

**ANALISA WISATA EDUKASI SEJARAH DI SMART MUSEUM  
GEDUNG SATE**  
*(ANALYSIS OF EDUCATIONAL HISTORICAL TOURISM AT THE  
GEDUNG SATE SMART MUSEUM)*

**Embun Ramadhana Khalda<sup>1</sup>**

Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Pariwisata Yapari  
aldaembun18@gmail.com

**Zia Kemala<sup>2</sup>**

Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Pariwisata Yapari  
Kemala.zia@gmail.com

**ABSTRACT**

The Gedung Sate Museum, a historical educational tourism destination in Bandung, is the focus of this research. This study aims to analyze the tourist attraction and the implementation of historical education tourism in the museum. The methods used include observation, interviews with visitors, and documentary studies. The research results show that the attraction of the Gedung Sate Museum lies in a unique combination of core resources in the form of an iconic historical building, modern and interactive additional services such as augmented reality technology, interactive floors, and interactive picture frames, intangible values that evoke nationalism through the stories of heroes' struggles, and strong context markers related to the history of Gedung Sate. Furthermore, the implementation of historical education tourism in this museum successfully integrates clear instructions, diverse teaching methods through visual and interactive media, and active learning experiences that directly involve visitors. These findings provide valuable insights for the development of historical education tourism in other museums, especially those adopting the smart museum concept.

**Keywords:** Tourist Attraction, Educational Tourism, Smart Museum, Gedung Sate Museum

**ABSTRAK**

Museum Gedung Sate, sebagai destinasi wisata edukasi sejarah di Kota Bandung, menjadi fokus penelitian ini. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis daya tarik wisata dan penyelenggaraan wisata edukasi sejarah di museum tersebut. Metode yang digunakan meliputi observasi, wawancara terhadap pengunjung, dan studi dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa daya tarik Museum Gedung Sate terletak pada kombinasi unik antara sumber daya inti berupa bangunan bersejarah yang ikonik, layanan tambahan modern dan interaktif seperti di antaranya teknologi *augmented reality*, *interactive floor*,

dan *interactive picture frame*. Nilai *intangible* yang membangkitkan nasionalisme melalui kisah perjuangan pahlawan, serta penanda konteks yang kuat terkait sejarah Gedung Sate. Selain itu, penyelenggaraan wisata edukasi sejarah di museum ini berhasil mengintegrasikan instruksi yang jelas, metode pengajaran yang beragam melalui media visual dan interaktif, serta pengalaman belajar yang aktif yang melibatkan pengunjung secara langsung. Temuan ini memberikan wawasan berharga bagi pengembangan wisata edukasi sejarah di museum-museum lain, khususnya yang mengadopsi konsep *smart museum*.

**Kata Kunci :** Daya Tarik Wisata, Wisata Edukasi, *Smart Museum*, Museum Gedung Sate

## PENDAHULUAN

Indonesia merupakan salah satu negara dengan potensi pariwisata yang sangat besar, baik dari segi keindahan alam maupun keragaman budayanya. Kekayaan alam Indonesia meliputi pegunungan, pantai, hutan, dan lautan yang memukau, sementara dari segi budaya, terdapat perpaduan antara budaya tradisional dan modern. Faktor-faktor ini menjadikan Indonesia sebagai destinasi yang menarik bagi wisatawan nusantara.

Wisatawan nusantara, menurut definisi Wiranatha et al. (2019), adalah penduduk Indonesia yang melakukan perjalanan wisata di dalam negeri secara sukarela selama kurang dari 6 bulan, bukan untuk keperluan bersekolah atau bekerja. Keberadaan wisatawan nusantara menjadi penting terutama pada masa krisis, seperti ketika pandemi Covid-19 melanda. Pandemi tersebut menyebabkan penurunan drastis pada jumlah wisatawan mancanegara, yang berakibat pada kerugian ekonomi di destinasi wisata. Namun, setelah pandemi mereda, wisatawan nusantara berperan penting dalam pemulihan industri pariwisata Indonesia.

Pada tahun 2022, jumlah perjalanan wisatawan nusantara tercatat mencapai 734,86 juta, meningkat sebesar 19,82 persen dibandingkan tahun sebelumnya. Provinsi Jawa Barat menduduki posisi kedua sebagai tujuan wisata paling populer, dengan jumlah perjalanan mencapai 123,53 juta atau 16,81 persen dari total perjalanan wisatawan nusantara (Badan Pusat Statistik, 2023).

Sebagai ibu kota Provinsi Jawa Barat, Kota Bandung menjadi salah satu destinasi utama wisatawan domestik. Data kunjungan wisatawan Kota Bandung menunjukkan fluktuasi yang signifikan antara tahun 2019 hingga 2021, dengan penurunan tajam pada tahun 2020 akibat pandemi, namun terjadi peningkatan kembali pada tahun 2021.

Sebagai ibu kota Provinsi Jawa Barat, Kota Bandung menjadi salah satu destinasi utama wisatawan domestik. Data kunjungan wisatawan Kota Bandung menunjukkan fluktuasi yang signifikan antara tahun 2019 hingga 2021, dengan penurunan tajam pada tahun 2020 akibat pandemi, namun terjadi peningkatan kembali pada tahun 2021.

**Tabel 1**  
**Jumlah Wisatawan Kota Bandung**

Tahun	Wisatawan		Jumlah
	M mancanegara	Domestik	
2019	252.842	8.175.221	8.428.063
2020	30.210	3.214.390	3.244.600
2021	37.417	3.741.680	3.741.680

Sumber: Dinas Kebudayaan dan Pariwisata, 2023

Meskipun data menunjukkan penurunan tajam pada tahun 2020, Kota Bandung tetap menjadi destinasi yang ramai dikunjungi karena berbagai jenis wisatanya, termasuk wisata alam, budaya, belanja, kuliner, dan edukasi. Salah satu wisata edukasi yang populer di Kota Bandung adalah kunjungan ke museum.

Wisata edukasi merupakan salah satu bentuk wisata yang bertujuan menambah wawasan dan pengetahuan pengunjung. Museum menjadi destinasi ideal untuk wisata edukasi karena menyimpan berbagai koleksi benda unik, langka, dan bernilai sejarah serta budaya (Purnomo dan Junipriansa, 2019). Di Kota Bandung, terdapat beberapa museum yang menawarkan pengalaman edukasi sejarah yang menarik.

**Tabel 2**  
**Daftar Museum di Kota Bandung**

No	Nama, Jenis dan Tipe Museum	Pemilik	Pengelola	Alamat
1	Museum Gedung Sate, Khusus, Tipe C	Pemerintah Provinsi Jawa Barat	Biro Umum & Biro Humas & Keprotokolan	Jl. Diponegoro No.22
2	Museum Pos Indonesia, Khusus, Belum Memenuhi Standar	PT. Pos Indonesia (PERSERO)	PT. Pos Indonesia (PERSERO)	Jl.Cilaki No 73 Bandung
3	Museum Pendidikan Nasional, Khusus, Tipe B	Kemenristekdikti Universitas Pendidikan Indonesia	Struktur Organisasi dan Tata Kerja (SOTK) Universitas Pendidikan Indonesia	Jalan Dr. Setiabudhi No.229
4	Monumen Perjuangan Rakyat Jawa Barat, Khusus, Tipe C	Pemerintah Provinsi Jawa Barat	Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Provinsi Jawa Barat	Jalan Dipati Ukur No. 48
5	Museum Perbendaharaan, Khusus, Belum Distandarisasi	Kanwil Ditjen Perbendaharaan Provinsi Jawa Barat	Kanwil Ditjen Perbendaharaan Provinsi Jawa Barat	Jl. Diponegoro No.56

No	Nama, Jenis dan Tipe Museum	Pemilik	Pengelola	Alamat
6	Museum Konperensi Asia Afrika, Khusus, Tipe A	Kementerian Luar Negeri Republik Indonesia	Kementerian Luar Negeri Republik Indonesia	Jl. Asia-Afrika No. 65
7	Museum Bio Farma, Khusus, Belum Memenuhi Standar	PT. Bio Farma	Corporate Communications Biofarma	Jl. Pasteur No. 28
8	Museum Geologi Bandung, Khusus, Tipe A	Kementerian Energi dan Sumberdaya Mineral RI	Unit Pelaksana Teknis Museum Geologi (UPT MG)	Jl. Diponegoro No.57
9	Museum Negeri Provinsi Jawa Barat Sri Baduga, Umum, Tipe A	Pemerintah Provinsi Jawa Barat	Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Provinsi Jawa Barat	Jl. BKR No. 185
10	Museum Mandala Wangsit Siliwangi, Khusus, Belum Memenuhi Standar	TNI Angkatan Darat	Kodam III/Siliwangi	Jl. Lembong No.38

Sumber: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, 2023. (Data diolah peneliti).

Salah satu museum yang menjadi ikon wisata edukasi di Kota Bandung adalah Museum Gedung Sate. Diresmikan pada 8 Desember 2017, museum ini mengusung konsep "Smart Museum" sebagai museum interaktif pertama di Indonesia. Dengan teknologi digital, museum ini memberikan informasi mengenai sejarah dan arsitektur Gedung Sate secara menarik (Novianti, 2020).

Fasilitas yang tersedia di Museum Gedung Sate di antaranya adalah auditorium pemutaran film sejarah Gedung Sate, *interactive glass* (menampilkan informasi melalui grafis), *virtual reality* 3D Gedung Sate, *augmented reality* pembangunan Gedung Sate, *interactive floor*, *architarium*, toko souvenir, dan edukator bersertifikasi (Biro Umum Sekretariat Daerah Provinsi Jawa Barat, 2023).

Pada tahun pertama pembukaannya, jumlah pengunjung Museum Gedung Sate mencapai 148.134 orang, jumlah yang cukup besar untuk sebuah museum (Siswadi, 2019). Namun, jika dibandingkan dengan Museum Konperensi Asia Afrika, Museum Gedung Sate masih kalah dalam hal jumlah pengunjung. Pada tahun 2018, Museum Konperensi Asia Afrika mencatat jumlah pengunjung sebesar 217.755 orang (Khairunnisa et al., 2023).

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis daya tarik dan penyelenggaraan wisata edukasi sejarah di Smart Museum Gedung Sate. Penelitian ini penting mengingat peran Gedung Sate sebagai ikon Kota Bandung dan museum interaktif yang menawarkan pengalaman wisata edukasi sejarah. Diharapkan,

penelitian ini dapat berkontribusi terhadap pengembangan wisata edukasi di Indonesia, khususnya di Kota Bandung.

## METODOLOGI PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif, bertujuan untuk memahami fenomena yang dialami oleh subjek penelitian. Menurut Sugiyono (2015), metode penelitian adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan tertentu. Penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang temuan-temuannya tidak diperoleh melalui prosedur statistik (Afifuddin dan Saebani, 2012). Dalam penelitian ini, pendekatan deskriptif diterapkan untuk menganalisis wisata edukasi sejarah di *Smart Museum Gedung Sate*, di mana pengumpulan data dilakukan melalui wawancara pengunjung dan observasi langsung terhadap objek yang diteliti.

Jenis data dalam penelitian ini dibagi menjadi dua, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh langsung dari sumbernya, sedangkan data sekunder merupakan data yang dikumpulkan dari orang lain. Kedua jenis data ini digunakan untuk memberikan gambaran menyeluruh mengenai fenomena yang diteliti. Teknik pengumpulan data yang diterapkan meliputi observasi, wawancara mendalam, dan studi dokumentasi. Observasi dilakukan untuk merasakan langsung fenomena yang terjadi, sedangkan wawancara digunakan untuk mendapatkan informasi dari responden. Menurut Mulyana (2003), wawancara adalah komunikasi langsung antara peneliti dan responden dengan maksud tertentu. Selain itu, studi dokumentasi, yang didefinisikan oleh Bungin (2011) sebagai metode untuk menelusuri data historis, juga diterapkan untuk mengumpulkan dokumen yang relevan.

Proses analisis data dimulai dari pengumpulan hingga penyajian data. Bogdan (dikutip dalam Sugiyono, 2009) menyatakan bahwa analisis data adalah proses sistematis dalam mengorganisasi data agar mudah dipahami. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan mengikuti tahapan yang dijelaskan oleh Miles dan Huberman (1992), yaitu reduksi data, penyajian data, dan menarik kesimpulan. Reduksi data melibatkan rangkuman dan pemilihan hal-hal penting untuk memfokuskan pada tema dan pola yang ada (Rijali, 2019). Selanjutnya, data yang telah dianalisis disajikan dalam bentuk teks naratif yang sistematis dan mudah dipahami untuk memberikan gambaran yang jelas tentang hasil penelitian (Sugiyono, 2016). Terakhir, proses menarik kesimpulan mencakup identifikasi tema utama, pencarian bukti pendukung, dan perumusan kesimpulan yang bermakna (Creswell, 2014).

Dalam rangka meningkatkan validitas data, penelitian ini juga menerapkan triangulasi, yaitu penggabungan berbagai teknik dan sumber data yang ada. Triangulasi, seperti yang dijelaskan oleh Sugiyono (2009), dilakukan dengan menggabungkan tiga teknik pengumpulan data, yaitu wawancara, observasi, dan dokumentasi, yang saling berhubungan. Hal ini menciptakan analisis data yang lebih komprehensif dan mendalam.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Gambaran Umum Objek Penelitian

Diresmikan pada 8 Desember 2017 oleh Gubernur Jawa Barat Ahmad Heryawan, Museum Gedung Sate hadir sebagai museum inklusif pertama di Jawa Barat. Museum Gedung Sate bertempat di Jl. Diponegoro No.22, Citarum, Kec. Bandung Wetan, Kota Bandung, Jawa Barat 40115. Museum ini menawarkan pengalaman yang mendalam dan interaktif bagi pengunjungnya, menggabungkan informasi sejarah dan nilai-nilai penting Gedung Sate sebagai ikon Jawa Barat dengan teknologi modern.

Museum Gedung Sate memiliki berbagai fasilitas yang tersedia seperti auditorium untuk pemutaran film sejarah Gedung Sate, *interactive glass* (menampilkan informasi melalui grafis), *virtual reality* 3D Gedung Sate, *augmented reality* pembangunan Gedung Sate, *interactive floor*, *architarium*, toko souvenir dan edukator bersertifikasi. Setiap ruang di museum ini dirancang dengan cermat, menyajikan informasi melalui tampilan visual yang menarik dan teknologi interaktif. Wisatawan dapat merasakan menjelajahi sejarah Gedung Sate, mulai dari proses pembangunan hingga perannya sebagai pusat pemerintahan provinsi. Museum ini tidak hanya menjadi tempat untuk belajar, tetapi juga ruang bagi masyarakat untuk mengapresiasi warisan budaya dan sejarah Jawa Barat.

### Daya Tarik Wisata *Smart* Museum Gedung Sate

Museum Gedung Sate merupakan tempat yang menarik bagi wisatawan karena menyajikan koleksi sejarah dengan memanfaatkan teknologi modern. Salah satu daya tarik utama museum ini adalah integrasi berbagai media interaktif yang memperkaya pengalaman pengunjung. Dengan pendekatan ini, Museum Gedung Sate tidak hanya berfungsi sebagai tempat pameran, tetapi juga sebagai pusat edukasi yang menyenangkan, membedakannya dari museum lainnya di Bandung.

Salah satu cara penyampaian informasi yang inovatif di Museum Gedung Sate adalah dengan memanfaatkan elemen desain interior. Dinding-dinding museum berfungsi sebagai media naratif yang menyampaikan informasi sejarah Kota Bandung dan Gedung Sate itu sendiri. Penyajian informasi ini disertai dengan foto-foto bersejarah dan teks penjelasan yang disusun secara kronologis, memudahkan pengunjung untuk memahami konteks sejarah yang lebih luas. Selain itu, museum ini dilengkapi dengan layar yang menampilkan media yang berganti-ganti, memberikan pengalaman visual yang menarik.

Sebagian besar koleksi berharga di Museum Gedung Sate disimpan dalam kotak kaca pelindung. Langkah ini diambil untuk memastikan keamanan dan pelestarian koleksi, sehingga pengunjung dapat mengamati dan mempelajari tanpa khawatir merusak benda-benda berharga tersebut. Fasilitas tambahan seperti *interactive display glass* juga disediakan, memungkinkan wisatawan untuk mengakses informasi mengenai Gedung Sate dalam format digital dan interaktif. Pengunjung dapat menjelajahi *blueprint* asli, model CAD, model 3D, dan hasil pemindaian 3D Gedung Sate hanya dengan sentuhan tangan.

Museum ini juga menyediakan area khusus di mana sebagian dinding bangunan asli dibongkar dan dipamerkan. Dinding yang terbuka ini dilindungi oleh kaca, sehingga pengunjung dapat mengamati material dan lapisan-lapisan yang membentuk dinding tersebut. Informasi detail mengenai jenis batu, perekat, plester, acian, dan lapisan cat yang digunakan tertulis di sampingnya, memberikan wawasan yang mendalam tentang konstruksi Gedung Sate.

Salah satu fitur menarik lainnya adalah interactive panel yang dapat diputar oleh pengunjung, menampilkan gambar dan informasi mengenai tujuh pemuda yang berjasa dalam mempertahankan Gedung Sate dari serangan musuh. Ketujuh pemuda ini, yaitu Rio Susilo, Mochtarodin, Subenget, Soerjono, Soehodo, Didi Hardianto Kamarga, dan Ranu, merupakan pegawai Kantor Jawatan Pekerjaan Umum dan Pengairan. Pada tahun 1952, hanya tiga jasad dari tujuh pemuda tersebut yang ditemukan, sementara empat jasad lainnya belum ditemukan hingga kini. Untuk mengenang pengorbanan mereka, sebuah prasasti batu didirikan di halaman Gedung Sate.

Wisatawan juga dapat berinteraksi dengan *interactive picture frame*, yang memungkinkan mereka melihat profil tokoh yang ingin diketahui lebih lanjut. Proses pengoperasiannya pun sangat sederhana, pengunjung hanya perlu menyentuh layar untuk mengakses informasi. Koleksi lainnya yang patut diperhatikan adalah replika sirine yang terletak di Menara Gedung Sate. Sirine ini memiliki jangkauan suara hingga 40 km dan dahulu digunakan untuk memperingatkan warga Bandung tentang bahaya, baik bencana alam maupun serangan musuh. Saat ini, sirine tersebut hanya dinyalakan tiga kali dalam setahun, pada 17 Agustus, 10 November, dan 3 Desember.

Museum Gedung Sate juga menyuguhkan model 3D Kota Bandung yang dilengkapi dengan teknologi hologram. Model ini memberikan pengalaman visual yang nyata, menampilkan detail topografi kota, termasuk bentuk gunung, arah angin, dan pergerakan awan. Di belakang model tersebut, terdapat layar informasi yang menyajikan data tentang pembangunan Gedung Sate.

Replika Gedung Sate yang dipamerkan juga dilengkapi dengan layar lebar di belakangnya, menyajikan informasi mendalam tentang proses pembangunannya. Idealnya, replika ini dirancang untuk dapat terbelah, memungkinkan wisatawan melihat detail interior Gedung Sate secara keseluruhan. Namun, fitur tersebut saat ini sedang dalam pemeliharaan, sehingga pengunjung hanya dapat melihat tampilan luar replika.

Selain itu, terdapat ruangan audiovisual yang menayangkan video tentang tujuh pemuda yang mempertahankan Gedung Sate. Ruangan ini dapat menampung 35 kursi dan dilengkapi dengan speaker serta layar lebar. Video berdurasi 7-10 menit ini mengisahkan sejarah Gedung Sate, mulai dari pembangunan hingga statusnya sebagai cagar budaya nasional sejak tahun 2017. Sebelum memasuki ruang audiovisual, pengunjung melewati lorong yang dilengkapi dengan instalasi hologram, yang menjadi spot berfoto menarik.

Museum Gedung Sate juga memiliki ruang *augmented reality* yang memberikan pengalaman bagi pengunjung untuk merasakan seolah-olah mereka turut membangun Gedung Sate pada masa lalu. Meskipun hanya ada properti pendukung di ruangan fisik,

teknologi *augmented reality* menghadirkan tampilan visual yang memungkinkan pengunjung merasakan suasana saat itu.

*Interactive floor* merupakan lantai yang menampilkan hologram yang dapat berubah-ubah, memungkinkan wisatawan untuk berinteraksi dengan gambar hologram, termasuk mengikuti gerakan kereta yang melintas. Ruang virtual reality memberikan pengalaman simulasi menaiki balon udara, memperlihatkan pemandangan Kota Bandung. Namun, fasilitas ini sedang dalam pemeliharaan dan tidak dapat digunakan sementara waktu.

Menjelang pintu keluar, pengunjung akan disuguhkan dengan lukisan-lukisan yang menghiasi dinding. Karya seni ini merupakan hasil karya seniman dan anak-anak sekolah, menggambarkan budaya Bandung, mulai dari gambar Gedung Sate hingga kuliner khas. Pencahayaan yang baik di lorong ini menciptakan suasana ideal untuk berfoto, menjadikan Museum Gedung Sate tidak hanya sebagai tempat belajar, tetapi juga sebagai tempat yang menyenangkan untuk berinteraksi dengan sejarah.

### **Penyelenggaraan Wisata Edukasi Sejarah di Smart Museum Gedung Sate**

Pada saat pertama kali memasuki area Museum Gedung Sate, wisatawan disambut oleh petugas keamanan yang menanyakan keperluan kunjungan dan mengarahkan mereka ke resepsionis untuk membayar tiket masuk sebesar Rp. 5.000, yang dapat dilakukan melalui QRIS. Di resepsionis, wisatawan diberikan brosur Museum Gedung Sate, yang sampulnya dilengkapi dengan alamat dan informasi media sosial museum. Brosur tersebut menyajikan informasi sejarah singkat tentang pembangunan Gedung Sate, detail arsitektur, serta teknologi yang digunakan di museum. Selain itu, halaman belakang brosur memuat peta area museum yang ditandai dengan warna-warna berbeda, sehingga memudahkan pengunjung untuk memahami lokasi-lokasi penting, serta informasi pengunjung mengenai hari dan jam operasional museum.

Setelah mendapatkan gelang tanda masuk, wisatawan langsung masuk ke zona pengenalan, di mana mereka akan menemukan informasi mengenai linimasa sejarah Kota Bandung dan prolog mengenai pembangunan Gedung Sate. Informasi di zona ini disajikan dalam bentuk narasi, foto-foto bersejarah, dan dilengkapi dengan layar yang menampilkan video singkat. Selanjutnya, wisatawan memasuki zona eksplorasi yang menyajikan informasi lebih detail, seperti rencana pembangunan Gedung Sate dan unsur-unsur arsitektur yang digunakan. Zona ini dilengkapi dengan berbagai fasilitas interaktif, seperti *interactive display glass*, koleksi sejarah yang dilindungi dengan penutup kaca, replika Gedung Sate yang disertai layar lebar, maket 3D Kota Bandung, serta *interactive picture frame*, sehingga memberikan pengalaman yang menarik dalam memahami informasi yang disajikan.

Zona audiovisual menjadi tahap berikutnya, di mana wisatawan dapat menonton film yang diputar tentang Gedung Sate. Sebelum film dimulai, staf museum memberikan penjelasan mengenai durasi film dan himbauan terkait merekam, seperti mematikan flash agar tidak mengganggu proses pemutaran. Penjelasan ini disampaikan dalam dua bahasa, yaitu bahasa Inggris dan bahasa Indonesia, untuk mengakomodasi pengunjung

mancanegara. Setelah pemutaran film yang berlangsung sekitar 7-10 menit, staf museum kembali untuk menyalakan lampu dan mengucapkan terima kasih kepada pengunjung.

Keluar dari ruangan audiovisual, wisatawan langsung disambut oleh zona interaktif yang menawarkan berbagai fasilitas, seperti *interactive floor*, *augmented reality*, *virtual reality*, dan architarium. Di zona ini, wisatawan dapat berinteraksi dengan hologram di *interactive floor*, merasakan pengalaman seolah-olah ikut membangun Gedung Sate melalui *augmented reality*, serta mengamati dan berfoto di ruang *virtual reality* dan architarium yang menampilkan video dan foto Gedung Sate secara bergantian. Namun, pada saat observasi, area *virtual reality* sedang dalam pemeliharaan sehingga pengunjung hanya dapat melihat replika balon udara dan berfoto dengannya. Zona terakhir adalah zona kontemplasi, di mana wisatawan dapat mencerna kembali informasi yang telah didapat. Zona ini menyediakan tempat duduk untuk beristirahat bagi pengunjung yang merasa kelelahan, atau mereka dapat memilih untuk keluar dan melanjutkan aktivitas masing-masing. Pengalaman yang menyeluruh ini menunjukkan bagaimana Museum Gedung Sate menyajikan edukasi sejarah dengan pendekatan yang interaktif dan menarik bagi semua pengunjung.

### **Analisis Daya Tarik Wisata di Smart Museum Gedung Sate**

Berdasarkan hasil penjabaran dari observasi, wawancara, dan studi dokumentasi yang dilakukan oleh peneliti, dapat disimpulkan bahwa daya tarik wisata di *Smart Museum Gedung Sate* memenuhi empat kriteria, yaitu *core resource* (sumber daya inti), *augmented service* (layanan tambahan), *intangible* (nilai tak berwujud), dan *context markers* (penanda konteks).

Daya tarik utama Museum Gedung Sate terletak pada bangunan itu sendiri. Arsitektur yang khas serta nilai sejarah yang dimiliki oleh Gedung Sate menjadi magnet bagi para wisatawan. Gisel, salah satu narasumber, menyatakan bahwa arsitektur Gedung Sate telah menjadi ikon Kota Bandung, sehingga hal ini menjadi alasan utama bagi pengunjung untuk datang ke tempat ini. Selain itu, hasil wawancara juga menunjukkan bahwa karakteristik arsitektur yang unik dan pentingnya Gedung Sate dalam konteks sejarah kota dan negara turut berkontribusi terhadap daya tarik yang ditawarkan oleh museum ini.

Museum Gedung Sate juga mengimplementasikan teknologi modern untuk meningkatkan pengalaman wisatawan. Berbagai teknologi, seperti *interactive display glass*, model 3D Kota Bandung, *interactive panel*, *interactive picture frame*, *augmented reality*, ruang audiovisual, *virtual reality*, dan *interactive floor*, menjadi bagian dari layanan tambahan yang memberikan informasi dan hiburan secara interaktif. Penggunaan teknologi ini tidak hanya memperkaya pengalaman belajar bagi pengunjung, tetapi juga membuat kunjungan mereka lebih menarik.

Lebih jauh, penelitian ini menemukan bahwa kunjungan ke Museum Gedung Sate mampu membangkitkan rasa nasionalisme di kalangan wisatawan. Tria, sebagai narasumber, menyatakan bahwa kisah perjuangan tujuh pemuda dalam mempertahankan Gedung Sate telah menginspirasi dirinya dan meningkatkan rasa nasionalismenya. Hal

ini menunjukkan bahwa museum tidak hanya berfungsi sebagai tempat penyimpanan sejarah, tetapi juga sebagai ruang yang dapat menumbuhkan kesadaran akan nilai-nilai patriotisme.

Pengalaman mengunjungi Museum Gedung Sate terasa lebih otentik karena wisatawan dapat berinteraksi langsung dengan bangunan bersejarah tersebut. Jasmine, salah satu narasumber, menambahkan bahwa arsitektur asli Gedung Sate memberikan nuansa otentik yang tidak dapat ditemukan di tempat lain. Kombinasi antara bangunan bersejarah dan koleksi yang relevan semakin memperkuat identitas Museum Gedung Sate, menjadikannya tempat yang kaya akan pengalaman edukatif sekaligus emosional bagi setiap pengunjung.

### **Analisis Penyelenggaraan Wisata Edukasi Sejarah di Smart Museum Gedung Sate**

Berdasarkan hasil penjabaran dari observasi, wawancara, dan studi dokumentasi yang dilakukan oleh peneliti, dapat diketahui bahwa penyelenggaraan wisata edukasi sejarah di Smart Museum Gedung Sate memenuhi tiga komponen penting, yaitu instruksi, mengajar, dan belajar.

Museum Gedung Sate dinilai berhasil dalam menyampaikan informasi kepada pengunjung melalui berbagai media yang menarik dan interaktif. Penggunaan teks, gambar, video, audio, dan fasilitas interaktif membuat informasi sejarah menjadi lebih mudah dipahami dan diingat. Pendapat Khansa, salah satu narasumber, mendukung hal ini, karena ia merasa bahwa penggunaan teknologi, terutama audiovisual, membuat penyampaian informasi menjadi lebih menarik dan tidak membosankan. Keberagaman media yang digunakan tidak hanya membuat pengunjung lebih terlibat, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan.

Dalam hal mengajar, Museum Gedung Sate menggunakan metode yang beragam untuk menyampaikan informasi sejarah Gedung Sate. Tria, sebagai narasumber, menyatakan bahwa penggabungan informasi dengan teknologi digital, seperti audiovisual, membuat materi lebih cepat dipahami. Selain itu, Nabila menambahkan bahwa keberadaan pemandu memungkinkan adanya interaksi dan diskusi, yang tentunya menambah pengalaman belajar. Dengan demikian, Museum Gedung Sate telah berhasil menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan efektif melalui kombinasi berbagai metode pengajaran. Penggunaan media digital seperti audiovisual membuat penyampaian informasi lebih mudah dipahami, sementara pemandu wisata membantu pengunjung untuk berinteraksi langsung dan mengajukan pertanyaan, sehingga memperkaya pengalaman belajar mereka.

Pada aspek belajar, Museum Gedung Sate mendorong wisatawan untuk belajar secara aktif melalui interaksi dengan koleksi dan berbagai fasilitas yang dilengkapi dengan teknologi interaktif. Wisatawan diberikan kesempatan untuk mengamati, membaca, mendengarkan, menyentuh, dan bahkan merasakan seolah-olah terlibat dalam proses pembangunan Gedung Sate melalui teknologi *augmented reality*. Pendekatan ini menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan menarik, di mana pengunjung tidak

hanya menjadi penonton, tetapi juga peserta aktif dalam proses edukasi yang berlangsung di museum.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai daya tarik wisata di Smart Museum Gedung Sate dan penyelenggaraan wisata edukasi sejarah yang dilakukan di tempat ini, peneliti menarik beberapa kesimpulan. Pertama, daya tarik wisata di Smart Museum Gedung Sate merupakan kombinasi dari sumber daya inti yang unik, layanan tambahan yang modern dan interaktif, nilai tak berwujud yang membangkitkan rasa nasionalisme, serta penanda konteks yang kuat. Namun, perlu dicatat bahwa beberapa fasilitas, seperti virtual reality, masih dalam pemeliharaan, sehingga wisatawan tidak dapat merasakan pengalaman yang lebih lengkap.

Kedua, Museum Gedung Sate menyelenggarakan wisata edukasi sejarah dengan mengintegrasikan instruksi yang jelas, metode pengajaran yang beragam, dan pengalaman belajar yang aktif. Penggunaan teknologi modern dan interaktif menjadi nilai tambah yang signifikan dalam menarik minat dan meningkatkan pemahaman wisatawan terhadap sejarah Gedung Sate. Meski demikian, film yang diputar di ruangan audiovisual masih memiliki keterbatasan pada kualitas teksnya, sehingga kurang nyaman bagi wisatawan yang memiliki masalah pendengaran maupun bagi turis mancanegara yang tidak begitu memahami bahasa Indonesia.

Setelah melihat dan menjelaskan permasalahan yang terjadi, peneliti mengemukakan beberapa saran yang kiranya berguna dan menjadi bahan pertimbangan agar permasalahan tersebut dapat diatasi dengan sebaik-baiknya. Untuk perusahaan, disarankan agar memastikan seluruh fasilitas di museum dapat segera digunakan, seperti virtual reality yang saat ini tidak dapat dicoba karena sedang dalam pemeliharaan, sehingga wisatawan dapat merasakan pengalaman yang lebih lengkap. Selain itu, peningkatan kualitas teks video yang diputar di ruangan audiovisual juga penting untuk mengakomodasi kebutuhan wisatawan yang mungkin memiliki masalah pendengaran dan turis mancanegara yang tidak mengerti bahasa Indonesia.

Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mencari faktor-faktor lain yang mempengaruhi daya tarik wisata di Smart Museum Gedung Sate. Penelitian lebih lanjut mengenai efektivitas penyelenggaraan wisata edukasi sejarah di museum ini juga sangat dianjurkan. Diharapkan peneliti selanjutnya mempertimbangkan penggunaan pendekatan metodologi yang berbeda, seperti studi kasus komparatif dengan museum lain atau teknik pengumpulan data yang lebih beragam untuk mendapatkan sudut pandang yang berbeda terkait daya tarik wisata dan penyelenggaraan wisata edukasi sejarah.

## DAFTAR PUSTAKA

Afifuddin, & Saebani, B. A. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Pustaka Setia.

- Badan Pusat Statistik. (2023, Mei 2). Pemulihan Pariwisata Domestik Indonesia 2022. Retrieved Desember 12, 2023, from Badan Pusat Statistik: <https://www.bps.go.id/id/pressrelease/2023/05/02/2041/pemulihan-pariwisata-domestik-indonesia-2022-.html>
- Biro Umum Sekretariat Daerah Provinsi Jawa Barat. (2023, September 20). Wisata Sejarah Gedung Sate - Museum Gedung Sate. Retrieved Desember 13, 2023, from Portal JABARPROVGOID: <https://jabarprov.go.id/layanan/museumgedungsate>
- Bungin, B. (2011). *Metodologi Penelitian Kuantitatif (Komunikasi, Ekonomi, dan Kebijakan Publik Serta Ilmu-Ilmu Sosial Lainnya)*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Caratri, E. (2021, Januari 3). Pandemi Covid-19, Jumlah Pengunjung Menurun ke Gedung Sate. Retrieved Desember 13, 2023, from Vibiz Media: <https://www.vibizmedia.com/2021/01/03/pandemi-covid-19-jumlah-pengunjung-menurun-ke-gedung-sate/>
- Creswell, J. W. (2014). *Penelitian Kualitatif & Desain Riset*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Khairunnisa, R. A., Suhud, U., & Sari, D. A. (2023, Oktober). Pengaruh Tourist Experience Terhadap Trust, Satisfaction dan Perceived Value untuk Melakukan Revisit Intention. *Humantech: Jurnal Ilmiah Multi Disiplin Indonesia*, 2(12), 2548. Retrieved Desember 13, 2023, from <https://journal.ikopin.ac.id/index.php/humantech/article/view/3839>
- Litbang Kompas. (2023). Wisatawan Domestik Menjadi Penyelamat Pariwisata Indonesia. Retrieved Januari 10, 2024, from [https://data.kompas.id/data-detail/kompas\\_statistic/6526ddb300d5cb13138caf24](https://data.kompas.id/data-detail/kompas_statistic/6526ddb300d5cb13138caf24)
- Miles, B. M., & Huberman, M. (1992). *Analisis data kualitatif: Buku sumber tentang metode-metode baru*. Jakarta: UIP.
- Mulyana, D. (2003). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Novianti, A. (2020, Januari 17). Menjelajahi Museum Gedung Sate Bandung, Museum Tercanggih di Indonesia. Retrieved Desember 13, 2023, from kumparanTravel: <https://kumparan.com/kumparantravel/menjelajahi-museum-gedung-sate-bandung-museum-tercanggih-di-indonesia-1sevATV86QY/full>
- Purnomo, A. D., & Junipriansa, D. (2019, Agustus). Pengaruh Servicescape Terhadap Kepuasan Berkunjung ke Museum Sri Baduga Tahun 2019. *eProceedings of Applied Science*, 830. Retrieved from <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/appliedscience/article/view/10197>
- Rijali, A. (2019). Analisis Data Kualitatif. *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*, 81-95.
- Siswadi, A. (2019, Maret 16). Hampir 150 Ribu Pengunjung, Apa Keistimewaan Museum Gedung Sate? Retrieved Desember 13, 2023, from Tempo: <https://travel.tempo.co/read/1185920/hampir-150-ribu-pengunjung-apa-keistimewaan-museum-gedung-sate>

- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wiranatha, A. S., Pujaastawa, I. B., Suryawardani, I. A., & Sudana, I. (2019). *Analisa Pasar dan Indeks Kepuasan Wisatawan Mancanegara*. Denpasar: Dinas Pariwisata Provinsi Bali.