhan wisatawan terhadap pengalaman yang interaktif, tetapi juga mendukung upaya revitalisasi kawasan Taman Ismail Marzuki agar tetap relevan dengan perkembangan pariwisata perkotaan di era modern.

Kesimpulan

Konsep inovatif "TIM Story-Hunt" secara konseptual mampu mengalihkan pola kunjungan yang bersifat konvensional menjadi pengalaman wisata yang lebih imersif dan melibatkan partisipasi aktif pengunjung. Perpaduan antara narasi sejarah dengan unsur gamifikasi berbasis digital tidak hanya mendorong peningkatan keterlibatan pengunjung (*visitor engagement*), tetapi juga menghadirkan nilai edukatif yang selaras dengan karakteristik wisatawan di era digital. Lebih jauh, pendekatan ini memperkuat posisi kompetitif TIM dalam lanskap pariwisata perkotaan sebagai destinasi yang responsif terhadap perkembangan teknologi tanpa

mengabaikan esensi nilai seni dan budaya. Dari sisi implikasi manajerial, pengembangan konsep ini menuntut adanya konsistensi dalam pengelolaan infrastruktur digital serta pembaruan konten naratif secara berkelanjutan guna menjaga relevansi dan kualitas pengalaman wisata bagi pengunjung.

Daftar Pustaka

- Annisa Tjahya Fitrianty. (2023). Persepsi Visual Fasad Bangunan di Kawasan Taman Ismail Marzuki Jakarta Sebagai Pembentuk Citra Kawasan. *Jurnal Mahasiswa Departemen Arsitektur*, 11(2), 1-1.
<https://arsitektur.studentjournal.ub.ac.id/index.php/jma/article/view/2142?>
- Dewan Kesenian Jakarta. (2024, June 19). *Tata Kelola Pusat Kesenian Jakarta Taman Ismail Marzuki terkait dengan Pengelolaan Wisma Seni. Sikap dan Keberpihakan Dewan Kesenian Jakarta*. | Dewan Kesenian Jakarta. Dewan Kesenian Jakarta | the Jakarta Arts Council. <https://dkj.or.id/tata-kelola-pusat-kesenian-jakarta-taman-ismail-marzuki-terkait-dengan-pengelolaan-wisma-seni-sikap-dan-keberpihakan-dewan-kesenian-jakarta/>
- Diva Andzani, Virgin, D., & Naniek Setijadi. (2024). PERAN MEDIA SOSIAL DALAM MEMBANGUN CITRA DESTINASI PARIWISATA YANG MENARIK. *Jurnal Ilmiah Manajemen Bisnis Dan Inovasi Universitas Sam Ratulangi*, 11(1), 188-195.
<https://doi.org/10.35794/jmbi.v11i1.53212>
- Lis Indrianto, A. T. (n.d.). *Pemanfaatan Teknologi dalam Industri Pariwisata: Peluang dan Tantangan*. Retrieved December 30, 2025, from <https://berkas.dpr.go.id/akd/dokumen/K10-43-8b9f0b7f07906cbec134268d3749a7e6.pdf>
- None Rachmaniar Rachmaniar, & None Renata Anisa. (2025). Strategi Visualisasi dan Narasi Digital dalam Promosi Wisata Edukasi di Indonesia: Analisis Konten Instagram Bertagar #wisataedukasi. *Jurnal Ekonomi Manajemen Pariwisata Dan Perhotelan*, 4(3), 608-622.
<https://doi.org/10.55606/jempper.v4i3.5114>
- PUSAT KESENIAN JAKARTA TIM. (2025). *PKJ TIM*. Pkjt看.com.
<https://pkjtim.com/dashboard/home>
- Xu F, Buhalis D, Weber J. (2017). *Serious Games and the Gamification of Tourism*. <https://eprints.bournemouth.ac.uk/26943/3/TMA%20Serious%20Games%20and%20Gamification%20Tourism.pdf>