

Museum Siola Surabaya sebagai Ruang Interpretasi Sejarah : Analisis Atraksi Budaya, Buatan, dan Sosial

The Siola Museum Surabaya as a Space for Historical Interpretation: An Analysis of Cultural, artificial, and Social Attractions

Agnes Dennia¹, Diva Eka Rosyana², Amanda Clarisa Amelia Hariawan³, Bening Nurany⁴, Shyva Pradita Aura Nisa⁴

Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

Email Correspondence: agnesdennia@gmail.com

Diterima: 31-06-2026 | Direvisi 15-07-2026 | Publikasi: 13-08-2026

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran Museum Siola Surabaya sebagai ruang interpretasi sejarah melalui atraksi budaya, atraksi buatan, dan atraksi sosial yang dimilikinya. Metode yang digunakan adalah penelitian kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi langsung (direct observation) secara non partisipatif. Observasi dilakukan terhadap koleksi museum, tata ruang pameran, media interpretasi sejarah, serta aktivitas dan interaksi yang terjadi di lingkungan museum. Hasil penelitian menunjukkan bahwa atraksi budaya diwujudkan melalui koleksi arsip sejarah, foto dokumentasi, peta kota, dan benda peninggalan yang merepresentasikan perkembangan Kota Surabaya. Atraksi buatan terlihat dari tata ruang pameran yang sistematis, penggunaan panel informasi, media visual, serta fasilitas pendukung yang meningkatkan pengalaman belajar pengunjung. Sementara itu, atraksi sosial tercermin melalui interaksi antara pengunjung dengan koleksi museum maupun antar pengunjung yang menjadikan museum sebagai ruang publik edukatif. Ketiga atraksi tersebut saling terintegrasi dalam membentuk pengalaman wisata yang edukatif, menarik, dan bermakna. Kesimpulannya, Museum Siola Surabaya berhasil berfungsi sebagai ruang interpretasi sejarah yang tidak hanya berperan dalam pelestarian budaya, tetapi juga sebagai destinasi wisata edukasi yang mampu menggabungkan unsur budaya, teknologi, dan interaksi sosial dalam satu pengalaman wisata yang utuh.

Kata kunci: Museum Siola Surabaya, Atraksi Budaya, Atraksi Buatan, Atraksi Sosial, Wisata Edukasi.

Abstract

This study aims to analyze the role of the Siola Museum Surabaya as a historical interpretation space through its cultural, artificial, and social attractions. The research employed a descriptive qualitative method with direct non-participant observation as the primary data collection technique. Observations focused on museum collections, exhibition layouts, historical interpretation media, and interactions occurring within the museum environment. The findings reveal that cultural attractions are represented through historical archives, documentary photographs, city maps, and heritage artifacts that portray the development of Surabaya. Artificial attractions are reflected in the systematic exhibition design, informational panels, visual media, and supporting facilities that enhance visitors' learning experiences. Meanwhile, social attractions are manifested through interactions between visitors and museum collections as well as among visitors themselves, positioning the museum as an educational public space. These three forms of attractions are integrated to create an educational, engaging, and meaningful tourism experience. In conclusion, the Siola Museum Surabaya successfully functions as a space for historical interpretation that not only preserves cultural heritage but also serves as an educational tourism destination by integrating cultural values, technological elements, and social interactions into a comprehensive visitor experience

Keywords: *Siola Museum Surabaya, Cultural Attractions, Artificial Attractions, Social Attractions, Educational Tourism.*

PENDAHULUAN

Pariwisata saat ini tidak hanya dipandang sebagai aktivitas rekreasi, tetapi juga sebagai sarana edukasi dan pelestarian budaya. Salah satu destinasi wisata yang mampu menggabungkan fungsi tersebut adalah museum. Museum tidak lagi sekadar menjadi tempat penyimpanan benda-benda bersejarah, melainkan telah berkembang menjadi ruang publik yang menyajikan pengalaman belajar yang menarik, interaktif, dan bermakna bagi pengunjung. Melalui koleksi, media visual, serta narasi sejarah yang disajikan, museum mampu memperkenalkan nilai-nilai budaya dan identitas suatu daerah kepada masyarakat.

Salah satu museum yang menarik untuk dikaji adalah Museum Surabaya. Museum ini dipilih karena memiliki peran penting dalam memperkenalkan sejarah dan identitas Kota Surabaya kepada masyarakat. Berdasarkan penelitian (Salsabila et al., 2025), Museum Surabaya membangun identitas destinasi melalui penyampaian sejarah kota yang dikemas secara edukatif dan interaktif sehingga mampu memberikan pengalaman belajar sekaligus pengalaman wisata bagi pengunjung. Keberadaan museum ini menunjukkan bahwa wisata sejarah tidak hanya berfungsi sebagai sarana pelestarian budaya, tetapi juga dapat menjadi daya tarik wisata yang relevan dengan kebutuhan masyarakat modern.

Ketertarikan untuk mengkaji Museum Surabaya juga didasarkan pada keberagaman atraksi yang dimiliki. Museum ini tidak hanya menyajikan koleksi sejarah sebagai warisan budaya, tetapi juga menghadirkan berbagai elemen yang sengaja dirancang untuk meningkatkan pengalaman pengunjung. Penelitian (M. Bima Rizqi et al., 2025) menjelaskan bahwa museum modern telah mengalami transformasi fungsi dari ruang penyimpanan artefak menjadi ruang pembelajaran yang interaktif dan inspiratif melalui pemanfaatan media visual, narasi sejarah, serta pendekatan edukatif yang kreatif.

Oleh karena itu, penelitian ini berupaya memetakan atraksi wisata yang terdapat di Museum Surabaya ke dalam tiga kategori, yaitu atraksi budaya, atraksi buatan, dan atraksi sosial. Atraksi budaya terlihat dari koleksi sejarah, arsip, dokumentasi, dan berbagai informasi yang menggambarkan perjalanan Kota Surabaya sehingga menjadi media pelestarian warisan budaya. Atraksi buatan tercermin melalui tata pameran, desain ruang, media informasi, serta berbagai fasilitas yang sengaja dirancang untuk mendukung kenyamanan dan pengalaman belajar pengunjung. Sementara itu, atraksi sosial muncul melalui interaksi yang terjadi antara pengunjung, pengelola museum, maupun kegiatan edukatif yang diselenggarakan di museum. Ketiga atraksi tersebut saling berkaitan dalam membentuk pengalaman wisata yang utuh serta memperkuat identitas Museum Surabaya sebagai destinasi wisata edukatif dan budaya.

Pemetaan atraksi wisata ini penting dilakukan untuk mengetahui bagaimana Museum Surabaya mengembangkan daya tarik wisatanya melalui unsur budaya, buatan, dan sosial. Hasil pemetaan diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai karakteristik atraksi yang dimiliki Museum Surabaya sekaligus menjadi masukan bagi pengelola dalam mengembangkan wisata museum yang lebih menarik, edukatif, dan berkelanjutan.

TINJAUAN PUSTAKA

a. Atraksi Wisata

Atraksi wisata merupakan unsur utama yang menjadi alasan wisatawan mengunjungi suatu destinasi. Atraksi tidak hanya berupa objek yang dilihat, tetapi juga pengalaman, aktivitas, dan

interaksi yang diperoleh selama kunjungan. Dalam konteks museum, atraksi wisata dapat berbentuk koleksi budaya, fasilitas pendukung, teknologi interaktif, serta aktivitas sosial yang melibatkan pengunjung dan masyarakat sekitar.

(Herera et al., 2025) menjelaskan bahwa atraksi wisata yang dikembangkan secara multidimensi mampu meningkatkan minat wisatawan karena memberikan pengalaman yang lebih beragam dan menarik. Selain itu, keberhasilan suatu destinasi wisata juga dipengaruhi oleh kemampuan pengelola dalam mengintegrasikan berbagai bentuk atraksi sehingga mampu membangun identitas destinasi yang kuat (Andini et al., 2025).

Museum Siola Surabaya merupakan salah satu destinasi wisata edukasi yang mengombinasikan atraksi budaya, atraksi buatan, dan atraksi sosial. Keberadaan ketiga atraksi tersebut menjadikan museum tidak hanya berfungsi sebagai tempat penyimpanan benda bersejarah, tetapi juga sebagai ruang interpretasi sejarah yang dapat memberikan pengalaman edukatif kepada pengunjung (Andini et al., 2025).

b. Atraksi Budaya di Museum Siola Surabaya

Atraksi budaya merupakan daya tarik wisata yang bersumber dari nilai sejarah, tradisi, warisan budaya, dan identitas suatu masyarakat. Pada Museum Siola Surabaya, atraksi budaya diwujudkan melalui berbagai koleksi yang menggambarkan perjalanan sejarah Kota Surabaya, mulai dari masa kolonial hingga masa modern. Koleksi tersebut mencakup foto-foto sejarah, dokumen penting, artefak budaya, serta informasi mengenai tokoh dan peristiwa yang memiliki pengaruh terhadap perkembangan Kota Surabaya (Andini et al., 2025).

Menurut (Zahra et al., 2025), atraksi budaya yang terdapat di Museum Surabaya memiliki peran penting dalam membangun kesadaran sejarah dan nasionalisme masyarakat. Penyajian koleksi sejarah tidak hanya berfungsi sebagai media informasi, tetapi juga menjadi sarana untuk menanamkan nilai-nilai kebangsaan kepada pengunjung. Melalui koleksi dan narasi sejarah yang disajikan, museum mampu memperkuat identitas budaya lokal sekaligus meningkatkan pemahaman masyarakat terhadap sejarah daerahnya.

Atraksi budaya juga berkaitan dengan citra destinasi yang dibangun oleh museum. (Andini et al., 2025) menjelaskan bahwa Museum Siola memanfaatkan koleksi sejarah sebagai identitas utama destinasi sehingga mampu membedakannya dari objek wisata lainnya. Dengan demikian, atraksi budaya menjadi elemen penting yang mendukung fungsi edukasi dan pelestarian sejarah di Museum Siola.

c. Atraksi Buatan di Museum Siola Surabaya

Atraksi buatan merupakan daya tarik yang sengaja dirancang untuk meningkatkan kualitas pengalaman wisatawan. Dalam museum, atraksi buatan dapat berupa desain ruang pameran, teknologi digital, media interaktif, tata pencahayaan, diorama, dan berbagai fasilitas pendukung lainnya.

Perkembangan teknologi mendorong museum untuk menghadirkan pengalaman yang lebih menarik dan interaktif. (Jamil & Firdaus, 2025) menjelaskan bahwa digitalisasi di Museum Siola memberikan pengaruh positif terhadap kepuasan wisatawan. Penggunaan teknologi digital membantu pengunjung memperoleh informasi sejarah secara lebih mudah, cepat, dan menarik dibandingkan metode konvensional. Kehadiran media digital juga meningkatkan minat generasi muda untuk mengunjungi museum.

Hal tersebut didukung oleh penelitian (Schou & Løvlie, 2020) yang menunjukkan bahwa interaksi langsung dengan artefak dan media interaktif mampu meningkatkan keterlibatan emosional pengunjung terhadap koleksi museum. Sementara itu, (Løvlie et al., 2020)

menjelaskan bahwa desain pengalaman museum yang interaktif dapat memperkuat hubungan antara pengunjung dengan informasi yang disampaikan oleh museum.

Selain berfungsi sebagai sarana edukasi, atraksi buatan juga menjadi strategi untuk memperkuat daya saing destinasi wisata. Menurut (Wieland, 2026), pengembangan atraksi yang inovatif dapat meningkatkan daya tarik destinasi dan memberikan dampak positif terhadap jumlah kunjungan wisatawan. Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi dan inovasi di Museum Siola menjadi bagian penting dalam membangun pengalaman wisata yang lebih menarik dan modern.

d. Atraksi Sosial di Museum Siola Surabaya

Atraksi sosial merupakan daya tarik wisata yang muncul melalui aktivitas dan interaksi yang terjadi antara pengunjung, pengelola, komunitas, maupun masyarakat sekitar. Atraksi sosial dapat berupa kegiatan edukasi, diskusi sejarah, pameran temporer, program komunitas, maupun aktivitas berbagi pengalaman melalui media sosial.

Menurut (Chamidah & Azis Putra, 2023), keterlibatan masyarakat dalam suatu destinasi wisata menjadi faktor penting dalam menciptakan keberlanjutan pengelolaan wisata. Interaksi antara masyarakat dan wisatawan mampu menciptakan pengalaman yang lebih autentik sehingga meningkatkan nilai sebuah destinasi.

Pada Museum Siola, atraksi sosial dapat dilihat melalui berbagai kegiatan edukasi yang melibatkan pelajar, mahasiswa, komunitas sejarah, serta masyarakat umum. (Andini et al., 2025) menjelaskan bahwa museum memiliki fungsi sebagai ruang publik yang memungkinkan terjadinya interaksi sosial melalui aktivitas belajar, diskusi, dan kunjungan kelompok. Aktivitas tersebut menjadikan museum tidak hanya sebagai tempat melihat koleksi, tetapi juga sebagai ruang pertukaran pengetahuan dan pengalaman.

(Fronzetti Colladon et al., 2020) menjelaskan bahwa keterlibatan pengunjung melalui media digital dan media sosial turut memengaruhi citra museum di mata masyarakat. Pengalaman yang dibagikan pengunjung secara daring dapat meningkatkan popularitas museum dan memperluas jangkauan promosi destinasi. Selain itu, penelitian (Pin et al., 2026) menunjukkan bahwa pengalaman budaya yang diperoleh pengunjung museum dapat memengaruhi perilaku sosial dan membentuk kesadaran budaya dalam kehidupan masyarakat.

Dengan demikian, atraksi sosial di Museum Siola tidak hanya terbentuk melalui interaksi langsung selama kunjungan, tetapi juga melalui aktivitas komunikasi dan partisipasi masyarakat yang berkelanjutan.

e. Hubungan Atraksi Budaya, Buatan, dan Sosial dalam Museum Siola Surabaya

Atraksi budaya, atraksi buatan, dan atraksi sosial merupakan tiga komponen yang saling melengkapi dalam membangun daya tarik Museum Siola Surabaya. Atraksi budaya memberikan nilai sejarah dan identitas lokal melalui koleksi yang dipamerkan. Atraksi buatan memperkuat pengalaman pengunjung melalui pemanfaatan teknologi dan desain ruang yang modern. Sementara itu, atraksi sosial menciptakan interaksi yang mendukung fungsi museum sebagai ruang publik dan sarana edukasi masyarakat.

Menurut (Herera et al., 2025), kombinasi berbagai jenis atraksi mampu meningkatkan daya tarik destinasi secara lebih efektif dibandingkan hanya mengandalkan satu jenis atraksi. Temuan tersebut sejalan dengan penelitian (Andini et al., 2025) yang menunjukkan bahwa Museum Siola berhasil mengembangkan citra destinasi melalui perpaduan unsur budaya, teknologi, dan interaksi sosial. Oleh karena itu, keberadaan atraksi budaya, buatan, dan sosial menjadi faktor

penting dalam mendukung Museum Siola sebagai ruang interpretasi sejarah sekaligus destinasi wisata edukatif di Kota Surabaya.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif untuk mendeskripsikan dan menganalisis peran Museum Siola sebagai ruang interpretasi sejarah melalui atraksi budaya, atraksi buatan, dan atraksi sosial yang terdapat di dalamnya. Pendekatan kualitatif deskriptif dipilih karena memungkinkan peneliti memahami fenomena secara mendalam berdasarkan kondisi nyata yang ditemukan di lapangan serta memberikan gambaran yang sistematis mengenai objek yang diteliti.

Penelitian dilaksanakan di Museum Siola, Kota Surabaya, yang merupakan salah satu museum sejarah yang menyajikan berbagai koleksi dan informasi mengenai perkembangan sejarah Kota Surabaya. Objek penelitian meliputi berbagai bentuk atraksi yang terdapat di museum, yaitu atraksi budaya, atraksi buatan, dan atraksi sosial yang berperan dalam membangun pemahaman pengunjung terhadap sejarah.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi langsung (direct observation). Peneliti melakukan pengamatan secara sistematis terhadap kondisi fisik museum, tata ruang pameran, koleksi yang dipamerkan, media interpretasi sejarah, serta aktivitas dan interaksi yang terjadi di lingkungan museum. Observasi dilakukan secara nonpartisipatif, yaitu peneliti berperan sebagai pengamat tanpa terlibat langsung dalam aktivitas yang diamati.

Fokus observasi dibagi menjadi tiga aspek utama. Pertama, atraksi budaya, yang mencakup koleksi benda bersejarah, artefak, dokumentasi sejarah, serta narasi budaya yang disajikan kepada pengunjung. Kedua, atraksi buatan, yang meliputi desain ruang pamer, tata letak koleksi, penggunaan teknologi informasi, media visual, dan fasilitas pendukung yang membantu proses interpretasi sejarah. Ketiga, atraksi sosial, yang mencakup aktivitas pengunjung, interaksi antara pengunjung dengan koleksi museum, kegiatan edukatif, serta hubungan antara museum dan masyarakat sebagai ruang pembelajaran sejarah.

Data yang diperoleh dari hasil observasi dicatat dalam bentuk catatan lapangan dan didukung oleh dokumentasi berupa foto atau rekaman visual yang relevan. Selanjutnya, data dianalisis secara deskriptif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pada tahap reduksi data, peneliti memilih dan mengelompokkan data sesuai dengan fokus penelitian. Data kemudian disajikan dalam bentuk uraian naratif untuk menggambarkan temuan penelitian secara sistematis. Tahap terakhir dilakukan dengan menarik kesimpulan mengenai bagaimana Museum Siola berfungsi sebagai ruang interpretasi sejarah melalui keberadaan atraksi budaya, atraksi buatan, dan atraksi sosial yang dimilikinya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Berdasarkan hasil observasi di Museum Surabaya (Siola), ditemukan bahwa museum ini memiliki atraksi budaya, atraksi buatan, dan atraksi sosial yang saling mendukung dalam membentuk pengalaman wisata edukatif. Ketiga atraksi tersebut berperan dalam memperkuat fungsi museum sebagai ruang interpretasi sejarah Kota Surabaya.

Atraksi Budaya	Atraksi Buatan	Atraksi Sosial
Museum Siola menghadirkan penyajian koleksi arsip sejarah, foto dokumentasi, peta kota, prasasti serta benda	Museum Siola juga menyajikan tentang estetika yang terlihat pada tata ruang pameran yang tertata secara sistematis, adanya	Pada museum Siola, atraksi sosial dapat terlihat melalui adanya interaksi yang terjadi antara pengunjung dengan koleksi

peninggalan yang menjelaskan tentang sejarah Surabaya sebagai daya tarik tersendiri sehingga menjadikan museum ini sebagai salah satu museum yang dapat dijadikan destinasi wisata edukasi. Selain itu museum ini ramah untuk dikunjungi oleh berbagai kalangan usia karena berada di dalam ruangan (indoor)	penggunaan panel informasi, penggunaan media visual berupa video, serta fasilitas pendukung lain yang membantu proses interpretasi sejarah. Desain ruang yang nyaman dan penyajian informasi yang menarik menunjukkan bahwa museum ini telah menyesuaikan diri dengan kebutuhan pengunjung modern	yang terdapat pada museum maupun antar pengunjung selama proses kunjungan. Museum juga dapat berfungsi sebagai ruang publik yang memungkinkan masyarakat memperoleh pengalaman belajar bersama mengenai sejarah Kota Surabaya.
--	---	--

Atraksi budaya menjadi daya tarik utama museum melalui penyajian koleksi berupa arsip sejarah, foto dokumentasi, peta kota, dan berbagai benda peninggalan yang menggambarkan perkembangan Surabaya dari masa ke masa. Koleksi tersebut disusun secara tematis sehingga memudahkan pengunjung memahami sejarah kota. Temuan ini sejalan dengan Rizqi dkk. (2025) yang menyatakan bahwa museum berfungsi sebagai sarana pelestarian budaya sekaligus media edukasi bagi masyarakat. Selain itu, Salsabila dkk. (2025) menjelaskan bahwa atraksi budaya dapat memperkuat identitas destinasi dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna.



Gambar 1. Foto benda peninggalan yang merupakan arsip sejarah



Gambar 2. Arsip sejarah penggunaan uang koin

Atraksi buatan terlihat dari tata ruang pameran yang tertata sistematis, penggunaan panel informasi, media visual, serta fasilitas pendukung yang membantu proses interpretasi sejarah. Desain ruang yang nyaman dan penyajian informasi yang menarik menunjukkan bahwa museum telah menyesuaikan diri dengan kebutuhan pengunjung modern. Hasil ini mendukung pendapat Rizqi dkk. (2025) bahwa museum modern telah berkembang menjadi ruang pembelajaran interaktif melalui pemanfaatan media visual dan pendekatan edukatif yang kreatif.



Gambar 3. Dinding penjelasan sejarah Surabaya dari abad ke abad



Gambar 4. Panel informasi tentang kendaraan yang digunakan dari masa ke masa

Sementara itu, atraksi sosial terlihat melalui interaksi yang terjadi antara pengunjung dengan koleksi maupun antar pengunjung selama proses kunjungan. Museum juga berfungsi sebagai ruang publik yang memungkinkan masyarakat memperoleh pengalaman belajar bersama mengenai sejarah Kota Surabaya. Menurut Salsabila dkk. (2025), integrasi unsur budaya dan edukasi mampu menciptakan pengalaman wisata yang lebih mendalam serta memperkuat keterikatan pengunjung terhadap identitas destinasi.



Gambar 5. Foto pengunjung

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa Museum Surabaya berhasil mengintegrasikan atraksi budaya, atraksi buatan, dan atraksi sosial dalam satu kesatuan pengalaman wisata. Integrasi ketiga unsur tersebut menjadikan museum tidak hanya sebagai tempat pelestarian sejarah, tetapi juga sebagai sarana edukasi yang menarik dan relevan bagi masyarakat.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi di Museum Surabaya (Siola), ditemukan bahwa museum ini memiliki atraksi budaya, atraksi buatan, dan atraksi sosial yang saling mendukung dalam membentuk pengalaman wisata edukatif. Ketiga atraksi tersebut berperan dalam memperkuat fungsi museum sebagai ruang interpretasi sejarah Kota Surabaya.

Atraksi budaya menjadi daya tarik utama museum melalui penyajian koleksi berupa arsip sejarah, foto dokumentasi, peta kota, dan berbagai benda peninggalan yang menggambarkan perkembangan Surabaya dari masa ke masa. Koleksi tersebut disusun secara tematis sehingga memudahkan pengunjung memahami sejarah kota. Temuan ini sejalan dengan (M. Bima Rizqi et al., 2025) yang menyatakan bahwa museum berfungsi sebagai sarana pelestarian budaya sekaligus media edukasi bagi masyarakat. Selain itu, (Salsabila et al., 2025) menjelaskan bahwa atraksi budaya dapat memperkuat identitas destinasi dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna.

Atraksi buatan terlihat dari tata ruang pameran yang tertata sistematis, penggunaan panel informasi, media visual, serta fasilitas pendukung yang membantu proses interpretasi sejarah. Desain ruang yang nyaman dan penyajian informasi yang menarik menunjukkan bahwa museum telah menyesuaikan diri dengan kebutuhan pengunjung modern. Hasil ini mendukung pendapat (M. Bima Rizqi et al., 2025) bahwa museum modern telah berkembang menjadi ruang pembelajaran interaktif melalui pemanfaatan media visual dan pendekatan edukatif yang kreatif.

Sementara itu, atraksi sosial terlihat melalui interaksi yang terjadi antara pengunjung dengan koleksi maupun antar pengunjung selama proses kunjungan. Museum juga berfungsi sebagai ruang publik yang memungkinkan masyarakat memperoleh pengalaman belajar bersama mengenai sejarah Kota Surabaya. Menurut (Salsabila et al., 2025) integrasi unsur budaya dan edukasi mampu menciptakan pengalaman wisata yang lebih mendalam serta memperkuat keterikatan pengunjung terhadap identitas destinasi.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa Museum Surabaya berhasil mengintegrasikan atraksi budaya, atraksi buatan, dan atraksi sosial dalam satu kesatuan pengalaman wisata. Integrasi ketiga unsur tersebut menjadikan museum tidak hanya sebagai tempat pelestarian sejarah, tetapi juga sebagai sarana edukasi yang menarik dan relevan bagi masyarakat.

KESIMPULAN

Penelitian ini mengkaji peran Museum Surabaya (Siola) sebagai ruang interpretasi sejarah melalui atraksi budaya, atraksi buatan, dan atraksi sosial. Museum tidak hanya berfungsi sebagai tempat penyimpanan benda bersejarah, tetapi juga sebagai sarana edukasi, pelestarian budaya, dan destinasi wisata yang memberikan pengalaman belajar yang interaktif bagi pengunjung.

Penelitian menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan teknik observasi langsung di Museum Siola Surabaya. Observasi difokuskan pada koleksi sejarah, tata ruang dan fasilitas museum, serta aktivitas dan interaksi yang terjadi di lingkungan museum. Data dianalisis melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Museum Siola berhasil memadukan atraksi budaya, buatan, dan sosial dalam satu kesatuan pengalaman wisata edukatif. Integrasi tersebut memperkuat fungsi museum sebagai sarana pelestarian sejarah, pembelajaran, dan pengembangan identitas Kota Surabaya, sekaligus meningkatkan daya tarik museum sebagai destinasi wisata yang edukatif, menarik, dan berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Andini, M., Arinayah, S., Insani, R. E., & Romadhan, M. I. (2025). ATRAKSI WISATA DALAM MEMBANGUN DESTINASI BRAND MUSEUM KOTA SURABAYA : STUDI KOMPARATIF MUSEUM SIOLA, MUSEUM 10 NOVEMBER, DAN MUSEUM ETNOGRAFI UNAIR. In *RELASI: Jurnal Penelitian Komunikasi* (Vol. 05, Number 04).
- Chamidah, N., & Azis Putra, A. (2023). Konsep Pengembangan Kawasan Wisata Jamblang Sebagai Destinasi Unggulan Kabupaten Cirebon dalam Perspektif Teori Sistem Talcott Parsons The

- Concept of Development for The Jamblang Tourism Area as Cirebon First Destination in Talcott Parsons Theory System Perspective. *Jurnal Komunikasi Pembangunan*, 22(01), 2024–2047. <https://doi.org/10.46937/22202452266>
- Fronzetti Colladon, A., Grippa, F., & Innarella, R. (2020). Studying the association of online brand importance with museum visitors: An application of the semantic brand score. *Tourism Management Perspectives*, 33. <https://doi.org/10.1016/j.tmp.2019.100588>
- Herera, D. R., Alfaqurohmah, F., Saphira, Z., & Romadhan, M. I. (2025). *Triwikrama: Jurnal Ilmu Sosial ATRAKSI WISATA MULTIDIMENSI SEBAGAI STRATEGI MENARIK MINAT WISATAWAN: STUDI TIGA DESTINASI DI JAWA TIMUR*.
- Jamil, N. A., & Firdaus, P. (2025). *Pengaruh Digitalisasi Berdasarkan Technology Acceptance Model terhadap Kepuasan Wisatawan di Museum Surabaya Siola*. <http://jiip.stkipyapisdompnu.ac.id>
- Løvlie, A. S., Eklund, L., Waern, A., Ryding, K., & Rajkowska, P. (2020). *Graham Black (2021) Museums and the Challenge of Change: old institutions in a new world Section 3 K. Løvlie et al: Designing for Interpersonal Museum Experiences K. Designing for interpersonal museum experiences*. <https://giftng.digital/>
- M. Bima Rizqi, Aldi Saputra, Rizky Putra E, & Mohammad Insan Romadhan. (2025). Asimilasi Atraksi Budaya Dan Edukasi Dalam Museum Tokoh Surabaya. *Jurnal Ilmu Komunikasi, Administrasi Publik Dan Kebijakan Negara*, 2(3), 133–139. <https://doi.org/10.62383/komunikasi.v2i3.482>
- Pin, P., Rozzi, R., & Stringhi, A. (2026). *Museums as Policy Tools: The Behavioral Impact of Cultural Experiences*. <http://arxiv.org/abs/2606.07109>
- Romadhan, M. I., & Nugroho, M. (2021). Atraksi destinasi wisata dalam mendukung terbentuknya Desa Wisata Banyu Urip Kedamean Gresik. *Jurnal Pariwisata Pesona*, 6(2), 105–115. <https://doi.org/10.26905/jpp.v6i2.6241>
- Romadhan, M. I., & Pradana, B. C. S. A. (2023). Komunikasi pariwisata dalam pengembangan destinasi wisata Kampung Adat Segunung berbasis pemberdayaan masyarakat. *Jurnal Communio: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 12(2), 222–234
- Romadhan, M. I. (2021). Manajemen kesan Disparbudpora Sumenep dalam membangun citra destinasi wisata. *Jurnal PIKOM (Penelitian Komunikasi dan Pembangunan)*, 22(1), 103–117.
- Romadhan, M. I., Sudaryanto, E., & Suwandha, A. I. (2025). Inisiasi live streaming minishow sebagai inovasi promosi budaya tari tradisional dalam membangun reputasi digital Sanggar Mugi Lestari. *PengabdianMu: Jurnal Ilmiah Pengabdian*
- Romadhan, M. I., Pariyanto, & Suwandha, A. I. (2025). Critical discourse analysis of Pertamina's press release "Supported by the Attorney General's Office, Pertamina Ensures Pertamina Meets Specifications". *Journal of Scientific, Research, Education, and Technology (JSRET)*, 4(2), 757–782.
- Salsabila, N. P., Diana Nadifa, A., Oktavia, N., Sandy, W. D., & Romadhan, M. I. (2025). *Atraksi Wisata Sebagai Penguat Identitas Destinasi: Integrasi Nilai Budaya, Edukasi, dan Alam di Candi Pari, Museum Surabaya, dan Lembah Pandawa*. <https://doi.org/10.59841/saberv3i3y.3087>
- Schou, M. M., & Løvlie, A. S. (2020). *The Diary of Niels: Affective engagement through tangible interaction with museum artifacts*. <http://arxiv.org/abs/2011.11375>
- Wieland, T. (2026). *Assessing the impact of tourist attractions through the integration of causal inference and demand-side economic analysis A case study of the Sensoria experience museum in Holzminden, Germany Declarations*.
- Zahra, C. A., Febriyanti, I., & Nugroho, I. P. (2025). REPRESENTASI NASIONALISME DALAM ATRAKSI BUDAYA MUSEUM SURABAYA. In *RELASI: Jurnal Penelitian Komunikasi* (Vol. 05, Number 04).