

**PERSEPSI PENGUNJUNG TERHADAP PAMERAN KOLEKSI
DI MUZIUM PERANG BANK KERAPU
KOTA BHARU, KELANTAN**

SITI HAJAR BINTI MOHAMAD FUZI

UNIVERSITI MALAYSIA KELANTAN

UNIVERSITI

MALAYSIA

KELANTAN

2023



UNIVERSITI
MALAYSIA
KELANTAN

**PERSEPSI PENGUNJUNG TERHADAP PAMERAN KOLEKSI DI MUZIUM
PERANG BANK KERAPU KOTA BHARU,
KELANTAN**

OLEH:

SITI HAJAR BINTI MOHAMAD FUZI

Projek Penyelidikan ini disediakan untuk memenuhi syarat kelayakan bagi
Ijazah Sarjana Muda Pengajian Warisan Dengan Kepeujian

Fakulti Teknologi Kreatif Dan Warisan
UNIVERSITI MALAYSIAKELANTAN

2023

PERAKUAN TESIS

Saya dengan ini memperakukan bahawa kerja yang terkandung dalam tesis ini adalah hasil penyelidikan yang asli dan tidak pernah dikemukakan oleh ijazah tinggi kepada mana-mana Universiti atau institusi.

TERBUKA

Saya bersetuju bahawa tesis boleh didapati sebagai naskah keras atau akses terbuka dalam talian (teks penuh).

SEKATAN

Saya bersetuju bahawa tesis boleh didapati sebagai naskah keras atau dalam talian (teks penuh) bagi tempoh yang diluluskan oleh Jawatankuasa Pengajian Siswazah.

Dari tarikh _____ hingga _____

SULIT

(Mengandungi maklumat sulit di bawah Akta Rahsia Rasmi 1972)*

TERHAD

(Mengandungi maklumat terhad yang ditetapkan oleh organisasi di mana penyelidikan dijalankan)*

Saya mengakui bahawa Universiti Malaysia Kelantan mempunyai hak berikut :

1. Tesis adalah hak milik Universiti Malaysia Kelantan.
2. Perpustakaan Universiti Malaysia Kelantan mempunyai hak untuk membuat salinan tujuan pengajian sahaja.
3. Perpustakaan dibenarkan membuat salinan tesis ini sebagai bahan pertukaran antara institusi pengajian.

Tandatangan



990911035534

Tarikh:

Tandatangan Penyelea Utama



DR. AINUL WAHIDA BINTI RADZUAN

Dr. Ainul Wahida binti Radzuan

Senior Lecturer

Department of Heritage Studies

Faculty of Creative Technology and Heritage

Universiti Malaysia Kelantan (UMK)

16300, Kelantan, Malaysia

Tarikh:

Nota * Sekiranya Tesis ini adalah SULIT atau TERHAD, sila kepillkan bersama surat daripada organisasi dengan menyatakan tempoh dan sebab-sebab kerahsiaan dan sekatan.

PENGHARGAAN

Alhamdulillah, bersyukur saya ke hadrat ilahi kerana dengan izin-Nya saya dapat menyiapkan tugas projek penyelidikan mengikut tempoh masa yang diberikan.

Terlebih dahulu saya ingin merakamkan jutaan terima kasih kepada ibu dan keluarga saya yang telah memberi sokongan sepanjang tempoh pengajian terutamanya dalam melaksanakan tugas Projek Penyelidikan ini. Sokongan mereka adalah sumber semangat saya dalam menyiapkan tugas ini. Tidak lupa juga kepada penyelia saya iaitu Dr. Ainul Wahida Binti Radzuan yang tidak pernah jemu membantu, memberi tunjuk ajar dan dorongan serta menyumbang idea sepanjang penyelidikan ini dilaksanakan.

Akhir kata daripada saya, ribuan terima kasih kepada rakan-rakan dan semua pihak yang sudi membantu saya dalam menyempurnakan lagi projek penyelidikan ini. Segala sokongan dan jasa kalian semua amat dihargai. Semoga kajian yang telah dilaksanakan ini dapat memberi manfaat kepada orang lain.

UNIVERSITI
MALAYSIA
KELANTAN

PERSEPSI PENGUNJUNG TERHADAP PAMERAN KOLEKSI DI MUZIUM BANK KERAPU, KOTA BHARU, KELANTAN

ABSTRAK

Muzium merupakan sebuah institusi yang mempamerkan koleksi artifak yang terdiri daripada manusia, flora, fauna dan juga alam. Tujuan mempamerkan bahan koleksi di muzium adalah untuk mendidik dan meluaskan pengetahuan am pengunjung. Walau bagaimanapun, sesetengah individu tidak berminat dengan muzium kerana mereka percaya muzium adalah tempat yang membosankan, sunyi dan suram. Justeru, kajian ini dijalankan untuk mengetahui persepsi pengunjung terhadap pameran koleksi Muzium Bank Kerapu di Kota Bharu, Kelantan. Kajian ini terdiri daripada tiga objektif: mengenal pasti bahan koleksi yang dipamerkan di Muzium Bank Kerapu, mengkaji persepsi pengunjung terhadap bahan koleksi yang dipamerkan di Muzium Bank Kerapu, dan menganalisis peranan muzium dalam meningkatkan koleksi pameran dalam Muzium Bank Kerapu. Kajian ini menggunakan pendekatan campuran melalui temu bual, pemerhatian dan tinjauan. Kajian ini telah menemu bual seramai tiga orang responden, dan 141 orang responden menjawab borang soal selidik. Akhir sekali, kajian ini telah berjaya mengeluarkan beberapa tema antaranya persepsi pengunjung terhadap Muzium Bank Kerapu, bahan koleksi yang dipamerkan di Muzium Bank Kerapu, aktiviti muzium dalam menarik pengunjung, cabaran yang dihadapi oleh Muzium Bank Kerapu, penambahbaikan koleksi pameran melalui proses pemeliharaan dan pemuliharaan, serta perancangan muzium pada masa hadapan. Oleh itu, kajian ini penting untuk dijadikan sebagai sumber rujukan saintifik bagi penyelidik, muzium dan pihak berkepentingan Muzium Bank Kerapu berhubung dengan persepsi pengunjung, koleksi dan pameran muzium.

Kata kunci: Pengunjung, Persepsi, Pameran Koleksi, Muzium

**VISITORS' PERCEPTION ON THE COLLECTION EXHIBITION
AT MUZIUM BANK KERAPU, KOTA BHARU, KELANTAN**

ABSTRACT

Museum is an institution that exhibits a collection of artefacts consisting of humans, flora, fauna and even nature. The purpose of displaying collection materials in the museum is to educate and expand visitors' general knowledge. However, some individuals are not interested in museums because they believe museums are boring, lonely, and gloomy places. Hence, this study was conducted to discover visitors' perceptions towards Muzium Bank Kerapu's collections in Kota Bharu, Kelantan. This study consists of three objectives: to identify the collection materials exhibited in the Muzium Bank Kerapu, to examine the visitors' perceptions towards the collection materials exhibited in the Muzium Bank Kerapu, and to analyse the roles of the museum in enhancing the exhibition collection in the Muzium Bank Kerapu. This study has employed a mixed method using interviews, observations, and surveys. This study interviewed three respondents, and 141 answered questionnaire forms. Finally, this study has successfully extracted several themes, including the perception of visitors towards Muzium Bank Kerapu, the collection materials exhibited in the Muzium Bank Kerapu, the museum activities in attracting visitors, the challenges faced by the Muzium Bank Kerapu, the improvement of the exhibition collection through the process of preservation and conservation, as well as the museum planning in the future. Therefore, this study is essential to serve as a scientific reference for future researchers, museums and other important stakeholders of Muzium Bank Kerapu in relation to visitors' perception, museum collection and exhibition.

Keywords: Visitors, Perception, Collection Exhibition, Museum

ISI KANDUNGAN

PERAKUAN TESIS	i
PENGHARGAAN	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
SENARAI RAJAH	vii
SENARAI JADUAL	viii
BAB SATU: PENDAHULUAN	1
1.0 Pengenalan	1
1.1 Lokasi Kajian	3
1.2 Penyataan Masalah.....	4
1.3 Persoalan Kajian	7
1.4 Objektif Kajian.....	7
1.5 Skop Kajian.....	8
1.6 Batasan Kajian	8
1.7 Kepentingan Kajian.....	9
1.7.2 Masyarakat	9
1.7.3 Institusi Pendidikan.....	10
1.8 Kesimpulan	10
BAB DUA: KAJIAN LITERATUR	11
2.0 Pengenalan	11
2.1 Muzium	11
2.2 Jenis Muzium	15
2.3 Bahan Pameran Koleksi -Objek Warisan Ketara	16
2.4 Pelawat/ Pengunjung.....	17
2.4.1 Interpretasi	18
2.4.2 Persepsi	19
2.5 Aplikasi Teori: Teori Persepsi dalam Memahami Persepsi Pengunjung Terhadap Bahan Koleksi	20
2.6 Kesimpulan	21
BAB TIGA: METODOLOGI KAJIAN	22
3.0 Pengenalan	22
3.1 Pendekatan Kajian: kaedah Campuran (<i>Mixed Method</i>)	22
A. Kaedah kualitatif	23
B. Kaedah kuantitatif	24
3.2 Sumber Data Kajian	25
3.2.1 Data Primer	25
3.2.2 Data Sekunder	29
3.3 Pensampelan Kajian.....	30

3.3.1 Pensampelan kajian: Kuantitatif	31
3.3.2 Persampelan kajian: Kualitatif	32
3.4 Kaedah Analisis Data.....	33
3.4.1 Analisis Deskriptif- Kuantitatif.....	34
3.4.2 Analisis Tematik- Kualitatif.....	35
3.5 Limitasi Kajian.....	38
3.6 Kesimpulan	39
BAB EMPAT: DAPATAN KAJIAN.....	40
4.0 Pengenalan	40
4.1 Demografi Responden.....	41
a. Jantina Responden.....	41
b. Umur Responden.....	42
c. Pekerjaan Responden	43
d. Negeri Bermastautin	45
e. Bangsa	47
f. Taraf Pendidikan.....	48
g. Status Perkahwinan	49
4.2 Bahan-bahan koleksi yang dipamerkan di dalam Muzium Bank Kerapu di Kota Bharu.	50
4.3 Persepsi Pengunjung Terhadap Muzium Bank Kerapu.....	56
a. Pengetahuan Responden Mengenai Muzium Bank Kerapu	56
b. Persepsi Pengunjung Terhadap Pameran Koleksi di Muzium Bank Kerapu (Aras 1) .	59
c. Persepsi Pengunjung Terhadap Pameran Koleksi di Muzium Bank Kerapu (Aras 2) .	61
d. Persepsi Pengunjung Terhadap Susun Atur Pameran Koleksi di Muzium Bank Kerapu	64
e. Persepsi Pengunjung Terhadap Kemudahan yang Terdapat di Muzium Bank Kerapu	66
4.4 Pelaksanaan aktiviti muzium untuk menarik minat pengunjung.....	68
4.5 Cabaran yang dihadapi oleh Muzium Bank Kerapu	71
4.6 Penambahbaikan koleksi pameran melalui Proses Pemeliharaan dan Pemuliharaan .	72
4.7 Perancangan pihak muzium ke arah lebih canggih	75
4.8 Kesimpulan	76
BAB LIMA: KESIMPULAN DAN CADANGAN	77
5.1 Rumusan Kajian.....	77
5.2 Dapatan Utama.....	79
5.3 Cadangan.....	80
RUJUKAN.....	81

SENARAI RAJAH

Rajah	Halaman
Rajah 1.1: Peta lokasi Muzium Bank Kerapu	3
Rajah 3.1: Analisi Deskriptif (<i>Microsoft Excel</i>).....	34
Rajah 3.2: Transkrip Temu Bual Responden.....	36
Rajah 3.3: Proses Pengekodaan.....	36
Rajah 3.4: Menyusun Tema.....	37
Rajah 4.1: Pameran Koleksi Aras 1.....	51
Rajah 4.2: Pameran Koleksi Aras 2.....	52
Rajah 4.3: Koleksi Pameran Luar.....	52
Rajah 4.4: Label Bilik Pameran.....	63
Rajah 4.5: Label Pada Bahan Koleksi.....	64
Rajah 4.6 : Kawasan Muzium Bank Kerapu.....	67
Rajah 4.7: Program Bermalam Di Muzium.....	68
Rajah 4.8: Muzium Kraftangan.....	70

SENARAI JADUAL

Jadual	Halaman
Jadual 3.1: Responden Temu Bual.....	34
Jadual 4.1: Jantina Responden.....	42
Jadual 4.2: Umur Responden.....	43
Jadual 4.3: Pekerjaan Responden.....	44
Jadual 4.4: Negeri Bermastatutin Responden.....	46
Jadual 4.5: Bangsa Responden.....	48
Jadual 4.6: Taraf Pendidikan Responden.....	49
Jadual 4.7: Status Perkahwinan Responden.....	50
Jadual 4.8: Pengetahuan Pengunjung.....	57
Jadual 4.9: Pameran Koleksi di Aras 1 Muzium.....	60
Jadual 4.10: Pameran Koleksi di Aras 2 Muzium.....	62
Jadual 4.11: Susun Atur Pameran Koleksi Di Bank Kerapu.....	65
Jadual 4.12: Kemudahan Terdapat Di Bank Kerapu.....	67

BAB SATU

PENDAHULUAN

1.0 Pengenalan

Muzium mempunyai dua fungsi utama iaitu berfungsi secara tradisional dan kontemporari. Muzium yang berfungsi secara tradisional berperanan dalam menyimpan, memulihara dan mentafsir barang peninggalan sejarah dan warisan kebudayaan. Manakala, muzium yang berfungsi sebagai kontemporari pula dijadikan sebagai sebuah destinasi tarikan untuk dilawati oleh para pelancong kerana ianya dapat memberi tumpuan kepada aset dan komoditi serta penjana ekonomi secara langsung (Warisan dan Pelancongan Malaysia, 2000)

Muzium mula ditubuhkan di Malaysia pada tahun 1883 setelah pemerintah British menubuhkan Muzium Perak di Taiping. Setelah itu, pada tahun 1888, Raja Sarawak dan Sir Charles Brooke telah menubuhkan Muzium Sarawak diikuti negeri Selangor pada tahun 1899. Pengurusan di Muzium Perak dan Selangor mula disatukan di bawah Jabatan Muzium Negeri-Negeri Melayu Bersekutu pada tahun 1910 (Ismail, 1998).

Setiap negeri di Malaysia mempunyai muzium dan peninggalan sejarah yang tersendiri seperti Muzium Diraja Istana Lama Seri Menanti yang terletak di Negeri Sembilan di mana ianya berasal dari sebuah istana yang unik dari segi seni binanya dan muzium ini juga ada mempamerkan koleksi-koleksi keluarga Diraja Negeri Sembilan. Selain itu, Memorial Batu Bersurat yang terletak di Muzium Negeri Terengganu juga terkenal serta menjadi salah satu tarikan pelancongan di Pantai Timur. Menurut Lembaga Muzium Negeri Terengganu (2022), batu bersurat adalah satu bukti bertulis mengenai pengisytiharan Islam sebagai agama rasmi negeri

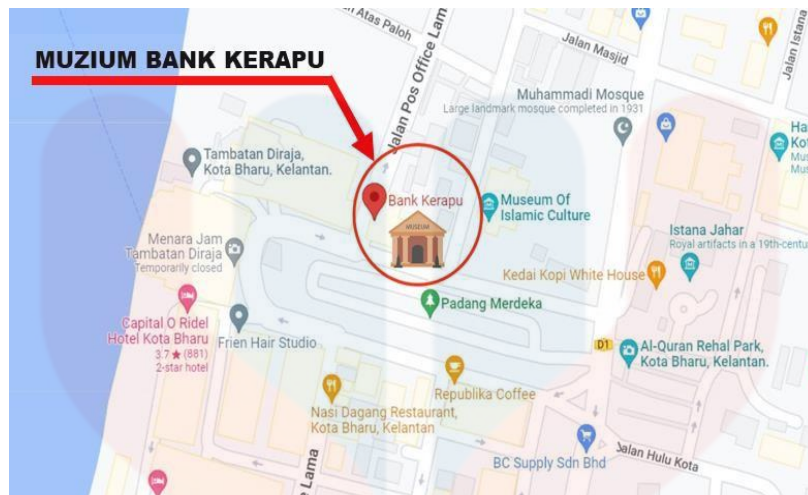
Terengganu dan juga Semenanjung Malaysia.

Selain itu, penubuhan sesebuah muzium berkait rapat dengan keunikan budaya dan sejarah warisan yang terdapat di setiap negeri di Malaysia. Sebagai contoh, negeri Kelantan yang mempunyai beberapa buah muzium di bawah pengurusan Perbadanan Muzium Negeri Kelantan seperti Muzium Negeri, Muzium Adat Istiadat, Muzium Diraja, Muzium Kraftangan, Muzium Islam, Muzium Wau dan Muzium Perang.

Oleh itu, kajian ini berfokuskan Muzium Perang Bank Kerapu sebagai topik utama. Muzium Bank Kerapu dikenali sebagai Memorial Perang Dunia Ke-2. Bangunan yang terletak bersebelahan dengan Padang Merdeka ini pada asalnya adalah bank "*The Mercantile Bank of India Limited*". Ianya adalah sebuah bank perdagangan pertama yang mula beroperasi di Kelantan pada tahun 1912. Setelah berakhir perang dunia ke-2, Bank Kerapu diambil alih oleh "*The Hongkong & Shanghai Bank*" (Perbadanan Muzium Negeri Kelantan, 2022).

Muzium Bank Kerapu juga telah dirasmikan oleh DYMM Sultan Ismail Petra Ibni Almarhum Sultan Yahya Petra pada 1 Ogos 1994 (Perbadanan Muzium Negeri Kelantan, 2022). Pelbagai jenis artifak serta gambar-gambar yang berkaitan dengan sejarah peperangan dunia ke-2 telah dipaparkan secara ringkas terutamanya sejarah peperangan di negeri Kelantan yang bermula di Kuala Pak Amat Kota Bharu pada 8 Disember 1941.

1.1 Lokasi Kajian



Rajah 1.1 : Peta Lokasi MuziumBank Kerapu

Sumber: Google Maps

Kajian ini dijalankan di Muzium Perang (Bank Kerapu) yang terletak di lokasi Bandar Kota Bharu, Kelantan (Rajah 1.1). Perbandaran Kota Bharu merupakan salah satu daripada 10 jajahan pentadbiran di negeri Kelantan. Kota Bharu juga digelar sebagai Bandaraya Islam yang mempunyai beberapa kawasan dan tempat yang terkenal serta menarik. Antaranya adalah Pasar Siti Khadijah, gelanggang seni, tempat perusahaan batik, muzium, dan Masjid Muhammadi yang merupakan masjid negeri yang terkenal di Kelantan.

Selain itu, Muzium Bank kerapu juga terletak bersebelahan Muzium Islam, Istana Jahar dan Masjid Muhammadi Kota Bharu. Ketiga-tiga bangunan tersebut turut dikelilingi oleh Menara Jam Tambatan Diraja, Padang Merdeka dan Istana Balai Besar Kota Bharu. Muzium ini juga berdekatan dengan Ridel Hotel Kota Bharu serta Restoran Nasi Dagang dan Republika Coffee. Oleh itu, lokasi muzium Bank Kerapu dilihat sangat strategik di mana ianya dikelilingi dengan pelbagai kemudahan. Secara tidak langsung memudahkan pelancong dari luar Kelantan untuk mencari tempat penginapan, tempat membeli belah dan kedai makan yang berdekatan.

1.2 Penyataan Masalah

Pada awal tahun 2020, Malaysia telah dilanda penularan wabak *Corona virus* (Covid- 19) dan kerajaan Malaysia telah melaksanakan Perintah Kawalan Pergerakan (PKP) untuk mengurangkan penularan wabak tersebut. Setelah perintah kawalan pergerakan ini dilaksanakan, ianya memberi kesan kepada negara dan menyebabkan kerja-kerja dan aktiviti masyarakat mula terbatas. Seterusnya, penularan wabak ini juga memberi kesan kepada muzium terutamanya dari segi penurunan kehadiran pengunjung ke muzium.

Pandemik Covid-19 telah menyebabkan kekurangan pengunjung ke muzium di negeri Kelantan. Menurut Perbadanan Muzium Negeri Kelantan (2022), pada awal tahun 2020 kemasukan pengunjung ke muzium menurun berbanding pada tahun sebelumnya, iaitu pada 2019 sebanyak 23 796 orang pengunjung. Jumlah pengunjung ke Muzium Perang pada Januari 2020 adalah seramai 708 orang dan menurun kepada 539 orang pada bulan Februari. Pada bulan Mac, pengunjung Muzium Bank Kerapu menurun lagi sehingga mencecah seramai 364 orang pengunjung sahaja dan keseluruhan pengunjung pada tahun 2020 adalah seramai 4 630. Laporan Data Jumlah Pengunjung ke Muzium Negeri Kelantan yang didapati dari Portal Data Terbuka Malaysia (2022) menyatakan bahawa bermula dari bulan April sehingga Jun 2020 hampir kesemua muzium di negeri Kelantan tidak didatangi pengunjung kerana kesemua muzium di Malaysia terpaksa ditutup disebabkan pelaksanaan PKP oleh kerajaan.

Selain itu, Hooper (1994) juga berpendapat bahawa kebanyakan masyarakat tidak berminat untuk mengunjungi muzium kerana mereka menganggap muzium merupakan tempat yang membosankan, sunyi, dan suram. Masyarakat awam juga kurang diberi pendedahan awal tentang kepentingan muzium dan menganggap

muzium adalah tempat penyimpanan barang purba yang tidak memberi manfaat kepada kehidupan sosial budaya, ekonomi negara, dan politik. Seterusnya Mustafa (2015) menyatakan bahawa, hanya segelintir masyarakat terutamanya golongan pelajar yang terlibat dengan pendidikan berkaitan bidang permuziuman sahaja yang tertarik dan berminat untuk berkunjung ke muzium.

ShawHong (2020) menjelaskan bahawa kaedah pameran yang dipamerkan di dalam muzium berbentuk tradisional atau standard tidak mampu untuk memuaskan hati pengunjung terutamanya golongan belia kerana pameran di dalam muzium tersebut hanyalah berbentuk gambar etnografi, teks, dan arifak yang diletakkan dalam kotak kaca (Helene Rouvier, 2010). Oleh itu, pihak muzium haruslah membuat penambahbaikan kaedah pameran ke arah yang lebih kreatif dan interaktif seperti melaksanakan pameran secara digital dengan menggunakan teknologi realiti tambahan (AR) dan realiti maya (VR) agar dapat menarik minat pengunjung terutamanya golongan belia ke muzium (ShawHong, 2022).

Pembangunan terhadap sektor muzium di Malaysia agak jauh ketinggalan dari segi pelancongan warisan budaya kerana tidak mempunyai kecekapan dalam pengurusan (Isa, 2012). Strategi pemasaran dan keberkesanan dalam mempromosikan bahan-bahan koleksi dan pameran juga menjadi salah satu cabaran yang dihadapi oleh muzium dalam meningkatkan bilangan pengunjung ke muzium. Hal ini dikatakan demikian kerana, sekiranya bilangan pengunjung meningkat, muzium perlu meningkatkan lagi strategi pemasaran dan promosi. Selain itu, pihak permuziuman perlu memahami bahawa setiap keberkesanan dalam strategi pemasaran bergantung kepada persepsi pengunjung yang datang ke muzium tersebut (ShawHong, 2020).

Seterusnya, Sullivan (2019) menyatakan bahawa dalam era digital ini, strategi pemasaran dan promosi secara tradisional tidak lagi berkesan sejajar dengan perubahan zaman. Ini adalah kerana masyarakat moden pada masa kini lebih tertarik ke arah penggunaan teknologi dan pendigitalan. Pengurusan koleksi yang tidak diuruskan dengan baik juga akan memberi impak negatif terhadap sesebuah muzium. Menurut Lakassa (2007), pengurusan terhadap koleksi merupakan salah satu perkara yang penting dalam sesebuah muzium kerana sekiranya koleksi tersebut tidak diuruskan dengan baik ianya akan menyebabkan kerosakan dan kemusnahan terhadap artifak. Oleh yang demikian, pihak pengurusan muzium perlu memastikan setiap koleksi artifak dijaga dengan baik.

Selain itu, Nashurriddin (2012) berpendapat bahawa institusi muzium juga berhadapan dengan kekangan kewangan di mana berlaku kesukaran dalam memperluaskan aktiviti dan mempromosikan muzium. Contohnya, pelaksanaan aktiviti pameran bergerak (*travelling exhibition*) dan mempromosikan aktiviti tersebut melalui saluran televisyen atau corong radio juga melibatkan kos. Namun, aktiviti dan mempromosikan muzium pada masa kini berubah di mana ianya boleh dilaksanakan melalui media sosial seperti Instagram, Facebook dan Twitter serta laman web dan sisipan akhbar. Melalui medium komunikasi yang baharu ini, orang ramai lebih peka dan mengetahui tentang aktiviti dan pameran muzium.

Oleh itu, kajian ini bertujuan untuk memahami dengan lebih mendalam mengenai hubungan di antara pameran koleksi dan pengunjung di Muzium Bank Kerapu Kota Bharu, Kelantan.

1.3 Persoalan Kajian

Terdapat tiga persoalan kajian di dalam kajian ini iaitu:

- i. Apakah bahan-bahan koleksi yang dipamerkan di dalam Muzium Bank Kerapudi Kota Bharu?
- ii. Bagaimanakah persepsi pengunjung terhadap bahan koleksi yang dipamerkan di Muzium Bank Kerapu di Kota Bharu?
- iii. Apakah peranan pihak muzium dalam penambahbaikan koleksi pameran di Muzium Bank Kerapu?

1.4 Objektif Kajian

Terdapat tiga objektif kajian di dalam kajian ini iaitu:

- i. Mengenal pasti bahan-bahan koleksi yang dipamerkan di dalam Muzium Bank Kerapu di Kota Bharu.
- ii. Mengkaji persepsi pengunjung terhadap bahan koleksi yang dipamerkan di Muzium Bank Kerapu di Kota Bharu.
- iii. Menganalisis peranan pihak muzium dalam penambahbaikan koleksi pameran di Muzium Bank Kerapu.

1.5 Skop Kajian

Kajian ini memfokuskan kepada persepsi pengunjung terhadap pameran koleksi dan peranan muzium dalam penambahbaikan koleksi di Muzium Bank Kerapu. Pendekatan kajian yang digunakan di dalam kajian ini adalah kaedah campuran (*Mixed Method*) iaitu menggunakan pendekatan kualitatif dan pendekatan kuantitatif. Melalui pendekatan kualitatif, kaedah pemerhatian dan temu bual telah dijalankan. Manakala, pendekatan kuantitatif pula menggunakan kaedah survei atau kaedah tinjauan yang menggunakan borang soal selidik. Bilangan responden untuk kajian ini adalah seramai tiga orang melalui kaedah temu bual dan 141 orang responden daripada kaedah tinjauan.

Teori yang digunakan dalam kajian ini adalah teori persepsi di mana ianya memahami dengan lebih lanjut mengenai bagaimana pengunjung melihat dan mentafsir objek dan pameran yang ada di dalam Muzium Bank Kerapu.

1.6 Batasan Kajian

Kajian ini hanya bertumpu di Muzium Bank Kerapu Kota Bharu, Kelantan. Kajian ini juga memfokus kepada pameran koleksi yang ada di muzium dan pengunjung yang telah melawati Muzium Bank Kerapu. Borang soal selidik telah diedarkan kepada pengunjung yang datang ke Muzium Bank Kerapu dan menerima maklum balas daripada 141 orang responden sahaja bagi mendapatkan maklumat mengenai persepsi pelawat setelah melawat Muzium Bank Kerapu.

1.7 Kepentingan Kajian

1.7.1 Muzium

Kajian ini memberi kepentingan terhadap muzium dalam memainkan peranan penting untuk menarik minat para pengunjung. Keberkesanan dalam mempromosikan dan cara penyampaian maklumat dari pihak pengurusan di muzium tersebut merupakan salah satu cara untuk menarik pengunjung lebih ramai terutamanya pada hari minggu. Oleh itu, pihak muzium perlu memperluaskan lagi cara mempromosikan muzium, terutamanya melalui media sosial dan sisipan akhbar serta di corong radio.

1.7.2 Masyarakat

Kajian ini juga memberi kepentingan kepada masyarakat di mana mereka dapat memahami dengan lebih lanjut mengenai muzium dan pameran koleksi yang dipamerkan di Muzium Bank Kerapu. Selain itu, mereka juga dapat menambah ilmu pengetahuan tentang sejarah-sejarah peperangan pada zaman dahulu. Selain itu, kepentingan kajian ini diharap dapat membantu masyarakat dalam memberi kefahaman mengenai koleksi alat-alat peperangan yang digunakan oleh masyarakat zaman dahulu semasa berlakunya peperangan. Seterusnya, harapan pengkaji dalam melaksanakan kajian ini agar menjadi sumber rujukan dan panduan kepada masyarakat umum.

1.7.3 Institusi Pendidikan

Kepentingan kajian ini kepada institusi pendidikan adalah ianya dapat memberi manfaat kepada pelajar untuk mencari sedikit sebanyak bahan rujukan yang berilmiah. Selain itu, golongan belia terutamanya yang ingin melaksanakan kajian mengenai muzium dapat menjadikan kajian ini sebagai rujukan dalam mendapatkan maklumat dari bahan bacaan.

1.8 Kesimpulan

Kesimpulannya, pengkaji berharap segala maklumat yang disampaikan dalam bab ini dapat memberi kefahaman kepada pembaca. Selain itu, elemen-elemen yang terdapat dalam bab satu ini penting agar kajian yang dilaksanakan oleh pengkaji mengikut turutan satu persatu supaya mudah difahami oleh pembaca. Seterusnya kajian mengenai Muzium Peperangan ini wajar dilaksanakan kerana ia dapat mengimbau kembali memorial peperangan yang dihadapi oleh masyarakat sebelum kemerdekaan negara. Akhir sekali, ia juga dapat memberi kesedaran kepada masyarakat agar menghargai jasa-jasa mereka yang telah bertungkus lumus berkhidmat untuk negara agar tidak lagi dijajah.

BAB DUA

KAJIAN LITERATUR

2.0 Pengenalan

Bab ini membincangkan mengenai kajian yang telah dijalankan oleh pengkaji-pengkaji terdahulu mengenai pameran koleksi dan persepsi serta interpretasi pengunjung di muzium. Secara keseluruhannya, bab ini menerangkan mengenai definisi muzium dan jenis muzium secara amnya. Selain itu, bab ini menerangkan mengenai bahan pameran koleksi yang berkaitan dengan objek warisan ketara.

Seterusnya, dalam bab ini juga menjelaskan mengenai pelawat atau pengunjung muzium dan persepsi serta interpretasi pengunjung setelah melawat muzium. Akhir sekali, pengkaji menggunakan teori persepsi dalam bab ini kerana ianya saling berkait dengan tajuk dan objektif kajian ini.

2.1 Muzium

Muzium adalah sebuah institusi yang memberi perkhidmatan kepada masyarakat dan terbuka kepada orang ramai (ICOM, 2007). Institusi muzium juga tidak mencari sebarang keuntungan dalam memperoleh, memulihara, menyelidik dan mempamerkan warisan-warisan yang ketara dan tidak ketara bagi tujuan pendidikan dan pembelajaran. Kewujudan ICOM (International Council of Museum) atau Majlis Muzium Antarabangsa adalah untuk mengawal pengurusan semua muzium di seluruh dunia sama ada di negara maju, sedang pesat membangun dan mundur. ICOM juga berfungsi sebagai organisasi induk yang memperkenalkan pelbagai inisiatif dalam penambahbaikan muzium.

Menurut ShawHong (2020), muzium memainkan peranan penting dalam penjenamaan bandar dan sektor pelancongan budaya kepada beberapa negara di Asia Tenggara. Ini kerana penjenamaan bandar-bandar di negara Asia dapat menarik perhatian pelancong dari luar dan dalam untuk mengenali budaya dan tradisi masyarakat setempat. Pada tahun 2018, negara China menjadikan muzium sebagai salah satu penyumbang penting kepada penjanaan ekonomi, sosial dan sektor pelancongan. Selain itu, Jepun juga menjadikan sektor pelancongan muzium dalam mempromosikan kebudayaan, sosial dan warisan tradisional (ShawHong, 2020).

Ahmad (2015) menjelaskan bahawa muzium merupakan salah satu institusi pendidikan yang menjadi sumber rujukan sejarah tentang sesebuah negara di mana muzium berperanan sebagai tempat penjagaan sejarah dan warisan yang telah berlaku dalam sesebuah negara (Ahmad, 2015). Selain itu, tujuan penubuhan muzium adalah untuk mempamerkan sejarah terutamanya peperangan yang telah berlaku agar masyarakat dapat mengimbuai atau mengenang kembali sejarah lampau dalam sesebuah negara. Ini adalah kerana negara yang telah mempunyai pengalaman tragis dalam peperangan, mereka menggunakan muzium untuk mempamerkan keadaan kemusnahan akibat peperangan dan penderitaan orang awam semasa peperangan agar dapat dijadikan sebagai pameran sejarah dan iktibar kepada generasi akan datang (David dan Pawel, 2018). Seterusnya, David dan Pawel (2018) menjelaskan lagi bahawa muzium yang mempamerkan warisan sejarah boleh dijadikan sebagai sumber penyaluran maklumat yang penting terhadap sesebuah negara yang ingin menonjolkan reputasi dan sejarah tertentu kepada pengunjung muzium. Oleh itu, ianya dapat mempamerkan sejauh mana warisan sejarah yang telah dikaitkan dengan konflik sesebuah negara, kematian dan penderitaan manusia semasa peperangan.

Berdasarkan kajian yang dijalankan oleh Hopper (2000), institusi permuziuman juga mempunyai cabaran besar di mana hubungan masyarakat dan muzium semakin menjauh kerana masyarakat kurang tertarik untuk melawati dan berkunjung ke muzium. Hal ini kerana, segelintir masyarakat menganggap bahawa muzium adalah tempat yang tidak menarik terutama golongan muda pada masa kini. Ini adalah kerana mereka lebih tertarik ke arah penggunaan teknologi berbanding melayan pameran di muzium yang masih menggunakan kaedah lama dalam mempamerkan bahan koleksi. Selain itu, menurut Ahmad et.al (2015), muzium juga menawarkan pembelajaran tidak formal kepada pengunjung atau pelawat dengan menawarkan pengalaman yang berbeza sambil menyertai aktiviti-aktiviti yang ditawarkan. Pembelajaran tidak formal boleh berlaku di muzium apabila golongan muda mengadakan lawatan sambil belajar. Oleh itu, muzium pada masa kini mencari alternatif lain dalam menarik minat masyarakat untuk berkunjung ke muzium selain menyediakan persekitaran yang lebih kondusif. Contohnya, muzium boleh memasukkan elemen digital seperti *Virtual Reality (VR)* dan *Augmented Reality (AR)* yang dapat memberi keseronokan kepada pengunjung terutamanya kanak-kanak dan remaja selain memberi pembelajaran yang menyeronokkan. Menurut Zouboula et,al (2008), aplikasi *Virtual Reality (VR)* melibatkan simulasi yang menggunakan grafik secara tiga dimensi (3D) berserta audio. Kelebihan penggunaan *Virtual Reality* di dalam muzium adalah dapat menunjukkan simulasi persekitaran yang sebenar ruang pameran dan koleksi objek serta membolehkan pengunjung berinteraksi dengan pameran melalui realiti maya (Zouboula et,al, 2008).

Seterusnya, *Augmented Reality* (AR) merupakan satu aplikasi yang memaparkan persekitaran dunia sebenar yang ditambah elemen dan imej yang dihasilkan komputer (Mandy Ding, 2017). Selain itu, Mandy Ding (2017) menjelaskan lagi bahawa aplikasi AR pada peranti mudah alih sangat mudah digunakan oleh pengunjung muzium kerana masyarakat pada masa kini sudah terbiasa dengan memegang telefon pintar atau peranti mudah alih untuk mengambil gambar dan sebagainya. Oleh itu, aplikasi ini mudah digunakan di mana pengunjung boleh mengimbas objek AR yang dikenali sebagai realiti tambahan (*Augmented Reality*) dan memanfaatkan pameran koleksi serta memberi pengalaman yang menyeronokkan kepada pelawat. Menurut Mandy Ding (2017), AR telah menjadi salah satu aplikasi pembelajaran berasaskan penemuan yang dapat meningkatkan maklumat mengenai ruang galeri dan pengunjung boleh berinteraksi dengan objek dunia realiti. Akhir sekali, AR dan VR merupakan teknologi yang boleh membuka peluang baharu kepada industri pelancongan dan akademik kerana kedua-duanya berpotensi untuk menarik minat pelancong atau pengunjung ke sesuatu tempat (Timothy Jung,2016).

2.2 Jenis Muzium

Muzium terbahagi kepada empat jenis iaitu muzium umum, tematik, galeri diraja dan memorial (Jalal et al., 2020). Muzium umum memberi penekanan kepada sejarah dan budaya. Manakala muzium yang berbentuk tematik tertumpu pada tema-tema arkeologi, kesenian, hutan dan padi. Selain itu, galeri diraja pula memberi tumpuan kepada khazanah raja-raja. Sebagai contoh, Muzium Diraja Istana Lama Seri Menanti yang mempamerkan koleksi-koleksi keluarga diraja seperti gambar-gambar diraja, katil, almari pakaian, almari perhiasan (Solek) dan meja serta kerusi yang telah digunakan oleh raja pada zaman terdahulu (Lembaga Muzium Negeri Sembilan, 2022). Akhir sekali, jenis muzium memorial yang memberi penekanan kepada peringatan peristiwa - peristiwa lama atau peperangan. Contohnya, Muzium Perang di Pulau Pinang yang bertempat di Batu Maung. Muzium Perang Pulau Pinang juga mempunyai keistimewaan yang tersendiri di mana muzium ini terletak di pangkalan tentera British yang dibina pada tahun 1930-an. Muzium ini mempamerkan penempatan senjata api, motosikal tentera, bilik perisikan tentera, gambar-gambar mangsa yang diseksa oleh tentera Jepun dan replika tali gantung serta tugu peringatan perang (Talib Ahmad, 2015).

Selain itu, muzium juga terdapat dalam pelbagai bentuk termasuklah muzium sejarah dan budaya yang diklasifikasikan melalui bahan-bahan pameran koleksi seperti sejarah, arkib, arkeologi, geologi, sains dan teknologi (Kechot et al, 2010). Sebagai contoh, muzium Arkeologi Lenggong yang dibina atas tapak prasejarah dan mempamerkan hasil penemuan bahan sejarah dan artifak di Hulu perak (Nashuriddin, 2012). Selain itu, menurut Jaafar et.al (2015) Warisan Arkeologi di Lembah Lenggong juga telah diiktiraf oleh UNESCO sebagai tapak Warisan Budaya Dunia kerana tempat tersebut kaya dengan bukti penempatan awal manusia

dari zaman Paleolitik yang merupakan peninggalan sejarah seperti bangunan, monumen, tapak, artifak dan tempat serta budaya manusia.

2.3 Bahan Pameran Koleksi -Objek Warisan Ketara

Warisan merupakan satu peninggalan masyarakat terdahulu kepada generasi masa kini tidak kira ianya diperbuat daripada hasil tangan, kreativiti, pemikiran, dan falsafah. Akta Harta Benda Purba (1976) telah dimansuhkan, namun dalam akta ini ada menyatakan apa sahaja peninggalan turun temurun sama ada ianya berbentuk semula jadi ataupun yang berguna kepada masyarakat terdahulu telah dikelaskan sebagai warisan. Selain itu, warisan budaya pula merangkumi beberapa katagori iaitu warisan budaya ketara, warisan budaya tidak ketara dan warisan budaya bawah air. Warisan juga adalah lambang identiti kepada sesebuah negara dan ia merupakan sebuah peninggalan nenek moyang yang masih kekal dan diwarisi oleh generasi pada masa kini (Rusidi et al, 2010). Selain itu, Akta Warisan Kebangsaan (2005) menjelaskan bahawa warisan mempunyai empat kategori iaitu warisan budaya, warisan alam semula jadi, warisan tokoh orang hidup dan warisan budaya bawah air. Namun, warisan budaya telah dipecahkan kepada dua iaitu warisan budaya ketara dan warisan budaya tidak ketara. Seterusnya, warisan seperti tapak warisan, objek warisan, warisan kebudayaan, warisan bawahair diisytiharkan sebagai warisan kebangsaan.

Setiap muzium mempunyai pelbagai jenis pameran koleksi yang dipamerkan kepada pengunjung. Menurut Kechot et al., (2010), tarikan terhadap sesebuah muzium bergantung kepada susun atur sama ada pameran yang dipamerkan itu dapat menarik minat pengunjung. Tzortzi (2007) berpendapat bahawa, susun atur ruang untuk pengunjung berkumpul sebelum mereka melihat pameran yang dipamerkan di sekitar muzium merupakan salah satu tarikan kepada

pengunjung. Hal ini kerana, setelah pengunjung melihat dan membuat pemerhatian terhadap pameran koleksi, mereka dapat memberi pandangan dan tafsiran sesama mereka di ruang berkumpul dan ini mewujudkan interaksi sosial.

Selain itu, Suhaimin (2015) berpendapat bahawa sesebuah muzium dapat memberi manfaat kepada masyarakat berdasarkan daripada cara pengumpulan bahan koleksi, dokumentasi, pemeliharaan koleksi artifak serta pameran yang berkait rapat dengan koleksi artifak yang dipamerkan. Menurut Lakassa (2007) pengurusan koleksi meliputi penjagaan fizikal dan dokumentasi koleksi di mana ianya melibatkan pengumpulan maklumat, penilaian, penjagaan koleksi dan perancangan. Selain itu, pengurusan terhadap bahan koleksi merupakan objektif utama dalam memelihara artifak supaya dapat mengelakkan daripada kerosakan dan dicuri.

2.4 Pelawat/ Pengunjung

Pelawat atau pengunjung bermaksud individu dari pelbagai budaya yang ingin mengisimasa lapang dengan perkara yang bermanfaat, diikuti oleh rasa ingin tahu dan terdiri daripada generasi yang inginkan pengalaman yang menarik (Serrel, 2006). Seterusnya, Unal (2012) berpendapat bahawa pelawat pada masa kini yang berkunjung ke sesuatu tempat akan melihat, memerhati, memahami, menganalisis dan menyoal berkaitan dengan persekitaran yang mereka lihat.

Selain itu, pembangunan pengunjung merupakan proses untuk meningkatkan perkhidmatan dalam mendekati pengunjung baharu yang melawati muzium (Ahmada et.al, 2014). Anderson (2005) menjelaskan bahawa, pembangunan pengunjung bermaksud memperluaskan dan memperkayakan pengunjung yang sudah berpengalaman dengan membantu mereka untuk mempelajari dengan lebih mendalam agar dapat memanfaatkan lagi pembelajaran mengenai muzium. Rowe dan Nickles (2011) berpendapat bahawa, pengunjung

yang datang ke muzium untuk belajar telah menjadikan muzium sebagai tempat yang memberi motivasi kepada diri mereka. Anderson dan Ellenbogen (2012) turut menjelaskan bahawa persekitaran fizikal, konteks sosial dan minat setiap individu mempengaruhi pembelajaran dan pengalaman pelawat.

2.4.1 Interpretasi

Menurut Kamus Dewan Edisi Keempat, interpretasi adalah penjelasan atau tafsiran tentang makna atau tujuan terhadap sesuatu perkara. Selain itu, interpretasi merupakan salah satu kemahiran dalam membuat tafsiran dan ulasan kepada sesuatu peristiwa yang difahami melalui pemerhatian (Jalal, 2020). Oleh itu, interpretasi pengunjung merupakan tafsiran melalui pemerhatian dari pengunjung yang datang ke sesuatu tempat. Sebagai contoh, pengunjung yang melawat muzium akan memberi tafsiran mengenai pameran koleksi yang dipaparkan melalui pemerhatian mereka.

Jocelyn et.al (2020) berpendapat bahawa muzium pada masa kini menggalakkan pengunjung untuk melibatkan diri mereka dalam memberi maklum balas terhadap objek yang dipaparkan di muzium. Hal ini kerana, pihak muzium juga inginkan maklum balas daripada pengunjung supaya dapat merangka sejauhmanakah interpretasi pengunjung terhadap pameran koleksi di muzium. Selain itu, Anderson (2004) berpendapat bahawa interpretasi merupakan satu-satunya tafsiran yang penting terhadap institusi muzium untuk menarik pengunjung berinteraksi dengan koleksi-koleksi yang dipamerkan.

Freemen Tilden (1957) menjelaskan bahawa, interpretasi merupakan satu aktiviti yang berkait dengan tafsiran dengan bertujuan menjelaskan maksud terhadap sesuatu objek dengan pandangan pertama dan bukan sekadar menjelaskan fakta yang dilihat sahaja. Namun, Haines et.al (1985) pula berpendapat bahawa, interpretasi dalam konteks muzium merupakan tafsiran di mana ianya melibatkan proses penjelasan hubungan antara objek, tempat, orang dan peristiwa.

2.4.2 Persepsi

Kewujudan persepsi dalam diri seorang manusia terhadap sesuatu tidak datang tanpa sebab, tetapi ianya timbul apabila seseorang itu melihat, mendengar, menyentuh dan merasa. Kemudiannya seseorang akan memilih, mentafsir atau menilai sesuatu perkara yang diterima. Hartono (2015) berpendapat, dalam persepsi mempunyai proses di mana diri seseorang mengetahui serta menilai sejauh manakah pengetahuan seseorang terhadap kepekaan beliau dalam sesebuah persekitaran.

Selain itu, menurut Jusoh (2014) faktor persepsi mudah diukur melalui ukuran dan penempatan sesuatu objek. Hal ini dikatakan demikian kerana, sesuatu bentuk dapat mempengaruhi tanggapan setiap individu dengan melihat ukuran dan warna sesuatu objek. Oleh itu, semakin besar sesuatu objek maka semakin mudah untuk difahami oleh seseorang setelah memerhatikannya. Jelaslah bahawa, setiap pameran yang terdapat di muzium dapat menimbulkan persepsi pengunjung untuk menilai sama ada ianya memuaskan ataupun masih perlu diperbaiki.

Andrej Demuth (2013) berpendapat bahawa, persepsi merupakan proses dalam memperolehi maklumat dan memproses maklumat tersebut melalui deria seperti pendengaran, penglihatan dan sentuhan. Menurut Peter (2016), setiap individu yang melawati muzium akan melihat dan memerhati di sekelilingnya muzium dan menyatakan persepsi mereka seperti bumbung muzium, jenis muzium, reka bentuk dan pameran yang dipaparkan. Oleh itu, persepsi merupakan pandangan masyarakat secara tidak mendalam kerana ianya hanya dinilai dari sudut pandangan luaran sahaja.

2.5 Aplikasi Teori: Teori Persepsi dalam Memahami Persepsi Pengunjung Terhadap Bahan Koleksi

Teori yang bersesuaian untuk digunakan dalam kajian ini adalah teori persepsi. Menurut Ullman (1980) teori persepsi memberi penekanan antara persekitaran dan tatasusunan cahaya di mana ianya dipanggil sebagai teori visual langsung (*Direct visual perception*) bertujuan untuk menerangkan maklumat yang telah tersedia untuk dijadikan sebagai sampel dan cara untuk menentukan pandangan seseorang terhadap persekitaran. Selain itu, ia juga boleh dikatakan sebagai pengambilan maklumat segera melalui penglihatan atau pendengaran yang tidak memerlukan sebarang pemprosesan dan penyusunan dari sudut pandangan seseorang. Selain itu, Thompson (2002) menjelaskan bahawa persepsi terhadap persekitaran merangkumi pemerhatian kepada alam sekitar yang disertai dengan kesedaran mengenai kewujudan yang dapat dilihat dalam persekitaran tersebut.

Seterusnya, Philip Kolter (1993) berpendapat bahawa persepsi merupakan satu proses bagaimana seseorang manusia memilih dan mentafsir maklumat yang mereka dapati untuk membuat keputusan mengenai gambaran secara menyeluruh. Oleh itu, berdasarkan pandangan teori-teori tersebut ia menggambarkan bahawa persepsi adalah proses seseorang individu dalam membuat andaian terhadap sesuatu perkara bermula dari penglihatan dan pendengaran dari persekitaran.

2.6 Kesimpulan

Secara keseluruhannya, kajian literatur yang terdapat dalam bab ini merupakan hasil daripada rujukan dan penelitian daripada penulisan ilmiah yang telah dihasilkan oleh pengkaji terdahulu. Selain itu, setelah membuat tinjauan terhadap penulisan ilmiah dari pengkaji terdahulu ianya telah membantu pengkaji untuk mencari maklumat mengenai pameran koleksi serta persepsi pengunjung terhadap Muzium Perang Bank Kerapu di Kota Bharu Kelantan. Selain itu, muzium juga dapat menarik pelancong untuk berkunjung kerana dapat melihat pelbagai pameran mengikut sejarah dan peristiwa tertentu yang dipersembahkan di setiap muzium.

BAB TIGA

METODOLOGI KAJIAN

3.0 Pengenalan

Bab tiga menjelaskan metodologi atau kaedah kajian yang digunakan oleh pengkaji dalam melaksanakan kajian mengenai persepsi pengunjung terhadap pameran koleksi di Muzium Bank Kerapu. Metodologi kajian ini bertujuan untuk memberi penjelasan yang merangkumi kaedah atau pendekatan yang digunakan oleh pengkaji untuk mencapai objektif kajian serta menjelaskan bagaimana data-data di perolehi untuk mendapatkan maklumat yang tepat dalam menjalankan kajian ini. Selain itu, pendekatan kajian ini menggunakan kaedah campuran iaitu kaedah kuantitatif dan kualitatif yang menggunakan instrumen temu bual secara mendalam, pemerhatian dan tinjauan (survei).

Bab ini juga menerangkan kaedah pengumpulan data iaitu data primer dan data sekunder untuk memastikan segala maklumat yang didapati dapat mencapai objektif dan menjawab persoalan. Seterusnya, teknik pensampelan kajian iaitu teknik dan kaedah analisis data secara analisis deskriptif dan analisis tematik dibincangkan dalam bab ini. Akhir sekali, limitasi kajian menjelaskan mengenai kekangan yang dihadapi oleh pengkaji di dalam kajian ini.

3.1 Pendekatan Kajian: kaedah Campuran (*Mixed Method*)

Pendekatan kajian dapat membantu pengkaji dalam menjalankan kajian dengan lebih mendalam dan terperinci untuk mengumpul data agar dapat mencapai objektif kajian ini. Pendekatan kajian yang digunakan oleh pengkaji adalah kaedah campuran (*Mixed Method*). Kaedah campuran menggunakan kedua-dua pendekatan iaitu kualitatif dan kuantitatif secara serentak untuk mendapatkan

maklumat hasil kajian penyelidikan dengan lebih teliti dan tepat (Hanne et.al, 2011). Selain itu, Hanne et.al (2011) menjelaskan lagi bahawa pendekatan kualitatif dilaksanakan bagi menjawab persoalan yang mengenai “apa”, “mengapa” dan “bagaimana”, manakala melalui pendekatan kuantitatif pula adalah kebiasaannya berkaitan dengan “berapa banyak” dan “kekerapan”. Oleh itu, kaedah campuran bagi kajian ini melibatkan pendekatan kuantitatif dan kualitatif untuk mengumpul data dalam kajian yang berkaitan persepsi pengunjung terhadap pameran koleksi di Muzium Perang Bank Kerapu Kota Bharu, Kelantan.

A. Kaedah kualitatif

Kaedah kualitatif melibatkan kajian yang menggunakan kaedah temu bual, pemerhatian dan ulasan dari kajian literatur. Pada abad ke-21, penyelidikan melalui pendekatan kualitatif seharusnya menggunakan kaedah yang lebih inovatif selari dengan kemajuan teknologi yang terkini supaya data dan bukti diperolehi lebih berkualiti dan komprehensif (Onwuegbuzie et. al, 2010). Sebagai contoh, penggunaan teknologi komputer, rakaman audio dan video semasa kaedah pemerhatian dan temu bual dijalankan dapat membantu pengkaji dalam merekod dan merakam data kajian. Selain itu, pendekatan kualitatif digunakan untuk memahami, menjelaskan dan menerangkan berkaitan dengan sosial dari perspektif pengkaji serta meneliti dan menganalisis pengalaman individu, kumpulan, dokumen dan interaksi (Gibbs, 2007).

Oleh itu, pengkaji turut melibatkan diri berinteraksi dengan penyelia, pembantu tadbir Muzium Bank Kerapu dan Pembantu Muzium Kanan di Muzium Negeri Kelantan bagi mendapatkan maklumat mengenai bahan-bahan koleksi yang dipamerkan di dalam Muzium Bank Kerapu di Kota Bharu. Pengkaji menggunakan kaedah pemerhatian dan temu bual untuk mendapatkan maklumat yang berkaitan agar mencapai objektif pertama dalam kajian ini.

B. Kaedah kuantitatif

Pendekatan yang digunakan oleh pengkaji untuk mencapai matlamat kajian ini juga adalah melalui kaedah kuantitatif. Kaedah kuantitatif merupakan satu kaedah yang boleh dikira hasil kajiannya. Selain itu, kajian kuantitatif merupakan satu kajian yang dijalankan secara umum dengan menggunakan analisis statistik. Menurut Creswell (2008), kajian kuantitatif merupakan penyelidikan di mana ianya membantupengkaji untuk membuat keputusan berkenaan apa yang ingin dikaji, bertanyakan soalan khusus dan mengumpul data. Tahajuddin et.al (2012) menjelaskan bahawa, secara amnya pendekatan ini akan disimpulkan berdasarkan kebarangkalian dan membuat kesimpulan berdasarkan dapatan statistik. Menurut Vanderstoep & Johnston (2009), kaedah pengumpulan data melalui borang soal selidik dan tinjauan selalu digunakan dalam pendekatan kuantitatif.

Oleh itu, pengkaji menggunakan pendekatan ini untuk membuat tinjauan dengan mengedarkan borang soal selidik kepada 141 orang responden. Pengkaji telah menyediakan borang soal selidik dengan menggunakan skala likert lima mata bagi mengkaji persepsi pengunjung terhadap bahan koleksi yang dipamerkan dalam Muzium Bank Kerapu.

3.2 Sumber Data Kajian

Sumber data bagi kajian ini terdiri daripada dua iaitu dari sumber primer dan sumber sekunder. Kedua-dua sumber data ini digunakan untuk membantu pengkaji dalam menambahkan lagi maklumat mengenai tajuk kajian yang dilaksanakan agar mencapai objektifnya.

Selain itu, data primer diperolehi daripada hasil temu bual dengan penyelia muzium serta hasil daripada pemerhatian yang dijalankan oleh pengkaji di Muzium Bank Kerapu. Manakala data sekunder pula didapati melalui bahan bacaan ilmiah seperti buku, jurnal, artikeldan dari laman web muzium yang berkaitan.

3.2.1 Data Primer

Data primer digunakan untuk mendapatkan maklumat mengenai kajian ini dan ianya diperolehi secara langsung. Menurut Yusof (2004), data primer adalah data yang diperolehi dari sumber asal yang dikumpul oleh pengkaji untuk menjawab persoalan kajian. Selain itu, maklumat dan data yang diperolehi serta dikumpul telah disokong melalui borang soal selidik dan temu bual yang telah dijalankan. Seterusnya, dalam pengumpulan data secara primer, pengkaji menggunakan kaedah pemerhatian iaitu dengan melihat dan membuat tinjauan secara langsung di sekitar luar dan dalam Muzium Bank Kerapu. Seterusnya, pengkaji juga telah menggunakan kaedah temu bual secara mendalam bersama pembantu yang berada di kaunter Muzium Bank Kerapu untuk mengetahui jumlah pengunjung dan aktiviti yang dilaksanakan di Muzium Bank Kerapu.

I) Pemerhatian

Kaedah pemerhatian yang dijalankan adalah untuk melihat keadaan persekitaran Muzium Bank Kerapu. Terdapat dua kaedah pemerhatian iaitu pemerhatian secara langsung dan pemerhatian secara penglibatan. Jasmi (2012) menjelaskan bahawa, pemerhatian secara langsung tidak melibatkan sebarang komunikasi antara pengkaji dengan responden kerana ianya dilakukan mengikut keadaan pengkaji setelah mengamati keadaan tersebut. Manakala kaedah pemerhatian penglibatan pula adalah penglibatan pengkaji dengan masyarakat bagi mendapatkan maklumat serta memahami dengan lebih mendalam berkenaan isu yang dikaji.

Pengkaji menggunakan kaedah pemerhatian secara penglibatan untuk mendapatkan maklumat dengan lebih jelas mengenai persepsi pengunjung terhadap muzium ini. Pengkaji telah mengambil masa selama beberapa hari untuk memerhati situasi muzium tersebut. Selain itu, pengkaji juga telah membuat permohonan dengan pembantu muzium untuk melihat log harian pengunjung bagi mendapatkan data-data mengenai kehadiran pengunjung ke muzium pada setiap hari. Kaedah ini dilaksanakan untuk membantu pengkaji mengira jumlah kehadiran pengunjung bagi mendapatkan maklumat mengenai persepsi pengunjung tentang pameran koleksi muzium Bank Kerapu.

Setelah itu, pengkaji mencatat segala maklumat dan data yang telah didapati untuk membuat kesimpulan akhir. Selain itu, pengkaji juga telah menggunakan kamera untuk mengambil gambar suasana

muzium tersebut dan pengunjung yang memberi kerjasama sepanjang kaedah pemerhatian inidijalankan.

II) Temu bual

Patton (1980) berpendapat bahawa kaedah temu bual terbahagi kepada tiga jenis iaitu secara formal, tidak formal dan temu bual terbuka. Selain itu, temu bual merupakan salah satu kaedah yang penting terhadap sesuatu kajian yang ingin dijalankan untuk mendapatkan jawapan yang lebih jelas kerana data dan maklumat diperolehi secara terus daripada responden. Kaedah temu bual juga merupakan proses komunikasi dua hala antara pengkaji dengan responden.

Kaedah temubual telah dijalankan kepada tiga orang responden untuk mendapatkan maklumat mengenai pameran koleksi di muzium tersebut dengan lebih jelas. Dalam kajian ini, pengkaji menggunakan kaedah temu bual secara bersemuka kepada tiga orang responden. Dua orang responden adalah terdiri daripada penyelia muzium dan pembantu tadbir di Muzium Bank Kerapu. Manakala, seorang lagi responden adalah pembantu muzium kanan di Muzium Negeri Kelantan. Selain itu, apabila proses temu bual mula dijalankan, pengkaji mula merakam perbualan responden dalam bentuk audio untuk disimpan sebagai bahan rujukan kajian yang dilaksanakan ini.

III) Survei/Tinjauan

Kaedah tinjauan atau survei digunakan untuk mendapatkan maklumat dandata daripada responden. Namun, menurut Said (2018), kaedah survei dilaksanakan ke atas sampel dalam sesebuah populasi dan sampel yang dipilih haruslah menepati ciri-ciri populasi yang ingin dikaji oleh pengkaji. Hal ini kerana, maklumat yang diperolehi dari kaedah ini dapat memberi gambaran secara umum mengenai keseluruhan populasi bagi kajian ini. Pengkaji telah menggunakan borang soal selidik (*questionnaire*) dan kaedah temubual (*interview*) untuk mendapatkan maklumat agar mencapai matlamat kajian ini. Seterusnya, borang soal selidik yang dibuat oleh pengkaji telah dibahagikan kepada lima bahagian iaitu bahagian A, bahagian B, bahagian C, bahagian D dan bahagian E. Borang soal selidik pada bahagian A adalah mengenai demografi iaitu melibatkan latar belakang responden. Pada bahagian B pula adalah tentang pengetahuan responden mengenai muzium. Seterusnya, bahagian C soalan berkaitan dengan perspsi pengunjung terhadap pameran koleksi di Aras 1 dan 2 Muzium Bank Kerapu. Manakala, pada bahagian D pula mengenai persepsi pengunjung terhadap susun atur. Akhir sekali, bahagian E adalah persepsi terhadap kemudahan di muzium tersebut.

Selain itu, pengkaji telah mengedarkan borang soal selidik skala *likert* lima mata untuk menilai persepsi pengunjung terhadap bahan koleksi yang dipamerkan di Muzium Bank Kerapu di Kota Bharu.

3.2.2 Data Sekunder

Data sekunder adalah kaedah penyelidikan yang menggunakan sumber rujukan yang sedia ada untuk membuat kajian. Marican (2005) berpendapat bahawa data sekunder merupakan data yang telah dikumpul dan diolah daripada sumber data primer yang telah dilaksanakan oleh pengkaji terdahulu. Selain itu, data sekunder dijadikan sebagai data tambahan yang boleh dirujuk dan didapati dari sumber ilmiah bertulis seperti e- jurnal, buku, artikel, majalah dan sebagainya. Data kajian mengenai muzium ini telah dikumpul melalui kajian kepustakaan dan sumber dari internet.

I) Kajian Kepustakaan

Dalam memperolehi serta mengumpul maklumat mengenai muzium ini pengkaji menggunakan kajian kepustakaan. Kajian kepustakaan merupakan kaedah rujukan terhadap bahan-bahan ilmiah seperti buku, jurnal, artikel dan keratan akhbar. Oleh itu, sebelum melakukan sesi temu bual dan pemerhatian di muzium tersebut, pengkaji telah membuat penyelidikan awal dengan merujuk sumber-sumber rujukan yang telah dilaksanakan oleh pengkaji lepas yang berkaitan dengan tajuk kajian ini sebagai persediaan awal pengkaji sebelum mengajukan soalan kepada responden.

II) Sumber Internet

Sumber dari internet merupakan salah satu kaedah untuk pengkaji mengumpulkan maklumat. Hal ini dikatakan demikian kerana, pengkaji ingin mendapatkan lebih banyak maklumat tambahan dan bahan rujukan berkaitan dengan tajuk kajian ini. Selain itu, sumber rujukan yang terdapat di internet seperti *Google Scholar*, laman web rasmi Muzium Negeri Kelantan, *academia*, laman web Jabatan Muzium Malaysia dan sebagainya dapat dijadikan sebagai bahan rujukan sokongan dan tambahan bagi setiap kenyataan yang dikarangkan oleh pengkaji.

3.3 Pensampelan Kajian

Pensampelan kajian adalah satu proses pemilihan beberapa subjek dari sesebuah populasi yang akan dijadikan sebagai responden kajian. Menurut Shukri (2015) pensampelan kajian adalah antara perkara penting dalam membuat penyelidikan kerana ianya akan menentukan kualiti hasil kajian yang dijalankan oleh pengkaji. Selain itu, pensampelan kajian dijadikan sebagai sumber rujukan maklumat bagi tajuk kajian ini. Berdasarkan kajian ini, pengkaji menggunakan dua jenis pensampelan kajian iaitu pensampelan kebarangkalian dan bukan kebarangkalian. Seterusnya, pensampelan kebarangkalian dilaksanakan secara rawak bagi kaedah kuantitatif untuk mengenalpasti jumlah populasi. Manakala, pensampelan bukan kebarangkalian pula digunakan bagi kaedah kualitatif untuk membuat pemilihan sampel daripada suatu populasi yang telah dikenalpasti berdasarkan ciri-ciri yang ditentukan.

3.3.1 Pensampelan kajian: Kuantitatif

Bagi kaedah kuantitatif, pengkaji menggunakan pensampelan kebarangkalian untuk mengumpul data bagi borang soal selidik. Teknik ini digunakan untuk pastikan setiap ahli dalam populasi tersebut mempunyai peluang yang sama untuk dipilih sebagai sampel dan kelebihan penggunaan teknik ini adalah hasil dapatan kajian boleh dibuat secara generalisasi (Kamarul, 2015).

Selain itu, dalam teknik pensampelan kebarangkalian ini pengkaji akan mengenalpasti ciri-ciri responden yang ingin dijadikan sampel. Sebagai contoh, pengkaji menjadikan pengunjung yang datang ke muzium Bank Kerapu sebagai sampel kebarangkalian. Hal ini kerana, pengkaji ingin persepsi pengunjung terhadap pameran koleksi di muzium Bank Kerapu. Responden untuk borang soal selidik adalah seramai 141 orang, di mana borang-borang tersebut disebarkan melalui aplikasi *Whatsapp*, *Instagram* dan pengkaji telah membuat satu *Qr Code* untuk dipaparkan di Muzium Bank Kerapu bagi memudahkan pengunjung mengimbas dan menjawab soal selidik.

Sebelum menyediakan set borang soal selidik, pengkaji telah menjalankan tinjauan awal ke Muzium Bank Kerapu untuk mengetahui jumlah populasi kehadiran pengunjung dalam masa tiga bulan bermula dari bulan Oktober sehingga Disember. Hasil daripada tinjauan tersebut, pengkaji telah mendapati bahawa data pengunjung dari bulan Oktober sehingga Disember adalah seramai 945 orang pengunjung. Oleh itu, pengkaji telah mengira jumlah tersebut dengan menggunakan *Sampling Calculator* dan jumlah responden yang sepatutnya menjawab borang soal selidik adalah seramai 274 orang.

3.3.2 Persampelan kajian: Kualitatif

Bagi mengumpul data dari kaedah kualitatif, pengkaji menggunakan teknik persampelan bukan kebarangkalian iaitu persampelan bebola salji (*SnowBall*). Bebola salji merupakan teknik yang mudah dan tidak perlu mengeluarkan kos untuk pengkaji memilih responden. Menurut Nurdiani (2014), teknik persampelan snowball merupakan kaedah persampelan dimana ianya di perolehi secara bergolek (*rolling*) iaitu dari seorang responden ke responden yang lain. Pengkaji menggunakan teknik ini untuk mendapatkan maklumat dan keputusan dengan lebih cepat. Pengkaji telah menemu bual responden pertama yang terdiri daripada pembantu tadbir muzium di Bank Kerapu dan setelah itu pengkaji meminta responden tersebut untuk mencadangkan sesiapa sahaja yang boleh ditemu bual lagi untuk mendapatkan lebih banyak maklumat mengenai koleksi di muzium ini. Oleh itu, pengkaji telah menjalankan temubual responden seramai tiga orang yang terdiri daripada penyelia, pembantu tadbir Bank Kerapu dan pembantu muzium kanan di muzium negeri Kelantan seperti jadual 3.1.

Jadual 3.1: Responden Temu Bual

Sumber – Kajian Lapangan, 2022

Kod	Jawatan	Anggaran tempoh bekerja
Responden 1	Pembantu Tadbir Muzium Bank Kerapu	20 Tahun
Responden 2	Penyelia Muzium Bank Kerapu	9 Tahun
Responden 3	Pembantu kanan (Muzium Negeri Kelantan)	30 Tahun

Jadual 3.1 menunjukkan responden yang telah di temu bual dalam kajian ini bagi mendapatkan maklumat untuk menjawab objektif pertama iaitu mengenalpasti bahan-bahan koleksi yang dipamerkan di dalam Muzium Bank Kerapu di Kota Bharu dan objektif ketiga pula adalah menganalisis peranan pihak muzium dalam penambahbaikan koleksi pameran di Muzium Bank Kerapu.

3.4 Kaedah Analisis Data

Kaedah analisis data merupakan cara atau proses yang digunakan bertujuan untuk memperolehi maklumat dan info yang bermanfaat kepada proses penyelidikan. Selain itu, analisis data adalah proses sistematik untuk menunjukkan hasil dapatan kajian dalam cara yang mudah untuk difahami. Moleong et.al (2002) berpendapat bahawa kaedah analisis data merupakan proses penyusunan data mengikut turutan kategori dan cara penerangannya lebih terperinci. Dalam penyelidikan kuantitatif, penganalisisan data dilaksanakan dengan mengumpul dan mengolah data untuk membuat hipotesis. Proses analisis data dalam kajian ini menggunakan analisis deskriptif di mana ianya merupakan salah satu cara untuk menganalisis data yang telah dikumpul melalui kaedah pendekatan kuantitatif.

3.4.1 Analisis Deskriptif- Kuantitatif

Analisis deskriptif adalah melibatkan pengumpulan data daripada populasi. Melalui analisis deskriptif pengkaji telah menyusun semula data, menerangkan, serta menjadualkan semula hasil dari dapatan kajian yang telah diperolehi dengan menggunakan *Microsoft Excel*. Selain itu, pengkaji juga menyediakan borang soal selidik dan borang tersebut mempunyai lima bahagian yang terdiri daripada Bahagian A, Bahagian B, Bahagian C, Bahagian D dan Bahagian E. Borang soal selidik pada bahagian A tertumpu kepada soalan tentang demografi iaitu melibatkan latar belakang responden. Pada bahagian B pula berkaitan dengan pengetahuan responden mengenai muzium. Seterusnya, bahagian C berkaitan dengan perspsi pengunjung terhadap pameran koleksi di Aras 1 dan 2 Muzium Bank Kerapu. Manakala, pada bahagian D berkenaan dengan persepsi pengunjung terhadap susun atur dan akhir sekali bahagian E adalah persepsi terhadap kemudahan di muzium tersebut. Kesemua data daripada analisis deskriptif dianalisis dengan mengeluarkan bacaan skor purata (*Mean*), sisihan piawaian (*Standard Deviation*) dan frekuensi (Rajah 3.1).

	Pengetahuan					Pameran koleksi (aras 1)				
	Pengetahuan Resp.	Pengetahuan Resp.	Pengetahuan Resp.	Pengetahuan Resp.	Pengetahuan Resp.	Persepsi responden	Persepsi responden	Persepsi responden	Persepsi responden	Persepsi responden
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	2	1	1	1	1	3	3	3	3	3
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4
5	3	5	4	4	4	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	1	5	3	4	4	5	4	4	4	5
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
Mean	4.382978723	3.985815903	4.234042553	4.191489992	4.241134752	4.24822895	4.262411348	4.205617379	4.212785957	4.26
SD	0.899679105	1.101854382	0.953477079	1.055021284	0.94793542	0.942307414	0.87542145	0.982109468	0.900960784	0.88

Rajah 3.1: Analisis Deskriptif Menggunakan *Microsoft Excel*

3.4.2 Analisis Tematik- Kualitatif

Analisis tematik merupakan kaedah yang efektif setelah penelitian dibuat untuk mengupas data-data kualitatif secara terperinci yang berkaitan dengan pola-pola dalam sesebuah kajian dan menjelaskan sejauhmana keberkesanan sesebuah kajian yang telah dilaksanakan (Fereday & Muir-Cochrane, 2006). Selain itu, Braun & Clarke (2006) berpendapat bahawa analisis tematik adalah salah satu proses untuk menganalisis data yang bertujuan untuk mencari dan mengenalpasti tema dalam data kualitatif yang telah dikumpulkan oleh pengkaji. Analisis tematik juga dapat membantu pengkaji untuk menganalisis dan menggambarkan data secara terperinci (Badzis, 2020).

Oleh itu, pengkaji menggunakan kaedah analisis tematik kerana ianya sesuai dengan penggunaan data kualitatif. Selain itu, terdapat beberapa proses dalam analisis tematik ini. Antaranya adalah proses transkripsi, pengkodan, tema, menyusun tema, membuat laporan dan akhir sekali triangulasi.

- a. **Transkripsi-** Proses mendengar semula audio dan video semasa rakaman temu bual responden, kemudian menyalin semula maklumat dan data yang penting (Heriyanto, 2018). (Rajah 3.2)

TRANSKRIP TEMU BUAL RESPONDEN

Tajuk: PERSEPSI PENGUNJUNG TERHADAP PAMERAN KOLEKSI DI MUZIUM PERANG BANK KERAPU KELANTAN

Responden 1]

Tarikh: 23/10/2022

Tempat: Muzium Perang Bank Kerapu

A	Assalamualaikum puan, saya student dari UMK. Boleh ke saya nak temu bual puan berkenaan pameran koleksi dengan peranan pihak muzium dale penambahbaikan koleksi pameran?
B	Waslaikumsalam. Boleh tapi saya ni bahagian jaga kaunter jah. Kalau nak tahu lebih banyak awok <u>boleh temu bual</u> En.Kamal.
A	<u>Boleh</u> tak saya tahu nama puan?
B	Nama kak Ruraida binti Daud sebagai pembantu tadbir. Ditugaskan sini ni untuk menjaga kaunter jual tiket lah.
A	<u>Berape jam</u> doh kak kijo sini?
B	Dalam <u>dua puluhhh</u> ...lebih. 20 lebih talun las...
A	Mace jawate hok lani ni kei, mace tugas gapo hok kak perlu buat?
B	Okey, jawate hok kak ni sebagai penjual tiket. Aaa okey kita tiket untuk ni lah. Kalu... kalun gapo eh jual tiket ni... lebih kita kata kalau ada tiket hok dekat-dekat nok habis tu kito keno gi ambil hok baru.
A	Ni... hekn kironyo mace lebih kepada jual tiket laa?
B	Yo... Jual tiket je.
A	Pahtu kei setakat ni ada dok... aaaa pelawat hok mari sapo eh? Mace student ko.
B	Dia kalau ikutnyo hari jumaat hari sabtu ngan ahad biasa pelawat ni lah... pelawat dari tempatan lah... dia haaa tempatan maksudnya negeri Kedah, Johor.

Rajah 3.2: Transkrip Temu Bual Bersama Responden

- b. Pengekodan-** Pengekodan merupakan satu proses yang penting untuk menganalisis data. Linneberg & Korsgaard (2019) proses ini adalah paling asas untuk pengkaji mengenalpasti makna dalam data yang di perolehi dan melabelkannya dengan kod. (Rajah 3.3)

A	Pahtu kei setakat ni ada dok... aaaa pelawat hok mari sapo eh? Mace student ko.	Siti Hajar Binti Mohamad Fuzi C19A0750 8:43 PM Dec 25 waktu kedatangan pengunjung
B	Dia kalau ikutnyo hari jumaat hari sabtu ngan ahad biasa pelawat ni lah... pelawat dari tempatan lah... dia haaa tempatan maksudnya negeri Kedah, Johor. Tempatan <u>sini</u> dia ada yang dari Kelantan <u>sini</u> . Pahtu kalau hari biasa pulok, kalau hari start pado hari <u>ahad sampaikan khamis</u> tu biasa <u>lawatan sekolah</u> lah, aaa pahtu mace aaa hok iturnyo pelancong <u>asing</u> tu takdok ta ramai sangat lah didapati dale seminggu tu dale tigo pat ore jah stakat lani. aaa tok ramai takdok kato sapa 10 ore takdok lah, hok pelancong asing lah tu. Macam kita kata daripada hok local tu lah daripada ahad hinggo khamis tu macam hok local dari segi hok tempatan kelate sajo ataupun yang student hok sini lah, hok tempatan lah. Pahtu rombongan <u>sekoloh</u> . Rombongan <u>sekoloh</u> tu biasa <u>kalu</u> hok luar negeri <u>aji</u> sabtu ataupun <u>aji</u> ahad <u>haa</u> tu. Kalu ahad hinggo isnin tu kiro hok local lah ataupun hok daripada <u>institusi</u> ko, ore <u>swam</u> ko.	Siti Hajar Binti Mohamad Fuzi C19A0750 8:44 PM Dec 25 Jenis Pengunjung
A	Mace <u>kalu</u> budok-budok <u>sekoloh</u> ko hok mari melawat tu kei, selalunyo program gapo hok pihak muzium akei buat untuk tarik sek dio?	Siti Hajar Binti Mohamad Fuzi C19A0750 8:43 PM Dec 25 waktu kedatangan pengunjung
B	Setakat ni takdok. Cuma <u>kalu</u> pameran hok tok <u>terkalte</u> dengan <u>sini</u> la, pameran hok <u>bergerok</u> tu memey kito syorkan buat <u>cabutan</u> bertuah. Setakat ni hok sini memey takdok apo-apo laa. <u>Sekadar</u> diore mari atas <u>info</u> pado nok melihat sejarah, tu jah.	Siti Hajar Binti Mohamad Fuzi C19A0750 8:44 PM Dec 25 Jenis Pengunjung

Rajah 3.3: Proses Pengekodan

c. Tema- Tema adalah langkah untuk menyatakan sesuatu perkara penting mengenai data dan persoalan kajian berdasarkan transkripsi teks.

d. Menyusun Tema- Penyusunan tema akan disusun mengikut kategori yang dipilih oleh pengkaji. (Rajah 3.4)

ANALISIS TEMU BUAL MUZIUM BANK KERAPU		
Bil.	Tema/Kod	Butiran
1.	Profil demografi	-Nama - Pekerjaan - Tugas
2.	Waktu kedatangan pelawat	- Ahad hingga khamis - Jumaat, sabtu, ahad (pelawat tempatan)
3.	Jenis pengunjung	- Pelajar - institusi - Tempatan - Orang awam - Lawatan sekolah - Pelancong asing
4.	Aktiviti muzium	- Cabutan bertuah - Pameran bergerak - Pertandingan buat wau - Pertandingan mewarna - Program bermalam di muzium - Mengadakan pameran sementara
5.	Tujuan kedatangan pelawa (match data survey)	- Minat - Untuk melihat info sejarah - Untuk tengok pameran sementra - Sukatan pelajaran mengenai muzium
6.	Cabaran yang dihadapi oleh muzium	- kekurangan sejarah mengenai koleksi - Masyarakat kurang minat pada

Rajah 3.4: Menyusun Tema

e. Membuat Laporan – Setiap laporan dalam penyelidikan haruslah dibuat secara menyeluruh dan tidak terikat pada huraian data untuk membuat perbahasan (Braun & Clarke, 2006). Oleh itu, pengkaji telah menghasilkan laporan berdasarkan data yang diperolehi.

f. Triangulasi- Triangulasi merupakan proses penggabungan sumber data, metodologi dan teori dalam mengkaji sesebuah kajian yang dilaksanakan. Menurut Chua (2006), kaedah triangulasi adalah dengan melihat dan mengkaji sesuatu perkara dari sudut yang berbeza untuk mendapat gambaran secara keseluruhan dengan jelas dan tepat.

3.5 Limitasi Kajian

Sepanjang tempoh pelaksanaan kajian dijalankan, beberapa kekangan yang telah dihadapi oleh pengkaji. Kekangan utama adalah kurang mendapat sokongan dan kerjasama daripada responden untuk menjawab borang soal selidik. Oleh itu, kajian ini kekurangan jumlah responden dalam proses pengumpulan data kuantitatif. Pengkaji hanya mendapat sebanyak 141 orang responden sahaja bagi kajian soal selidik sedangkan semasa membuat pengiraan sampel saiz populasi yang menggunakan *Sampling Calculator* sepatutnya memerlukan seramai 274 orang responden. Selain itu, pengkaji juga mencari alternatif lain untuk menambahkan lagi jumlah responden dengan memaparkan *QR Code* untuk diimbas oleh pengunjung yang datang ke Muzium Bank Kerapu. Namun menurut pemerhatian yang telah dilaksanakan, pengkaji mendapati bahawa pengunjung hanya mengimbas *Qr Code* tetapi mereka tidak memberi kerjasama untuk menjawab soal selidik tersebut.

Seterusnya, kekangan dari segi pengumpulan data kualitatif pula adalah daripada pekerja muzium sendiri yang kurang memberi kerjasama. Pengkaji hanya mendapat seramai 3 orang responden sahaja untuk di temu bual. Hal ini kerana, kaedah temu bual perlu dijalankan kepada pekerja muzium untuk mengkaji pameran koleksi di Muzium Bank Kerapu dan menganalisis peranan pihak muzium dalam penambahbaikan pameran koleksi di Muzium Bank Kerapu. Namun, hanya 3 orang sahaja yang memberi kerjasama dalam proses pengumpulan data melalui sesi temu bual iaitu penyelia, pembantu tadbir Muzium Bank Kerapu dan pembantu muzium kanan Muzium Negeri Kelantan.

Akhir sekali, tempoh masa untuk menjalankan proses pengumpulan data juga merupakan salah satu kekangan yang dihadapi oleh pengkaji. Tempoh masa yang diambil untuk menjalankan proses pengumpulan data adalah selama tiga bulan di mana dalam tempoh masa tersebut, pengkaji perlu melaksanakan kaedah pemerhatian, temu bual dan tinjauan menggunakan borang soal selidik. Oleh itu, tempoh masa yang diberikan tidak mencukupi kerana pengkaji sukar untuk berulang-alik ke Muzium Bank Kerapu kerana jarak antara tempat tinggal pengkaji dengan muzium tersebut agak jauh.

3.6 Kesimpulan

Secara keseluruhannya, bab ini membincangkan mengenai kaedah kajian, kaedah pengumpulan data, persampelan data dan penganalisis data untuk mendapatkan dan menjelaskan maklumat yang dikaji dengan tepat. Pengkaji telah dapat mengenal pasti kaedah kajian yang digunakan dalam proses penyelidikan ini dan kaedah ini juga membuahkan hasil yang baik. Oleh itu, melalui kaedah ini pengkaji dapat memahami tujuan kajian dan dapat cuba untuk memastikan kajian yang dilaksanakan ini dapat mencapai objektifnya.

BAB EMPAT

DAPATAN KAJIAN

4.0 Pengenalan

Bab empat membincangkan hasil dari dapatan kajian mengenai persepsi pengunjung terhadap pameran koleksi di Muzium Perang Bank Kerapu. Terdapat enam tema utama yang diekstrak daripada data kualitatif dan data kuantitatif. Enam tema tersebut adalah demografi responden, bahan-bahan koleksi yang dipamerkan dalam Muzium Bank Kerapu di Kota Bharu, Persepsi pengunjung terhadap Muzium Bank Kerapu, pelaksanaan aktiviti muzium untuk menarik minat pengunjung, cabaran yang dihadapi oleh Muzium Bank Kerapu, penambahbaikan koleksi pameran melalui proses pemeliharaan dan pemuliharaan serta perancangan pihak muzium ke arah lebih canggih.

Dapatan kajian yang diperolehi dalam kajian ini bagi objektif satu dan tiga adalah berdasarkan hasil temu bual. Kaedah temu bual telah dijalankan dengan menemu bual beberapa orang responden yang terdiri daripada pekerja muzium Bank Kerapu dan muzium Negeri Kelantan. Data-data yang diperolehi melalui temu bual dianalisis menggunakan kaedah tematik. Selain itu, bagi objektif ke dua pula mengenai persepsi masyarakat terhadap muzium tersebut, pengkaji telah memaparkan satu *QR Code* untuk diimbas oleh pengunjung yang datang ke muzium Bank Kerapu dan menyebarkan pautan *Google Form* ke media sosial untuk dijawab oleh masyarakat yang pernah berkunjung ke muzium tersebut.

Borang soal selidik yang telah diedarkan melalui *Google Form* terdiri daripada lima bahagian iaitu bahagian A berkenaan dengan demografi responden, bahagian B pengetahuan responden, bahagian C persepsi terhadap pameran koleksi, bahagian D persepsi terhadap susun atur dan akhir sekali bahagian E persepsi terhadap kemudahan yang disediakan di muzium Bank Kerapu. Oleh itu, pengkaji akan menganalisis data-data yang diperolehi daripada borangsoal selidik yang telah dijawab oleh responden.

4.1 Demografi Responden

Bahagian ini mengandungi demografi responden yang terdiri daripada jantina, umur, pekerjaan, negeri bermastautin, bangsa dan taraf pendidikan. Kesemua maklumat responden yang didapati dari kajian survei atau soal selidik adalah seperti berikut.

a. Jantina Responden

Jadual 4.1–Jantina Responden

	Kategori	Kekerapan	Peratus
Jantina	Lelaki	89	63 %
	Perempuan	52	36 %
Jumlah Keseluruhan		141	100 %

Berdasarkan Jadual 4.1, jumlah keseluruhan responden adalah seramai 141 orang (100%) yang terdiri daripada 63% responden lelaki iaitu seramai 89 orang dan selebihnya 36% responden perempuan iaitu seramai 52 orang. Melalui data yang diperolehi menunjukkan bahawa responden lelaki lebih ramai berbanding responden perempuan.

b. Umur Responden

Jadual 4.2 – Umur Responden

Umur	Bilangan	Peratus
19 tahun ke bawah	10	7%
20-29	111	79%
30-39	15	11%
40-49	4	3%
50-59	1	1%
60 tahun ke atas	0	0%
Jumlah keseluruhan	141	100%

Berdasarkan Jadual 4.2, terdapat enam kategori peringkat umur yang dinyatakan di dalam borang kajian soal selidik iaitu 19 tahun ke bawah, 20-19, 30-39, 40-49, 50-59 dan 60 tahun ke atas. Sebanyak 111 (79%) responden berumur di antara 20-29 tahun dan 15 (11%) responden berumur 30-39 tahun. Selain itu, responden yang terdiri dari umur 19 tahun ke bawah adalah seramai 10 (7%) orang dan seramai 4 (3%) orang responden pula terdiri daripada golongan yang berumur 40-49 tahun. Akhir sekali, hanya 1 (1%) orang sahaja responden yang berumur diantara 50-59 tahun dan tiada responden yang berumur 60 tahun ke atas pula mencecah angkasifar. Oleh itu, golongan muda yang berumur di antara 20-29 tahun lebih ramai berkunjung ke Muzium Bank Kerapu berbanding golongan berumur antara 30 tahun ke atas. Hal ini adalah kerana, berdasarkan hasil tinjauan dan temu bual yang telah dijalankan, pengkaji mendapati bahawa golongan berumur 20-an ini kebanyakannya terdiri daripada pelajar yang menuntut di universiti.

c. Pekerjaan Responden

Jadual 4.3- Pekerjaan Responden

Pekerjaan	Bilangan	Peratus
Sektor kerajaan	10	7%
Sektor swasta	27	19%
Bekerja sendiri	14	10%
Pelajar	89	63%
Suri rumah	1	1%
Jumlah keseluruhan	141	100%

Lima jenis pilihan pekerjaan responden telah disenaraikan di dalam borang kajian soal selidik seperti di dalam Jadual 4.3 iaitu terdiri dari sektor kerajaan, sektor swasta, bekerja sendiri, pelajar dan suri rumah. Bilangan responden tertinggi adalah dari golongan pelajar iaitu seramai 89 orang (63%) dan diikuti dengan sektor swasta seramai 27 orang (19%). Responden yang bekerja sendiri adalah seramai 14 orang (10%) dan responden yang bekerja dalam sektor kerajaan adalah seramai 10 orang (7%). Akhir sekali, 1 orang responden yang terdiri daripada suri rumah. Berdasarkan jadual di atas, golongan pelajar adalah lebih ramai berkunjung ke Muzium Bank Kerapu. Hal ini kerana, tujuan pelawat dari golongan muda terutamanya pelajar mempunyai tujuan tertentu untuk melawat ke muzium seperti untuk menambahkan lagi pengetahuan dan melunaskan rasa ingin tahu terhadap pameran dan koleksi yang terdapat di muzium (Mokhtar & Kasim, 2011).

Namun, pengunjung yang telah melawat ke Bank Kerapu bukan sahaja tergolong berdasarkan dari jadual sahaja. Tetapi berdasarkan hasil temu bual yang telah dijalankan bersama penyelia muzium, didapati bahawa jenis-jenis pengunjung yang telah melawat Muzium Bank Kerapu juga terdiri dari orang awam, tempatan, pelancong asing, lawatan dari sekolah dan institusi. Seterusnya, waktu kedatangan pelawat ke muzium adalah bermula pada hari Ahad hingga Khamis. Namun, kebanyakannya pelawat tempatan lebih ramai berkunjung ke muzium Bank Kerapu pada hari Jumaat, Sabtu dan Ahad.

d. Negeri Bermastautin

Jadual 4.4: Negeri Bermastautin Responden

Negeri	Bilangan	Peratus
Kelantan	48	34%
Pahang	33	23%
Selangor	13	9%
Terengganu	10	7%
Melaka	7	5%
Kedah	7	5%
Negeri Sembilan	5	4%
Johor	4	3%
Sabah	4	3%
Perak	2	1%
Wilayah Persekutuan	2	1%
Sarawak	1	1%
Pulau Pinang	5	4%
Perlis	0	0%
Jumlah Keseluruhan	141	100%

Jadual 4.4 menunjukkan jumlah keseluruhan responden mengikut negeri bermastautin. Majoriti responden di dalam kajian ini bermastautin di negeri Kelantan dengan jumlah seramai 48 orang (34%). Manakala, jumlah responden yang bermastautin di negeri Pahang seramai 33 orang (23%). Selain itu, negeri Selangor mencatat jumlah seramai 13 orang responden (9%) serta dengan jumlah

responden seramai 10 orang (7%) terdiri daripada masyarakat yang bermastautin di negeri Terengganu. Selain itu, negeri Melaka dan Kedah mencatat bilangan yang sama iaitu seramai 7 orang responden (5%). Seterusnya, jumlah responden dari Negeri Sembilan dan Pulau Pinang adalah seramai 5 orang (4%), manakala negeri Johor dan Sabah mencatat angka bilangan yang sama iaitu seramai 4 orang (3%). Negeri Perak dan Wilayah Persekutuan juga telah mendapat bilangan responden yang sama seramai 2 orang (1%). Akhir sekali, bilangan responden dari Sarawak adalah 1 orang sahaja (1%) dan tiada responden dari negeri Perlis.

Oleh itu, berdasarkan data responden mengikut negeri bermastautin yang diperolehi ini menunjukkan responden dari negeri Kelantan lebih ramai berbanding dengan negeri-negeri lain. Hal ini kerana, muzium Bank Kerapu terletak di negeri Kelantan. Jadi masyarakat di negeri ini lebih mudah untuk berkunjung ke Bank Kerapu dan muzium tempatan berbanding pengunjung dari luar negeri.

e. Bangsa

Jadual 4.5: Bangsa Responden

Bangsa	Bilangan	Peratus
Melayu	134	95%
Cina	3	2%
India	3	2%
Lain-lain	1	1%
Jumlah keseluruhan	141	100%

Jadual 4.5 menunjukkan jumlah bilangan dan peratus responden mengikut bangsa. Terdapat empat kategori bangsa yang dinyatakan di dalam borang kajian soal selidik iaitu Melayu, Cina, India dan lain-lain. 134 (95%) orang responden adalah terdiri daripada bangsa Melayu, 6 (4%) orang adalah berbangsa Cina dan India setiap satu, manakala 1 (1%) orang adalah bangsalain iaitu bumiputera selain daripada Melayu Cina dan India.

f. Taraf Pendidikan

Jadual 4.6: Taraf Pendidikan Responden

Taraf Pendidikan	Bilangan	Peratus
SPM	13	9%
STPM	18	13%
Diploma	26	18%
Ijazah	77	55%
Master	5	4%
Lain-lain	2	1%
Jumlah Keseluruhan	141	100%

Berdasarkan Jadual 4.6, terdapat enam jenis tahap pendidikan yang dikenalpasti di kalangan responden yang telah menjawab borang soal selidik ini. Majoriti pengunjung yang pernah berkunjung ke Muzium Bank Kerapu mempunyai pendidikan di peringkat Ijazah iaitu seramai 77 (55%) orang dan diikuti kedua tertinggi adalah dari Diploma dengan mencecah seramai 26 (18%) orang responden. Selain itu, responden dari STPM seramai 18 (13%) orang, manakala SPM pula seramai 13 (9%) orang. Akhir sekali, menurun kepada 5 (4%) orang iaitu daripada responden peringkat Master dan lain-lain pula sebanyak 2 (1%) orang responden. Lain-lain responden adalah dari peringkat Sijil Kemahiran Malaysia 2. Kesimpulannya, kebanyakan responden yang melawat Muzium Bank Kerapu adalah dari golongan ijazah. Hal ini berkemungkinan mereka yang lawati ini mempunyai kaitan dengan bidang mereka berkenaan muzium.

g. Status Perkahwinan

Jadual 4.7: Status Perkahwinan Responden

Status	Bilangan	Peratus
Bujang	117	83%
Berkahwin	24	17%
Jumlah Keseluruhan	141	100%

Berdasarkan Jadual 4.7, jumlah keseluruhan responden mengikut status perkahwinan adalah seramai 100% daripada 141 orang yang menjawab soal selidik ini. Responden yang berstatus bujang lebih ramai berbanding responden yang sudah berkahwin. Responden berstatus bujang mencecah seramai 117 (83%) orang manakala yang berkahwin adalah seramai 24 orang (17%) sahaja. Oleh itu, berdasarkan data yang didapati orang bujang lebih tertarik untuk melawati muzium berbanding orang yang sudah berkahwin.

4.2 Bahan-bahan koleksi yang dipamerkan di dalam Muzium Bank Kerapu di Kota Bharu.

Bank Kerapu yang juga dikenali sebagai Muzium Perang turut mempamerkan koleksi-koleksi perang dunia yang telah berlaku di negeri Kelantan. Berdasarkan hasil dari temu bual dua orang responden yang merupakan pegawai muzium, mereka menyatakan bahawa di muzium ini mempunyai beberapa jenis pameran antaranya adalah luar dan dalam. Pameran luar yang dinyatakan oleh responden adalah seperti berikut:

... ado pameran dale, pameran luar dok. Lepahtu dio ado pameran di tingkat atas.... pameran mace luar tu lebih kpada kapal terbey, kubu kebal, lepahtu kereta perisai, lepahtu kita ada mace kereta lembu, kereta kuda. Bila masuk bahagiye dale ni... bahagiye pitu masuk mulo-mulo ni, kito lebih kpado pameran peperangan dunia ke duo... tingkat atah pulok kito ado artifak lebih kpado latar moden. Latar moden ni aaaamaksudnyo mace bendo-bendo yang digunakan oleh pihak British masa dia duduk di Kelate. Contohnya, mejo make, alat-alat nimbey, pistol Belando, replika bungo mas....

[...ada pameran dalam dan pameran luar. Selepas itu, muzium ini ada pameran di tingkat atas... Pameran di luar lebih kepada kapal terbang, kubu kebal, kereta perisai, lepas tu ada juga macam kereta lembu dan kereta kuda. Bila masuk pada bahagian dalam muzium... Bahagian pintu masuk mula-mula, ia lebih kepada pameran peperangan dunia ke dua... tingkat atas pula ia ada artifak yang lebih kepada latar moden. Latar moden ini bermaksud macam perkara-perkara yang digunakan oleh pihak British semasa berada di Kelantan. Contohnya, meja makan, alat-alat penimbang, pistol Belanda,

replika bunga emas...] (Responden 2, Temu bual, 23 Oktober 2022)

Berdasarkan kenyataan yang dijelaskan oleh Responden 2 dapat dikenalpasti bahawa pameran dalam yang dimaksudkan adalah pameran yang berada di Aras satu dan dua muzium. Pameran yang didapati pada tingkat satu muzium tersebut adalah berkenaan dengan pameran kronologi peperangan dunia ke dua, koleksi-koleksi seperti bom, basikal Jepun, replika helikopter, bot tentera Jepun, duit lama, landasan kereta api dan sebagainya. Kemudian, pameran pada tingkat ke dua muzium pula adalah mempamerkan artifak-artifak dimana ianya lebih kepada latar moden. Latar moden yang dimaksudkan adalah barangan yang digunakan oleh pihak British semasa penjajahan yang berlaku di negeri ini. Antaranya adalah seperti meja makan, alat penimbang, pistol belanda, replika bunga emas, radiogram dan lain-lain seperti dalam Rajah 4.1 dan Rajah 4.2.



Rajah 4.1: Pameran Koleksi Aras 1

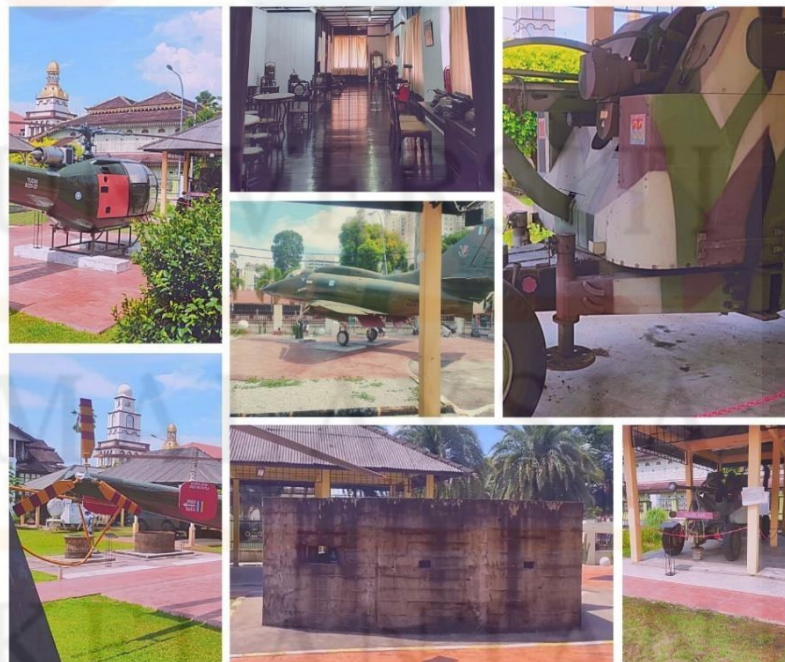
Sumber: Kajian Lapangan, 2022



Rajah 4.2: Pameran Koleksi Aras 2

Sumber: Kajian Lapangan, 2022

Seterusnya, pameran luar yang terdapat di muzium Bank Kerapu adalah kapal terbang, kubu kebal, kereta perisai, kereta lembu dan kereta kuda seperti yang ditunjukkan dalam Rajah 4.3.



Rajah 4.3: Koleksi Pameran Luar

Sumber: Kajian Lapangan, 2022

Setelah jenis-jenis pameran di muzium Bank Kerapu dikenalpasti, terdapat juga pelbagai jenis bahan koleksi yang dipamerkan. Jenis bahan koleksi yang dipamerkan di muzium tersebut adalah terdiri daripada bahan original, replika dan koleksi baru. Menurut hasil dapatan mengenai koleksi original dari Responden 2 yang merupakan seorang penyelia di Bank Kerapu yang telah berkhidmat selama 10 tahun di muzium ini telah menyatakan seperti berikut:

Bom tu dipanggil periuk api untuk kapal... Pahtu artifak kito hok ori selain pado tu bot, bot jepun hok warno hite. Pedey katana tu dio buat tahun 1939. Tupedey original, basikal... tu semo barey-barey mace... Machine Gun gapo tu. Kalu awok naik datah ni boleh tengok sediri...pinggey mangkuk original, jam sekali denga kipah gipsi... pistol belando, senapey semo ori...

[Bom itu dipanggil Periuk Api untuk kapal... selepas itu artifak yang masih adaselain dari bot Jepun yang berwarna hitam. Pedang Katana itu di buat pada tahun 1939. Itu pedang original, basikal... itu semua barang-barang macam... Machine Gun apa tu, jika naik pada tingkat atas ini dapat tengok sendiri... pinggan mangkuk original, jam sekali dengan kipas Gipsi... pistol Belanda, senapang semuanya original...] (Responden 2, Temu bual, 23 Oktober 2022).

Manakala kenyataan dari responden ke tiga pula yang merupakan seorang pembantu muzium kanan yang berkhidmat di muzium negeri Kelantan selama 30 tahun adalah:

...bom tu bom asal tu. Mace periuk api tu memey asal. Periuk api, klosong peluru, klosong motar, tu memey hok asal tu...

[...Bom itu adalah bom asal. Periuk api itu memang original. Periuk api, tempat letak peluru, tempat letak Motar, itu memang yang original...]
(Responden 3, Temu bual, 06 Disember 2022)

Kenyataan yang telah dijelaskan oleh kedua-dua responden tersebut menjelaskan bahawa bahan-bahan koleksi original yang terdapat di muzium Bank Kerapu adalah terdiri daripada Bom (periuk api), bot Jepun, pedang Katana, pistol Belanda, basikal Jepun, *Machine Gun*, kipas gipsi, senapang, tempat letak puluru dan pinggan mangkuk yang digunakan oleh British.

Selain itu, bahan koleksi replika yang terdapat di muzium ini juga adalah seperti tugu, bunga emas yang terdapat pada aras dua, kubu kebal dan model kapal terbang yang dipamerkan dalam bekas yang berkaca pada aras satu muzium. Kenyataan ini didapati daripada sesi temu bual bersama responden ke tiga yang menjelaskan seperti berikut:

...hok replika nyo hok, kalu awak tengok gak... lebih kepada kubu kebal, tugu... lepahtu bungo mas... ado sor lagi replika ni model-model kapal terbey.

[... yang replika adalah, jika dilihat... lebih kepada kubu kebal, tugu... selepas itu bunga emas... ada satu lagi replika iaitu model-model kapal terbang](Responden 3, Temu bual, 06 Disember 2022).

Namun, bahan-bahan koleksi di muzium perang Bank Kerapu bukan sahaja terdiri daripada bahan original dan replika. Malah, disini juga terdapat koleksi baru seperti pesawat *Skyhawk A4*, helikopter *Alouette Mkiii* dan meriam. Ketiga-tiga koleksi ini merupakan replika, tetapi ianya dikelaskan sebagai penambahan replika di muzium tersebut. Setelah menjalankan sesi temu bual, perkara ini telah dinyatakan oleh Responden 2 dan 3 dengan kenyataan seperti berikut:

Penambohey koleksi lani kito hanyo ado... kito ado SkyHawk, kito ado heli Alouette, lepahtuu meriyee...

[... Penambahan koleksi sekarang kita hanya ada... kita ada SkyHawk, kiata ada helikopter Alouette, selepas itu meriam...] (Responden 2, Temu bual, 23 Oktober 2022)

Penambahan koleksi hok kito buat... contoh nyo, Skyhawk sor, satu lagi...helikopter Alouette, lepahtu satu lagi tu meriam hok ada di luar tu...

[... Penambahan koleksi yang kita telah dilaksanakan... contohnya, ShyHawk satu, satu lagi... helikopter Alouette, seterusnya satu lagi adalah meriam yang ada di luar muzium...] (Responden 3, Temu bual, 06 Disember 2022).

4.3 Persepsi Pengunjung Terhadap Muzium Bank Kerapu

Pada bahagian ini, data mengenai persepsi telah dianalisis berdasarkan teori yang digunakan iaitu teori persepsi. Teori persepsi digunakan untuk kajian ini adalah kerana ianya saling berkait rapat dengan tajuk dan objektif kajian ini. Oleh itu, melalui teori tersebut dapat digambarkan bahawa persepsi adalah proses seseorang individu untuk membuat suatu andaian dan pandangan mereka sendiri terhadap apa yang dilihat dan didengar dari persekitaran mereka.

Terdapat lima bahagian di bawah tema ini iaitu pengetahuan responden, pameran koleksi di Muzium Bank Kerapu Aras 1, Pameran Koleksi di Muzium Bank Kerapu Aras 2, susun atur pameran koleksi di Bank Kerapu dan persepsi pengunjung terhadap kemudahan yang terdapat di Muzium Bank Kerapu.

Kajian ini menggunakan skala likert lima mata dengan skala sangat tidak setuju (1), tidak setuju (2), sederhana (3), setuju (4) dan sangat setuju (5). Analisis dan interpretasi data skala likert adalah berdasarkan bacaan purata (mean) 1.00 - 1.80 (Sangat tidak Setuju), 1.90 - 2.60 (Tidak Setuju), 2.70 - 3.4 (Sederhana), 3.5 - 4.2 (Setuju), 4.3 - 5.00 (Sangat Setuju).

a. Pengetahuan Responden Mengenai Muzium Bank Kerapu

Jadual 4.8: Pengetahuan Pengunjung

No.	Pengetahuan Responden	Purata (Mean)	Sisihan Piawaian (SD)
1	Muzium Bank Kerapu terletak di Kota Bharu	4.38	0.99
2	Muzium Bank Kerapu mempamerkan gambaran dan keterangan peperangan mengikut kronologi.	4.24	0.95

3	Muzium ini mempamerkan koleksi-koleksi memorial Perang Dunia II.	4.23	0.95
4	Muzium ini berfokuskan kepada sejarah peperangan di negeri Kelantan.	4.19	1.06
5	Muzium Bank Kerapu ditubuhkan pada tahun 1991.	3.99	1.10
6	Saya akan kembali semula ke Muzium Perang untuk memahami dengan lebih mendalam mengenai perang yang berlaku di Tanah Melayu dan negeri Kelantan.	1.09	0.28

Jadual 4.8 menunjukkan pengetahuan responden mengenai Bank Kerapu. Terdapat tujuh pernyataan yang diutarakan di dalam borang kajian soal selidik seperti jadual di atas. Pernyataan pertama menunjukkan responden sangat bersetuju bahawa Muzium Bank Kerapu terletak di Kota Bharu dengan skor purata sebanyak 4.38 (SD 0.99). Manakala, pernyataan yang seterusnya menunjukkan responden hanya bersetuju bahawa Muzium Bank Kerapu mempamerkan gambaran dan keterangan peperangan mengikut kronologi dengan skor purata 4.24 (SD 0.95), muzium mempamerkan koleksi-koleksi memorial Perang Dunia II dengan skor purata 4.23 (SD 0.95), muzium berfokuskan kepada sejarah peperangan di negeri Kelantan dengan skor purata 4.19 (SD 1.06), dan Muzium Bank Kerapu ditubuhkan pada tahun 1991, skor purata sebanyak 3.99 (SD 1.10). Seterusnya, responden tidak bersetuju untuk kembali semula ke Muzium Perang untuk memahami dengan lebih mendalam mengenai perang yang berlaku di Tanah Melayu dan negeri Kelantan dengan skor purata sebanyak 1.09 (SD 0.28). Akhir sekali, bagi pernyataan mengenai saya akan kembali semula ke Muzium Perang untuk memahami dengan lebih mendalam mengenai perang yang berlaku di Tanah Melayu dan negeri Kelantan

mendapat sebanyak ($M= 1.09$, $SD= 0.28$). Oleh itu, berdasarkan skor purata dari pernyataan terakhir ini menunjukkan bahawa responden tidak berminat untuk berkunjung ke muzium Bank Kerapu untuk masa akan datang. Hal ini kerana, setelah membuat tinjauan ke Bank Kerapu, kebanyakan pameran pada bahagian atas tidak mempamerkan koleksi berkaitan dengan peperangan. Namun, ianya hanya mempamerkan perabot, *radiogram*, alat penimbang, meja makan, kamera dan sebagainya. Jadi, pameran seperti itu kurang mendapat perhatian daripengunjung.

Selain itu, kebanyakan responden mengetahui bahawa muzium Bank Kerapu terletak di Kelantan. Menurut Responden 1 (temu bual, 2022), tujuan kedatangan pengunjung ke muzium adalah disebabkan minat dan ingin melihat maklumat sejarah peperangan. Namun, Responden 2 (temu bual, 2022) menyatakan bahawa pengunjung yang datang ke muzium lebih berminat kepada pameran sementara yang telah disediakan oleh pihak muzium. Selain itu, pelajar - pelajar sekolah juga turut mengunjungi muzium bagi mengetahui lebih jelas dan memahami sejarah peperangan dengan melihat artifak yang dipamerkan di dalam muzium.

UNIVERSITI
MALAYSIA
KELANTAN

b. Persepsi Pengunjung Terhadap Pameran Koleksi di Muzium Bank Kerapu (Aras 1)

Jadual 4.9: Pameran koleksi di Aras 1 muzium

No.	Pameran Koleksi (Aras 1)	Purata (Mean)	Sisihan Piawaian (SD)
1	Koleksi pameran perang dunia mampu menarik perhatian pengunjung.	4.26	0.88
2	Pameran yang dipamerkan adalah mengenai sejarah peperangan yang berlaku di Kelantan.	4.26	0.88
3	Koleksi senjata peperangan yang dipamerkan dapat menarik perhatian pengunjung.	4.25	0.94
4	Replika basikal jepun dan bot tentera yang dipamerkan mampu menarik minat pengunjung untuk mengetahui mengenai Perang di Kelantan.	4.21	0.98
5	Maklumat sejarah peperangan yang dipaparkan di panel maklumat mudah dibaca.	4.21	0.93
6	Maklumat sejarah peperangan yang dipaparkan di panel maklumat mudah difahami.	4.21	0.90
7	Informasi sejarah peperangan yang dipaparkan di panel maklumat sangat interaktif.	4.14	1.00

Jadual 4.9 menunjukkan persepsi responden terhadap pameran koleksi di Aras 1, Muzium Bank Kerapu dan terdapat tujuh pernyataan mengenai pameran tersebut. Responden kajian bersetuju dengan pernyataan di dalam Jadual 4.1 di mana pernyataan pertama dan kedua menunjukkan skor purata yang sama sebanyak 4.24 dan SD sebanyak 0.88 setiap satu mengenai koleksi pameran perang dunia mampu menarik perhatian pengunjung dan pameran yang dipamerkan adalah mengenai sejarah peperangan yang berlaku di Kelantan. Seterusnya, responden juga bersetuju terdapat beberapa koleksi pameran yang mampu menarik perhatian pengunjung

seperti koleksi senjata peperangan ($M=4.25$, $SD=0.94$) dan replika basikal Jepun dan bot tentera bagi mengetahui mengenai Perang di Kelantan ($M=4.21$, $SD= 0.98$). Seterusnya, responden juga bersetuju bahawa maklumat sejarah peperangan yang dipaparkan di panel maklumat mudah dibaca dan difahami ($M= 4.21$ $SD=0.93$) serta informasi sejarah peperangan yang dipaparkan di panel maklumat sangat interaktif ($M= 4.14$, $SD= 1.00$). Secara keseluruhannya, persepsi terhadap pameran di Aras 1 muzium ini telah mendapat pandangan positif kerana majoriti responden bersetuju dengan semua pernyataan tersebut. Berdasarkan hasil daripada pemerhatian yang telah dilaksanakan di muzium Bank Kerapu pada 9 Ogos 2022, pameran pada Aras 1 mempamerkan kronologi peperangan yang telah berlaku di negeri Kelantan serta mempamerkan alat- alat senjata perang, replika kubu, bom dan kenderaan sewaktu zaman peperangan. Jika dilihat dari segi penyampaian maklumat pameran berkenaan peperangan, ia disampaikan dengan lebih jelas dan dapat memberi satu kepuasan kepada penonton untuk mengetahui mengenai sejarah peperangan di negeri Kelantan yang bermula di Kuala Pak Amat.

Menurut Salleh dan Badarudin (2008), pada tanggal 7 Disember 1941 kira- kira jam 11.45 p.m tentera pertahanan pantai pihak British telah mengesan beberapa buah kapal tentera Jepun yang berlabuh di sekitar 7 batu dari pantai Kuala Pak Amat. Setelah itu, maka bermulalah tembakan pertama yang membedil kubu-kubu pertahanan pantai pihak British di sekitar kawasan Kuala Pak Amat. Oleh itu, peristiwa tembakan yang berlaku di pantai Kelantan ini menandakan bermulanya peperangan dunia kedua antara tentera Jepun dan British. Ini kerana, pendaratan pihak Jepun telah mendapat tentangan hebat dari tentera British yang bertahan di 'Pill Boxes' di kedua-dua belah tebing muara Pak Amat.

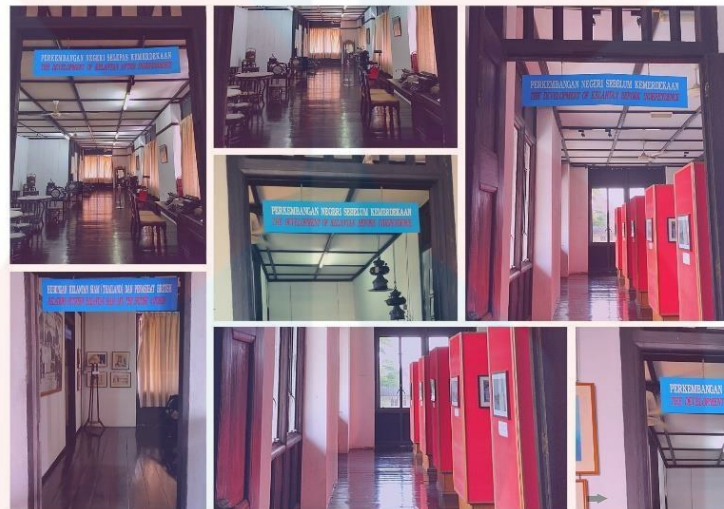
c. Persepsi Pengunjung Terhadap Pameran Koleksi di Muzium Bank Kerapu (Aras 2)

Jadual 4.10: Pameran Koleksi di Aras 2 muzium

No.	Pameran Koleksi (Aras 2)	Purata (Mean)	Sisihan Piawaian (SD)
1	Koleksi pameran alat elektronik seperti radiogramme dan kamera yang dipamerkan mengingatkan pengunjung mengenai perbezaan zaman dahulu dan zaman sekarang.	4.15	0.98
2	Koleksi lampu kapal dan lampu tongkang yang dipamerkan menggambarkan situasi peperangan sebelum merdeka.	4.11	1.00
3	Koleksi corak barangan dapur buatan Belanda pada akhir kurun ke-19 mampu menarik minat pengunjung.	4.11	0.93
4	Koleksi pameran yang dipamerkan pada Aras 2 menggambarkan perang yang berlaku di negeri Kelantan.	4.09	0.95
5	Koleksi pameran yang dipamerkan pada Aras 2 menggambarkan identiti Muzium Perang Bank Kerapu.	4.09	0.94
6	Maklumat yang dilabelkan pada setiap bahan pameran koleksi di muzium ini boleh difahami dengan jelas.	4.06	1.02
7	Hubungan Kelantan Siam dan penasihat British melalui penyampaian teks pada bunga emas yang dipamerkan dapat difahami dengan lebih jelas.	4.06	0.92

Jadual 4.10 menunjukkan persepsi responden terhadap pameran koleksi di Aras 2 Muzium Bank Kerapu. Jadual tersebut memaparkan tujuh pernyataan mengenai koleksi yang terdapat di Aras 2 muzium dan mempamerkan jumlah kekerapan dan sisihan piawaian mengikut pandangan responden. Persepsi responden menunjukkan mereka bersetuju dengan pernyataan pertama berkenaan koleksi pameran alat elektronik seperti radiogramme dan kamera yang dipamerkan mengingatkan pengunjung mengenai perbezaan zaman dahulu dan zaman sekarang telah mendapat skor purata tertinggi iaitu sebanyak ($M= 4.15$, $SD= 0.98$). Selain itu, responden juga bersetuju bahawa koleksi lampu kapal dan lampu tongkang yang dipamerkan menggambarkan situasi peperangan sebelum merdeka ($M= 4.11$, $SD= 1.00$) serta koleksi corak barangan dapur buatan Belanda pada akhir kurun ke-19 mampu menarik minat pengunjung sebanyak ($M= 4.11$, $SD= 0.93$). Seterusnya, terdapat purata yang sama iaitu sebanyak ($M=4.09$), tetapi berbeza sebanyak SD 0.01 di antara pernyataan koleksi pameran yang dipamerkan pada Aras 2 menggambarkan perang yang berlaku di negeri Kelantan dengan koleksi pameran yang dipamerkan pada Aras 2 menggambarkan identiti Muzium Perang Bank Kerapu. Namun, responden bersetuju dengan kedua-dua pernyataan tersebut. Akhir sekali, responden juga bersetuju bahawa maklumat yang dilabelkan pada setiap bahan pameran koleksi di muzium ini boleh difahami dengan jelas dengan skor purata sebanyak ($M= 4.06$, $SD= 1.02$), manakala hubungan Kelantan Siam dan penasihat British melalui penyampaian teks pada bunga emas yang dipamerkan dapat difahami dengan lebih jelas juga mendapat purata sebanyak ($M=4.06$, $SD= 0.92$).

Secara keseluruhan, majoriti responden bersetuju dengan kesemua pernyataan tersebut. Melalui pemerhatian yang telah dilaksanakan, setiap koleksi yang dipamerkan pada Aras 2 Bank Kerapu mudah difahami dan digambarkan oleh responden kerana setiap pintu masuk ke bilik pameran telah dilabelkan mengikut susunan iaitu pameran sebelum, semasa dan selepas kemerdekaan serta hubungan Kelantan-Siam dan Penasihat British seperti Rajah 4.4.



Rajah 4.4: Label Bilik Pameran

Sumber: Kajian Lapangan, 2022

Di samping itu, setiap koleksi dilabelkan dengan jelas dan mudah dibaca. Oleh itu, pameran koleksi di Aras 2 mampu menarik minat responden untuk mengetahui mengenai perkakasan yang digunakan sebelum, semasa dan selepas kemerdekaan serta hubungan Kelantan Siam dan Penasihat British seperti yang ditunjukkan pada Rajah 4.5.



Rajah 4.5: Label Pada Bahan Koleksi

Sumber: Kajian Lapangan, 2022

d. Persepsi Pengunjung Terhadap Susun Atur Pameran Koleksi di Muzium Bank Kerapu

Jadual 4.11: Susun Atur Pameran Koleksi Di Bank Kerapu

No.	Susun Atur Muzium	Purata (Mean)	Sisihan Piawaian (SD)
1	Susun atur ruang pameran memberi keselesaan kepada pengunjung.	4.23	0.96
2	Bahan koleksi perang yang dipamerkan adalah tersusun.	4.16	0.90
3	Penggunaan cahaya yang digunakan sesuai dengan bahan pameran.	4.15	0.96
4	Kronologi zaman peperangan yang berlaku di Tanah Melayu adalah tersusun.	4.13	0.94
5	Cahaya yang digunakan di dalam muzium memberi keselesaan kepada pengunjung.	4.12	0.96
6	Susun atur bahan koleksi dan cahaya yang digunakan menjadikan Muzium Perang lebih menarik.	4.09	1.00

Jadual 4.11 menunjukkan enam pernyataan mengenai susun atur pameran koleksi di Muzium Bank Kerapu. Responden telah bersetuju dengan pernyataan pertama mengenai susun atur ruang pameran memberi keselesaan kepada pengunjung iaitu sebanyak ($M= 4.23$, $SD= 0.96$). Seterusnya, responden juga bersetuju dengan pernyataan kedua iaitu bahan koleksi perang yang dipamerkan adalah tersusun ($M= 4.16$, $SD= 0.90$). Penggunaan cahaya yang digunakan sesuai dengan bahan pameran sebanyak ($M=4.15$, $SD= 0.96$) dan pameran kronologi zaman peperangan yang berlaku di Tanah Melayu adalah tersusun mendapat skor purata sebanyak ($M= 4.13$, $SD= 0.94$). Oleh itu, responden telah bersetuju dengan kedua-dua pernyataan tersebut. Selain itu, responden turut bersetuju dengan pernyataan berkenaan cahaya yang digunakan di dalam muzium memberi keselesaan kepada pengunjung ($M=4.12$, $SD= 0.96$). Akhir sekali, susun atur bahan koleksi dan cahaya yang digunakan menjadikan Muzium Perang lebih menarik juga telah mendapat majoriti dari responden bahawa bersetuju dengan pernyataan berikut iaitu sebanyak ($M=4.09$, $SD= 1.00$).

Berdasarkan enam pernyataan yang telah dijawab oleh responden, susun atur bahan koleksi di Muzium Bank Kerapu telah dapat menarik perhatian responden. Hal ini kerana, pameran di muzium tersebut disusun mengikut kronologi, ruang dan cahaya yang baik dan teratur.

e. Persepsi Pengunjung Terhadap Kemudahan yang Terdapat di Muzium Bank Kerapu

Jadual 4.12: Kemudahan Terdapat di Bank Kerapu

No.	Kemudahan di Muzium	Purata (Mean)	Sisihan Piawaian (SD)
1	Kesemua ruang di dalam Muzium Perang digunakan sebaiknya.	4.05	1.02
2	Kaunter tiket di Muzium Perang adalah bersifat mesra pengunjung.	4.05	0.92
3	Ruangan yang mempamerkan replika kenderaan seperti helikopter, jet pejuang, kereta kebal bersifat mesra pengunjung.	4.04	1.02
4	Tandas yang disediakan adalah bersifat mesra pengunjung dan mudah diakses.	3.94	1.02
5	Ruang tempat meletak kenderaan yang disediakan memberi keselesaan kepada pengunjung.	3.82	1.19

Jadual 4.12 mempunyai lima pernyataan berkenaan dengan kemudahan yang disediakan di muzium Bank Kerapu dan menunjukkan jumlah purata dan sisihan piawaian yang telah dijawab oleh responden. Responden telah bersetuju terhadap pernyataan mengenai kesemua ruang di dalam Muzium Perang telah digunakan sebaiknya dan kaunter tiket di Muzium Perang adalah bersifat mesra pengunjung dimana kedua-duanya telah mendapat skor purata yang sama iaitu sebanyak (M= 4.05), tetapi berbeza sebanyak SD 0.1. Seterusnya, jumlah skor purata (M=4.04, SD= 1.02) telah dipersetujui oleh responden berkenaan dengan ruangan yang mempamerkan replika kenderaan seperti helikopter, jet pejuang, kereta kebal bersifat mesra pengunjung. Selain itu, responden juga bersetuju bahawa tandas yang disediakan adalah bersifat mesra pengunjung dan mudah diakses dengan skor purata

sebanyak ($M=3.94$, $SD=1.02$). Akhir sekali, skor purata paling rendah yang responden bersetuju dengan ($M= 3.82$, $SD= 1.19$) adalah mengenai ruang tempat meletak kenderaan yang disediakan memberi keselesaan kepada pengunjung. Hal ini kerana, hasil tinjauan ke kawasan parkir kereta di Bank Kerapu telah mendapati bahawa ruang dan kawasannya terhad dan tidak strategik disebabkan muzium tersebut dibina di kawasan pusat pentadbiran. (Rajah 4.6).



Rajah 4.6: Kawasan Muzium Bank Kerapu

Sumber: Kajian Lapangan, 2022

MALAYSIA

KELANTAN

4.4 Pelaksanaan aktiviti muzium untuk menarik minat pengunjung

Setiap muzium mempunyai pelbagai cara tersendiri dalam menarik minat pengunjung terutamanya dari golongan kanak-kanak dan belia. Antaranya adalah dengan melaksanakan aktiviti seperti cabutan bertuah, pameran bergerak, pertandingan membuat wau dan mewarna, program bermalam di muzium (Rajah 4.7), mengadakan pameran sementara dan sebagainya. Pelaksanaan aktiviti-aktiviti di muzium bukan sahaja dapat menarik minat pengunjung, malah ianya juga boleh dijadikan sebagai salah satu cara pemasaran muzium (*Museum Marketing*). Hal ini dikatakan demikian kerana, cara pemasaran muzium bukan sahaja melalui promosi menggunakan templat, media elektronik, media cetak. Malah, dengan melaksanakan pelbagai aktiviti juga pengunjung dapat berkongsi dengan rakan-rakan terdekat sama ada melalui aplikasi seperti *Instagram*, *Facebook*, *Tiktok* dan sebagainya.



Rajah 4.7: Program Bermalam di Muzium

Sumber: Laman Web Perbadanan Muzium Negeri Kelantan

Berdasarkan sesi temubual bersama responden mengenai apakah aktiviti yang dilaksanakan oleh pihak Muzium Bank Kerapu? Namun, ketiga-tiga responden memberipandangan yang berbeza iaitu:

...Kalau pameran hok tok terkaite dengan sini la, pameran hok begerak tu memey kito syorkan buat cabutan bertuah.

[... Jika pameran yang tidak berkaitan dengan muzium ini, pameran yang bergerak itu memang kita syorkan membuat cabutan bertuah.] (Responden 1, Temu bual, 23 Oktober 2022).

...program muzium atur biaso kalu sekolah mari, kito hanyo buat pamerey, lepahtu kito buat program bilo ado satu-satu pamerey... contohnya... pertandingey mewarno...program bermalam di muzium.

[... program yang diatur kebiasaanya kalau rombongan sekolah datang, pihak muzium hanya melaksanakan pameran, selepas itu kita mengadakan program bila adanya satu- satu pameran... Contohnya... pertandingan mewarna... program bermalam di muzium.](Responden 2, Temu bual, 23 Oktober 2022).

Bank Kerapu ni kito tok buat, mace di muzium wau dan muzium kraftangan ni kita biasa buat lah... contohnya mace di muzium aaaa, muzium wau kito biaso kito buat bengkel wau, cara-cara buat wau... di kraftangey tu kito lebih kepada pameran mencanting batik.Jadi macey kito buat pamerey ni, contohnya, pamerey haiwan exotic ni kito nok suruh macey ore ni mari di muzium. Ore mari di muzium, ore boleh raso hok kito pamer di muzium. Kito pamer bendo-bendo hok hidup, bendo-bendo hok menarik, mace pelik-pelik, nok suruh ore mari...

[Muzium Bank Kerapu tidak seperti muzium wau dan muzium kraftangan, Contoh macam muzium wau yang biasa akan ada bengkel wau dan cara-cara buat wau. Kalau di muzium kraftangan kita akan lebih kepada pameran mencanting batik. Macam kita buat pameran ni, contoh pameran haiwan

exotic, kita nak ramai orang untuk datang ke muzium. Orang ni datang ke muzium, orang nak rasa yang kita tunjuk di muzium. Kitatunjuk benda-benda yang hidup, benda-benda yang menarik macam yang pelik- pelik untuk suruh orang datang] (Responden 3, Temu bual, 06 Disember 2022).

Berdasarkan kenyataan dari ketiga-tiga responden tersebut, jelaslah bahawa Muzium Bank Kerapu hanya melaksanakan pameran seperti biasa dan setakat ini belum pernah menyediakan sebarang aktiviti yang boleh menarik minat para pengunjung. Namun, mereka ada menjelaskan aktiviti-aktiviti yang telah dilaksanakan oleh muzium di sekitar Kota Bharu seperti Muzium Wau, Muzium Kraftangan (Rajah 4.8), Muzium Negeri. Hal ini, kemungkinan muzium-muzium di negeri Kelantan terletak berdekatan antara satu sama lain. Seperti yang dinyatakan oleh responden ke tiga berkenaan aktiviti pameran sementara yang telah dilaksanakan di muzium negeri Kelantan adalah untuk menarik minat pengunjung dengan mempamerkan haiwan *exotics*.



Rajah 4.8: Muzium Kraftangan

Sumber: Facebook Muzium Kraftangan dan Kampung Kraftangan

4.5 Cabaran yang dihadapi oleh Muzium Bank Kerapu

Setiap organisasi mempunyai isu dan cabarannya, namun ianya bergantung pada cara pengurusan organisasi tersebut dalam menangani cabaran yang telah dihadapi. Begitu juga organisasi sesebuah muzium. Bank Kerapu merupakan sebuah muzium yang mempamerkan koleksi-koleksi perang dunia ke-2. Namun, cabaran yang dihadapi oleh muzium ini bukan sahaja terhadap bahan koleksi, namun ianya melibatkan minat masyarakat terhadap koleksi lama. Perkara ini dapat dikenalpasti setelah menemu bual dua orang responden yang merupakan penyelia dan pembantu Muzium Bank Kerapu. Kenyataan dari kedua-dua responden tersebut adalah:

...setakat ni daripado pat tahun doh di buko ni memang takdok tukar lah... sebab barang hok sejarah ni dio tok banyak sangat.

[... setakat ini sudah 4 tahun dah dibuka, memang tiada yang ditukar, kerana barang yang bersejarah tidak banyak.] (Responden 1, Temu bual, 23 Oktober 2022).

...loni kalu bendo takdok sejarah kito nok pamer payoh... Pah sor lagi oree Kelate kitoni...Dio tok minat derak tengok muzium... sebab bendo dio ado doh.

[... sekarang kalau benda atau artifak yang tiada sejarah, pihak muzium susah untuk mempamerkannya... Setelah itu, satu lagi orang Kelantan ni... Dia tidak berminat untuk jalan-jalan tengok muzium. Kerana, benda atau koleksi lama mereka telah ada.](Responden 2, Temu bual, 23 Oktober 2022).

Berdasarkan kenyataan dari Responden 1 dan 2, Muzium Bank Kerapu kekurangan sejarah bahan koleksi. Hal ini kerana, sejarah asal-usul pameran bahan-bahan koleksi yang diperolehi sukar untuk didapati. Selain itu, masyarakat setempat juga kurang berminat untuk berkunjung ke muzium. Menurut penjelasan daripada Responden 2, masyarakat di negeri ini kebanyakannya kurang minat berkenaan dengan koleksi barang-barang lama. Majoriti pandangan masyarakat Kelantan terhadap barang lama adalah kurang nilainya dan kemungkinan mereka akan fikir bahawa apa sahaja yang ada di muzium, mereka pun sudah ada menyimpan koleksi-koleksi lama.

4.6 Penambahbaikan koleksi pameran melalui Proses Pemeliharaan dan Pemuliharaan

Bagi mengelakkan sebarang kerosakan terhadap bahan koleksi, pihak muzium haruslah melaksanakan proses pemeliharaan dan pemuliharaan secara berskala. Begitu juga proses pemeliharaan dan pemuliharaan yang telah dilaksanakan oleh pihak muzium di Bank Kerapu. Muzium Bank Kerapu bukan hanya tertumpu kepada proses memelihara dan memulihara bahan koleksi, namun ianya juga perlu melibatkan penjagaan terhadap bangunan itu sendiri. Hal ini kerana, bangunan muzium tersebut adalah sebuah bangunan lama yang dikelaskan sebagai bangunan warisan yang penuh dengan sejarah tersendiri.

Proses pemeliharaan dan pemuliharaan terhadap bahan koleksi di muzium Bank Kerapu telah dikenalpasti melalui temu bual pengkaji dengan Responden 3 yang menyatakan seperti berikut:

... Buat cari gali di tepi sungai tu, kita jupo... duo buah meriam. Jadi penambahbaikangitu lah... Kita cuci, kita cat balik... agar tehey lamo lah. satu lagi, kita telah buat konservasi... kita macey restory balik... SkyHawk, hok ada di bank kerapu tu, kita telahambik daripado Kuantan bawa ke mari

sini dan kita telah buat konservasi dan kita telah bina kapal terbang tu kepada bentuk yang asal dan kita pun pameran di bank kerapu. Satu lagi hok helikopter, kalau kita tengok di luar tu pun sama, kita telah buat restorasi balik bendo ni.

[... setelah membuat cari gali di tepi sungai, kita jumpa... dua buah meriam. Jadi penambahbaikan macam tulah... kita cuci, cat balik... agar barang tersebut tahan lama. Satu lagi kita telah membuat konservasi... kita macam *restory* semula... *SkyHawk* yang terdapat di Bank Kerapu itu, kita telah ambil daripada Kuantan untuk dibawa ke sini dan kita telah membuat konservasi dan kita telah bina kapal terbang itu kepada bentuk yang asal dan kita pun pameran di Bank Kerapu. Satu lagi yang helikopter, kalau kita tengok di luar tu pun sama, kita telah buat restorasi balik koleksi ini.]

(Responden 3, Temu bual, 06 Disember 2022)

Berdasarkan kenyataan tersebut, bahan koleksi yang telah didapati melalui pencarian cari gali dan yang telah diambil dari negeri lain telah dilakukan proses pemuliharaan dan pemeliharaan terhadap bahan-bahan tersebut. Contohnya, meriam yang dijumpai dari hasil cari gali telah dicuci dan dicat semula supaya ianya tahan lama serta pihak muzium juga membuat restorasi keatas bahan tersebut. Sama juga seperti koleksi *Skyhawk*, kapal terbang dan helikoper yang telah dibina itu telah dilakukan proses restorasi dan *restory* dari pihak muzium. *Restory* yang dinyatakan oleh responden tersebut bermaksud ianya menceritakan semula mengenai bahan koleksi tersebut.

Selain itu, pihak muzium juga berperanan dalam menjaga bangunan Bank Kerapu supaya ianya tidak berlaku kerosakan atau runtuh terhadap bangunan tersebut. Sebagai contoh, menukar kayu yang sudah hampir reput, mengecat semua

bangunan, dan memperbaiki tangga untuk naik ke tingkat atas. Kenyataan ini disokong oleh responden ke 3 seperti berikut:

Banguney ni kei dio semin... kadey-kadey dio rosok, tertanggal ko gapo dok. Jadi hok macey kito keno buat di Bank Kerapuno... kito cat baru pahtu misalno kato kalu ado kayu-kayu hok reput, kito tukar. Sebeloh luar tu macey... kadey-kadey dio pecoh... cat baru banguney, pahtu tango sebelah luar pun kito buat hok baru. Sebabno, sebelah luar ni dio lebih...bilo keno air huje, keno panah tu dio memey akey rosok lah. langkah kito gak keno beki balik lah.

[Bangunan ini kan dia simen... kadang-kadang dia rosak, tertanggal ke apa. Jadi yang perlu dibuat di Bank Kerapu... kita cat baharu dan misalnya kalau ada kayu-kayu yang reput, kita tukar. Sebelah luar tu macam... kadang-kadang dia pecah... cat baru bangunan, setelah itu tanggapan sebelah luar pun kita buat yang baharu. Kerana, sebelah luar ini dia lebih... bila kena air hujan, kena panas tu dia memang akan rosak. Jadi. Langkahnya kita kena baiki.] (Responden 3, Temu bual, 06 Disember 2022)

Oleh itu, pihak muzium haruslah lebih peka terhadap kerosakan yang berlaku sama ada bahan koleksi mahupun bangunan muzium itu sendiri agar semuanya terjaga dengan lebih selamat.

4.7 Perancangan pihak muzium ke arah lebih canggih

Pada masa kini, penggunaan teknologi semakin canggih mengikut arus kemodenan. Namun, dari segi pameran untuk menarik minat pengunjung sangatlah sesuai sekiranya dilaksanakan secara digital seperti melaksanakan pameran secara *Virtual Realiti* (VR) dan *Augmented Reality* (AR). Hal ini kerana, ia boleh dijadikan sebagai salah satu aktiviti yang menarik terutamanya kepada golongan kanak-kanak dan remaja.

Selain itu, pihak muzium Kelantan juga telah membuat perancangan untuk melaksanakan pameran koleksi ke arah yang lebih canggih. Contohnya, membuat pameran secara 3D, Scan QR code untuk mendapatkan maklumat lebih lanjut mengenai koleksi tersebut. Perkara ini telah diterangkan oleh responden ke tiga dalam sesi temu bual.

...Tapi bendo ni ado dale perancangey kito laa... contohnyo dale bentuk 3D... kito lonikearah mace tiap-tiap artifak hok kito pamer ni kita telah set ataupun kita telah masukkan Barcode dio, maknonyo kalu kito g di muzium, kito scan jah. Scan, dio akan tubik semo data-data... mano hok kito boleh, sejarah dio... no pendaftaran... kito scanby code dio akei tubik... Memelah kito ni sentiasa kearah pembaharuan lah. jadi mace hok 3D tu kita belum lagi. Tapi kita mungkin ke arah tu.

[... Tetapi perkara ini ada dalam perancangan kita... contohnya dalam bentuk 3D... kita sekarang kearah macam setiap artifak yang kita pamer ini kita telah set ataupun kita telah masukkan *Barcode* dia. Maknanya kalau kita pergi di muzium, kita hanya scan. Scan, dia akan keluar semua data-data... mana yang kita dapat, sejarah dia... nombor pendaftaran... kita *scan by code* dia akan keluar... Memanglah kita ini sentiasa ke arah

pembaharuan... jadi macam yang 3D ini kita belum lagi. Tapi kita mungkin kearah itu.] (Responden 3, Temu bual, 06 Disember 2022)

Berdasarkan kenyataan tersebut, buat masa sekarang muzium Bank Kerapu masih lagi tidak melaksanakan pameran secara digital, namun ianya masih dalam perancangan dan berkemungkinannya akan ke arah pembaharuan terutamanya dari segi pameran koleksi yang lebih canggih.

4.8 Kesimpulan

Secara keseluruhan, bab ini telah menghuraikan mengenai dapatan kajian yang telah diperolehi daripada kaedah campuran iaitu kualitatif dan kuantitatif. Hasil kajian dari kaedah kualitatif adalah melalui temu bual dengan tiga orang responden yang terdiri daripada pegawai kanan muzium, penyelia dan pembantu muzium. Sesi temu bual tersebut dijalankan bagi menjawab objektif kajian ini iaitu mengenalpasti bahan-bahan koleksi yang dipamerkan dan menganalisis peranan pihak muzium dalam penambahbaikan koleksi pameran di Muzium Bank Kerapu. Dapatan kajian yang telah diperolehi telah pun dianalisis dan dihuraikan dalam bab ini secara lebih mendalam dan terperinci. Selain itu, hasil kajian dari kaedah kuantitatif pula adalah melalui tinjauan (survei) dengan menggunakan borang soal selidik dan disebarikan melalui media sosial bagi mendapatkan responden yang telah berkunjung ke Muzium Bank Kerapu. Kaedah ini dilakukan bagi menjawab objektif kedua iaitu mengkaji persepsi pengunjung terhadap bahan koleksi yang dipamerkan di Muzium Bank Kerapu di Kota Bharu.

BAB LIMA

KESIMPULAN DAN CADANGAN

Bab ini merumuskan secara keseluruhan kajian berkaitan dengan persepsi pengunjung terhadap pameran koleksi di muzium perang Bank Kerapu Kota Bharu, Kelantan. Bab ini terbahagi kepada tiga bahagian iaitu rumusan kajian, dapatan utama dan cadangan.

5.1 Rumusan Kajian

Bab satu di dalam kajian ini telah menghuraikan mengenai pengenalan tentang tajuk ini dimana ia merangkumi definisi muzium, fungsi muzium, sejarah penubuhan muzium dan sejarah muzium Bank Kerapu. Selain itu, subtopik bagi bab ini adalah merangkumi lokasi kajian, pernyataan masalah, persoalan kajian, objektif kajian, skop kajian dan kepentingan kajian. Oleh itu, kajian ini dilaksanakan bagi menjawab tiga objektif iaitu mengenalpasti bahan-bahan koleksi yang dipamerkan di dalam Muzium Bank Kerapu di Kota Bharu, mengkaji interperasi pengunjung terhadap bahan koleksi yang dipamerkan dan akhir sekali mengkaji persepsi pengunjung terhadap bangunan Muzium Bank Kerapu di Kota Bharu.

Seterusnya, bab dua membincangkan mengenai kajian literatur dan aplikasi teori. Perbincangan hasil dari kajian literatur dalam bab dua mengikut subtopik yang berkaitan dengan muzium. Antaranya adalah jenis muzium, bahan pameran koleksi (objek warisan ketara), perspsi dan intepertasi pengunjung. Selain itu, teori yang telah digunakan dalam kajian ini adalah teori persepi daripada Ullman (1980), Thompson (2002) dan Philip Kolter (1993). Aplikasi teori ini dipilih kerana ianya bersesuaian dengan tajuk kajian yang dilaksanakan ini. Berdasarkan teori yang

telah di bincangkan, dapat dirumuskan bahawa perspsi adalah proses individu dalam menyatakan sesuatu andaian yang bermula dari penglihatan dan pendengaran terhadap sesuatu situasi dan persekitaran.

Bab tiga pula menerangkan berkenaan dengan pendekatan yang digunakan untuk melaksanakan proses pengumpulan data dan kaedah analisis data. Pendekatan kajian ini adalah menggunakan kaedah campuran iaitu kaedah kualitatif dan kuantitatif. Pengumpulan data melalui kaedah kualitatif dilaksanakan melalui sesi temubual bersama responden, pemerhatiandan ulasan dari kajian literatur. Melalui kaedah kuantitatif pula adalah dengan menjalankan survei dan mengedarkan borang soal selidik yang telah dibuat dalam *Google Form* dan diedarkan melalui aplikasi *Whatsapp* dan *Instagram*. Selain itu, pengumpulan data dari kedua-dua kaedah ini diperolehi daripada data sekunder dan data perimer. Akhir sekali, bab ini juga menerangkan mengenai kaedah analisis data yang telah digunakan iaitu analisis tematik dan analisis deskriptif.

Akhir sekali, bab empat dalam kajian ini membincangkan hasil dapatan kajian yang telah diperolehi dari kaedah temu bual dan soal selidik yang telah dijalankan. Dapatan yang diperolehi adalah berdasarkan objektif kajian ini iaitu berkenaan dengan bahan-bahan koleksi yang dipamerkan di muzium Bank Kerapu, persepsi pengunjung terhadap bahan koleksi yang dipamerkan dan peranan pihak muzium dalam penambahbaikan koleksi pameran di muzium Bank Kerapu. Selain itu, dalam bab ini terdapat juga dapatan baharu berkenaan dengan muzium seperti cabaran yang dihadapi oleh muzium Bank Kerapu dan perancangan pihak muzium untuk kearah yang lebih canggih.

5.2 Dapatan Utama

Dapatan utama bagi kajian ini adalah mengenai hubungan di antara pameran koleksi dan pengunjung di Muzium Bank Kerapu Kota Bharu, Kelantan. Kajian ini telah mendapati bahawa pengunjung tertarik dengan pameran koleksi di Muzium Bank Kerapu. Hal ini kerana, majoriti pengunjung telah bersetuju dengan kenyataan mengenai persepsi pengunjung terhadap pameran koleksi di Aras 1 Muzium Bank Kerapu dan persepsi pengunjung terhadap pameran koleksi di Aras 2 Muzium Bank Kerapu. Selain itu, persepsi pengunjung terhadap susun atur pameran koleksi juga mendapat maklum balas yang positif dari pengunjung kerana kebanyakan pengunjung bersetuju dengan susun atur yang dipamerkan di Muzium Bank Kerapu.

5.3 Cadangan

Penulisan tentang kajian ini adalah untuk mengetahui persepsi pengunjung terhadap pameran koleksi di Muzium Bank Kerapu dan melihat sejauhmanakah peranan pihak muzium ini dalam penambahbaikan koleksi. Namun jika dilihat dari segi pameran koleksi, muzium ini masih belum lagi melaksanakan pameran secara digital yang mampu menarik pengunjung untuk berinteraksi secara maya. Selain itu, menurut kajian yang telah dilaksanakan ini didapati juga bahawa Muzium Bank Kerapu tidak menganjurkan sebarang aktiviti yang boleh menarik perhatian pengunjung. Pihak Perbadanan Muzium Negeri Kelantan hanya menganjurkan sebarang aktiviti dan program di muzium sekitar Bank Kerapu sahaja seperti Muzium Wau, Muzium Kraftangan dan Muzium Negeri. Oleh itu, dicadangkan bahawa pihak Perbadanan Muzium Negeri Kelantan perlu membuat satu perancangan dari segi penganjuran aktiviti atau program muzium dan penambahbaikan lagi sistem pameran koleksi. Sebagai contoh, melaksanakan pameran secara digital agar dapat menarik minat pengunjung untuk melawat muzium ini tertutamanya pengunjung luar. Hal ini dikatakan demikian kerana, sekiranya muzium ini tiada apa-apa perubahan mengikut peredaran masa, ianya berkemungkinan muzium ini akan dianggap ketinggalan zaman dan tidak menarik untuk dikunjungi. Selain itu, pengkaji berharap agar pihak muzium dapat memperluaskan lagi kemudahan kawasan parkir kereta di muzium ini.

RUJUKAN

- Ahmad, A. T. (2015). *Museums, History and Culture in Malaysia*. Singapura: NUS Press.
- Ahmad, A. T. (2015). *Penang Museums, Culture and History*.
[http://web.usm.my/km/33\(Supp.2\)2015/km33s22015_09.pdf](http://web.usm.my/km/33(Supp.2)2015/km33s22015_09.pdf).
- Ahmad, S. Abbas, M. Y., Mohd Yusof, W. Z. (2015). *Adapting Museum Visitors as Participants Benefits their Learning Experience?*
<https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.10.221>.
- Andrej Demuth. (2013). *Perception Theories*.
https://www.researchgate.net/publication/310832124_Perception_Theories.
- Braun & Clarke. (2006). *Qualitative Research in Psychology*.
<https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1191/1478088706QP0630A>.
- Chua, Y. P. (2006). *Kaedah dan statistik penyelidikan: Kaedah penyelidikan*. Buku 1. Kuala Lumpur: McGraw Hill Education.
- David Clarke & Paweł Duber. (2018). *Polish Cultural Diplomacy and Historical Memory: The Case of the Museum of the Second World War in Gdańsk*.
<https://link.springer.com/content/pdf/10.1007/s10767-018-9294-x.pdf>.
- Freeman Tilden. (1957). *Interpreting Our Heritage: Principles and Practices for Visitor Services in Parks, Museums, and Historic Places*.
- Hartono, Y. & Listyana, R. (2015). *Persepsi Dan Sikap Masyarakat Terhadap Penanggalan Jawa Dalam Penentuan Waktu Pernikahan*.
<http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/JA/article/view/898/810>.

- Helene Rouvier. (2010). *Integrating Culturally Sensitive and Best Museum Practices at Two Northern California Museums: The Phoebe A. Hearst Museum of Anthropology and the Karuk People's Center*.
<https://scholarworks.calstate.edu/concern/theses/h702q7035> .
- Hopper-Greenhill. E., (2000). *Museums and the Interpretation of Visual Culture*.
 London & New York: Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003124450>.
- ICOM. (2007 Ogos 24). *Museum Definition*.
<https://icom.museum/en/resources/standards-guidelines/museum-definition/>.
- Ismail, I. (1998). *Keperluan Latihan Bagi Staf Di Jabatan Muzium Dan Antikuiti Dan Muzium Muzium Negeri Terpilih Di Malaysia*.
http://psasir.upm.edu.my/9092/1/FPP_1998_88_A.pdf.
- Jaafar, M., Noor, S. M., & Rasoolimanesh, S. (2015). *Perception of young local residents toward sustainable conservation programmes: A case study of the Lenggong World Cultural Heritage Site*.
<https://doi.org/10.1016/j.tourman.2014.10.018>.
- Jalal, A., Rahim, R., Broughton, M., & Alias, A. (2020). *Muzium Dan Kedaulatan Institusi Beraja di Malaysia*.
<http://journal.kuim.edu.my/index.php/JULWAN/article/view/666>.
- Kechot, S., Hassan, Z., & Yunos, Y., (2010). *Proses Pendidikan Muzium: Satu Kajian Awal*.
<http://journalarticle.ukm.my/3033/>.
- Lakassa, N. (2007). *Kajian Pengurusan Koleksi Zoologi Di Muzium Sarawak*.
[https://ir.unimas.my/7512/1/KAJIAN%20PENGURUSAN%20KOLEKSI%20ZOOLOGI%20DI%20MUZIUM%20SARAWAK%20\(24%20pages\).pdf](https://ir.unimas.my/7512/1/KAJIAN%20PENGURUSAN%20KOLEKSI%20ZOOLOGI%20DI%20MUZIUM%20SARAWAK%20(24%20pages).pdf).

- Lembaga Muzium Negeri Terengganu. (2022). *Memorial Batu Bersurat*. Diakses daripada <https://museum.terengganu.gov.my/index.php/muzium/tempat-bersejarah/memorial-batu-bersurat>.
- Lembaga Muzium Negeri Sembilan. (2022). *Muzium Diraja Istana Lama Seri Menanti*.
Diakses daripada: <https://lmns.ns.gov.my/en/kunjungi-muzium/rangkaian-muzium/muzium-diraja-istana-lama-seri-menanti>
- Linneberg & Korsgaard. (2019). *Coding Qualitative Data: A Synthesis Guiding the Novice*.
- Mandy Ding. (2017). *Augmented Reality in Museums*.
- Mokhtar, M. F., & Kasim, A. (2011). *Motivations for visiting and not visiting museums among young adults: A case study on UUM students*. Journal of global management, 3(1), 43-58.
- Mustafa, M. A. (2015). *Penerimaan Masyarakat Terhadap Institusi Muzium: Kajian Kes di Muzium Negeri Kelantan*.
<http://ir.unimas.my/id/eprint/18429/1/Penerimaan%20masyarakat%20terhadap%20Institusi%20muzium%20%2824pgs%29.pdf>.
- Nashurriddin, N.A. (2012). *Mempromosikan Muzium Arkeologi Lenggong Sebagai Tapak Warisan Prasejarah*.
- Perbadanan Muzium Negeri Kelantan. (2022). *Muzium Perang Bank Kerapu*.
Diakses daripada: <https://muzium.kelantan.gov.my/index.php/ms/muzium3/muzium-perang-bank-kerapu>.

Perbadanan Muzium Negeri Kelantan. (2022). *Muzium-muzium di Kelantan*.

Diakses daripada

<https://muzium.kelantan.gov.my/index.php/ms/?Itemid=157&lang=ms-MY>.

Sabitha Marican. (2005). *Kaedah Penyelidikan Sains Sosial*. Malaysia. Pearson,

Prentice Hall.Said, M.J.H. (2018). *Kertas Cadangan Penyelidikan (Sarjana Muda)*

Tahap Sikap Kerja Dan Hubungannya Dengan Prestasi Kerja Pekerja: Kajian Di Syarikat Triple A.

<http://dx.doi.org/10.13140/RG.2.2.29478.42569>.

Salleh, N. M. N. M., & Badarudin, M. K. A. (2008). *Sejarah Kedatangan Jepun ke Kelantan*.

Serrell, B. (2006). *Judging exhibitions: a framework for assessing excellence*. Walnut Creek, CA: LeftCoastPress

ShawHong, S. (2020). *Museums and Tourism: Reengineering the Role of*

Museums inMalaysia's Cultural Heritage Tourism.

Shukri, K. (2015). *Kaedah Persampelan*.

<https://www.slideshare.net/wmkfirdaus/pensampelan>.Suhaimin, K. (2015).

Pengurusan Penjagaan Koleksi Warisan Islam Di Muzium Warisan

Islam Sarawak. <https://ir.unimas.my/id/eprint/19837/>.

Timothy Jung, M. Claudia Tom Dieck, Hyunae Lee, & Namho Chung. (2016).

Effects of Virtual Reality and Augmented Reality on Visitor Experiences in Museum.

https://www.researchgate.net/publication/283490750_Effects_of_Virtual_Re

[ality_and_Augmented_Reality_on_Visitor_Experiences_in_Museum](https://www.researchgate.net/publication/283490750_Effects_of_Virtual_Re).

Thompson, E., Noe, A., (2002). *Vision and Mind: Selected Readings in the*

Philosophy of Perception. England. The MIT Press.

Toha, A. (2013). *Mengukur Tahap Kepuasan Pelancong Terhadap Kualiti Perkhidmatan Dan Produk Pelancongan Di Kawasan Pelancong Berstatus Lindungan Alam Sekitar.*

Ullman, S. (1980). *Against Direct Perception.*

<https://doi.org/10.1017/S0140525X00005744>.

Unal, F. (2012). Observation of object preferences of interest by children aged between 4 and 8 in museums: Antalya museum examples. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 51, 362-367.

Zouboula N., Fokides, E. Tsolakidis, C. & Vratsalis, C. (2008). *Virtual Reality and Museum: An Educational Application for Museum Education.*

https://www.researchgate.net/publication/26584710_Virtual_Reality_and_Museum_An_Educational_Application_for_Museum_Education.