



Dedicated:
Journal of Community Services
(Pengabdian kepada Masyarakat)
<https://ejournal.upi.edu/index.php/dedicated/>



Internship program to improve student competence in managing the Gedung Sate Museum

Cindy Cantika Dwi Oktaviani
Universitas Pendidikan Indonesia, Kota Bandung, Indonesia
cindycantika@upi.edu

ABSTRACT

Technological developments have accelerated, accompanied by digital transformation across various sectors. This compels individuals to continually adapt by improving their skills to meet workplace needs. The implementation of community service through internships aims to facilitate students' application of what they have learned during their studies. This community service is implemented through the Penguatan Pengalaman Profesional Non-Kependidikan (P3NK) program, organized by the university, to enhance students' competencies and gain work experience outside the campus. In this activity, the P3NK program is implemented by training students to become educators and museum receptionists, to introduce visitors to audiovisual rooms, and to create Instagram captions for each post. The implementation of this activity has proceeded smoothly, with effective coordination and communication between the museum and the interns. This internship is an important step for students to apply the knowledge they have learned on campus while simultaneously playing an active role in preserving local history and culture.

ARTICLE INFO

Article History:

Received: 16 Aug 2025

Revised: 23 Nov 2025

Accepted: 29 Nov 2025

Publish online: 26 Des 2025

Keywords:

competence; internship; museum

Open access

Dedicated: Journal of Community Services (Pengabdian kepada Masyarakat) is a peer-reviewed open access journal

ABSTRAK

Perkembangan teknologi saat ini telah meningkat dengan pesat diiringi dengan transformasi digital di berbagai sektor. Hal ini memaksa setiap individu untuk dapat seseorang untuk terus beradaptasi dengan meningkatkan kemampuan yang dimiliki sesuai dengan kebutuhan dalam dunia kerja. Pelaksanaan pengabdian melalui kegiatan magang bertujuan untuk memfasilitasi mahasiswa dalam melakukan atau mempraktekkan apa yang telah dipelajarinya selama di bangku perkuliahan. Metode pelaksanaan pengabdian ini melalui program Penguatan Pengalaman Profesional Non-Kependidikan (P3NK) yang diselenggarakan oleh universitas untuk meningkatkan kompetensi mahasiswa dan mendapatkan pengalaman kerja di luar kampus. Pada kegiatan ini pelaksanaan program P3NK dilakukan dengan melatih mahasiswa menjadi edukator, resepsionis kunjungan museum, pengenalan ruangan audio visua kepada pengunjung, dan pembuatan caption instagram pada setiap unggahannya. Pelaksanaan kegiatan ini telah berjalan dengan baik dengan adanya koordinasi dan komunikasi yang lancar antara pihak museum dan peserta magang pada setiap kegiatannya. Pelaksanaan magang ini menjadi langkah penting bagi mahasiswa untuk mengaplikasikan ilmu yang telah dipelajari di kampus sekaligus berperan aktif dalam pelestarian sejarah dan budaya lokal.

Kata Kunci: kompetensi; magang; museum

How to cite (APA 7)

Oktaviani, C. C. D. (2025). Internship program to improve student competence in managing the Gedung Sate Museum. *Dedicated: Journal of Community Services (Pengabdian kepada Masyarakat)*, 3(2), 675-684.

Peer review

This article has been peer-reviewed through the journal's standard double-blind peer review, where both the reviewers and authors are anonymised during review.



Copyright

2026, Cindy Cantika Dwi Oktaviani. This an open-access is article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0) <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original author, and source are credited. *Corresponding author: cindycantika@upi.edu

INTRODUCTION

Perkembangan teknologi saat ini telah meningkat dengan pesat diiringi dengan transformasi digital di berbagai sektor. Hal ini menjadikan seseorang untuk terus beradaptasi dengan meningkatkan kemampuan yang dimiliki sesuai dengan kebutuhan dalam dunia kerja. Dalam lingkungan pendidikan khususnya di Universitas, harus mampu untuk menyiapkan kompetensi mahasiswa sebelum masuk dunia kerja (Masril *et al.*, 2021; Ria & Zainuddin, 2019). Pembekalan kompetensi ini telah diimplementasikan oleh Universitas Pendidikan Indonesia melalui program Penguatan Pengalaman Profesional Non-Kependidikan (P3NK). Program ini dilakukan sebagai pembekalan mahasiswa agar mendapatkan pengalaman kerja melalui tempat magang. Pemilihan tempat magang akan disesuaikan dengan fokus keilmuan yang dimiliki oleh mahasiswa. Sesuai dengan jurusan Perpustakaan dan Sains Informasi, terdapat mata kuliah yang berkaitan dengan Museum. Museum menjadi salah satu lembaga yang menyimpan berbagai koleksi lama yang bertujuan untuk edukasi dan rekreasi bagi masyarakat (Irawan *et al.*, 2022). Untuk mengimplementasikan ilmu yang telah didapatkan di bangku perkuliahan, maka mahasiswa melaksanakan magang di Museum Gedung Sate.

Museum Gedung Sate adalah salah satu ikon budaya dan sejarah yang penting di Kota Bandung (Hidayat *et al.*, 2024). Sebagai pusat edukasi dan konservasi, museum ini tidak hanya menjadi tempat menyimpan berbagai koleksi sejarah, tetapi juga berfungsi sebagai sarana untuk mengenalkan masyarakat pada nilai-nilai sejarah dan arsitektur yang melekat pada Gedung Sate (Khaldia & Kemala, 2024). Dalam konteks pelestarian budaya, Museum Gedung Sate berperan sebagai pusat literasi sejarah yang membantu masyarakat untuk lebih mengenal dan menghargai warisan budaya bangsa. Sebagai museum yang modern, Museum Gedung Sate dilengkapi dengan teknologi interaktif dan berbagai fasilitas edukasi yang mendukung proses pembelajaran secara visual dan pengalaman langsung (Nazhar & Rosid, 2020).

Museum Gedung Sate tidak hanya menjadi destinasi wisata sejarah, tetapi juga menawarkan berbagai program edukatif yang bertujuan untuk meningkatkan kesadaran sejarah dan identitas budaya bagi pengunjung. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa Museum Gedung Sate menjadi destinasi wisata yang berperan penting dalam meningkatkan citra Kota Bandung dan kaya akan sejarah serta budaya (Suminar *et al.*, 2024). Museum Gedung Sate telah memiliki konsep yang menarik dengan berbagai fasilitas dan program kegiatan yang ada di dalamnya, sehingga menjadi destinasi wisata yang *iconic* di Kota Bandung.

Magang di Museum Gedung Sate menjadi salah satu pengalaman untuk mempelajari berbagai aspek pengelolaan museum. Selama kegiatan magang, banyak aktivitas yang dipelajari dalam pengelolaan museum, salah satunya menjadi edukator. Edukator memiliki tugas untuk memandu pengunjung museum dalam memahami sejarah Gedung Sate. Selain itu, juga membantu mengarahkan dan menjelaskan koleksi yang dimiliki oleh Museum Gedung Sate. Pelaksanaan pengabdian melalui kegiatan magang bertujuan untuk memfasilitasi mahasiswa dalam melakukan atau mempraktikkan apa yang telah dipelajarinya selama di bangku perkuliahan. Sebagaimana yang disebut di dalam Panduan Magang Program Studi Perpustakaan dan Sains Informasi bahwasanya melalui pelaksanaan magang, mahasiswa mendapatkan pengalaman langsung melalui praktik sesuai dengan kondisi lembaga yang bersangkutan, mendapatkan pengalaman dalam membantu melaksanakan kebijakan kepala instansi terkait dengan program-program instansi yang telah dikembangkan, dan mendapatkan pengalaman tentang pengorganisasian di instansi. Artikel ini mencoba mengkaji pelaksanaan program P3NK yang dilaksanakan di Museum Gedung Sate sebagai salah satu lembaga informasi. Dari hasil artikel tersebut diperoleh hasil gambaran pelaksanaan P3NK yang dilaksanakan oleh mahasiswa dan dapat menjadi rekomendasi kegiatan baik untuk Museum Gedung Sate maupun mahasiswa magang lain ke depannya.

Literature Review

Museum

Museum adalah lembaga yang menyimpan suatu koleksi bukti benda - benda sejarah masa lalu. Museum menjadi lembaga yang terus beradaptasi dan berkembang mengikuti perkembangan zaman. Pengembangan museum dilakukan agar lebih menarik dan mudah diterima oleh masyarakat (Murdiastomo *et al.*, 2023). Keberadaan museum dapat dijadikan sebagai objek wisata dan sumber belajar untuk pendidik. Museum menyimpan berbagai koleksi-koleksi kuno yang dapat menjadi sumber informasi peninggalan dari waktu ke waktu (Prasetyo *et al.*, 2021).

Adanya museum juga dapat menunjukkan esensi pelestarian dalam menjaga sejarah, tradisi, dan kebudayaan. Seiring berkembangnya zaman, tampilan museum akan terus diperbarui dan beradaptasi dengan perkembangan teknologi saat ini. Museum akan dibuat lebih menarik dan *Instagramable*. Hal ini dilakukan agar museum tidak tampak membosankan dan dapat dinikmati oleh berbagai kalangan. Perubahan museum dalam bentuk digital tidak bermaksud untuk menghilangkan esensi terkait dengan peninggalan terdahulu. Namun perubahan museum bertujuan untuk menampilkan berbagai koleksi dalam bentuk digital agar lebih menarik dan berwarna (Istina, 2022; Nugraha *et al.*, 2025). Pemanfaatan teknologi saat ini akan membantu segala sektor untuk beradaptasi dalam transformasi digital (Ramadhan *et al.*, 2025).

Kompetensi

Kompetensi adalah suatu pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki seseorang dalam berkontribusi di suatu organisasi atau lembaga. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 13 tahun 2003 tentang Ketenagakerjaan bahwasanya kompetensi diartikan sebagai suatu kemampuan kerja yang dimiliki oleh individu yang berkaitan dengan aspek pengetahuan, sikap kerja, dan keterampilan yang sesuai dengan standar yang telah ditetapkan. Pengetahuan seseorang dapat dilihat dari penguasaan informasi yang dimilikinya. Selanjutnya keterampilan adalah kemampuan seseorang dalam melakukan praktik secara nyata dari teori yang telah dipahami (Qatrunnada *et al.*, 2022). Untuk beradaptasi di lingkungan kerja, sikap menjadi suatu penilaian dalam bersosialisasi sesama rekan kerja (Ilham, 2024). Maka dari itu, kompetensi dapat dilihat dari kemampuan seseorang dalam mengerjakan tugas yang diberikan berdasarkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang telah ditetapkan.

Dalam praktiknya, kompetensi seseorang akan semakin meningkat seiring berjalannya waktu. Pengalaman menjadi landasan seseorang dalam meningkatkan kemampuan, wawasan, dan sikap kerja (Suciati & Deswarta, 2024). Setiap pekerjaan akan memiliki cara dan praktik yang berbeda dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Begitupun di setiap lingkungan kerja, memiliki budaya yang berbeda, sehingga harus bisa menyesuaikan diri (Azzahra & Samatan, 2024). Dari pengalaman ini, seseorang dituntut untuk terus belajar dan beradaptasi dengan *work flow* di setiap tempat kerja.

METHODS

Metode pelaksanaan pengabdian ini dilakukan melalui program Penguatan Pengalaman Profesional Non-Kependidikan (P3NK) yang diselenggarakan oleh universitas untuk meningkatkan kompetensi mahasiswa dan mendapatkan pengalaman kerja di luar kampus. Kegiatan ini dilakukan melalui tiga (3) tahap, yaitu pra-pelaksanaan, pelaksanaan kegiatan, dan pasca pelaksanaan.

Pra pelaksanaan bertujuan untuk memahami karakteristik, kondisi, dan gambaran umum agar dapat melakukan perencanaan program dan kegiatan untuk satu periode magang di Museum Gedung Sate. Kegiatan pra pelaksanaan berlangsung dari 22 November hingga 26 November 2024, yang dibagi menjadi

dua fase yaitu persiapan magang (8-14 Oktober 2024) dan pelaksanaan magang (26 November 2024). Kegiatan pra pelaksanaan dilakukan melalui penyerahan surat dan survei izin magang ke Badan Kesatuan Bangsa dan Politik (Kesbangpol) Jawa Barat dan selanjutnya menyerahkan surat balasan ke Biro Umum Setda Jawa Barat. Hari pertama program magang dimulai pada tanggal 26 November 2024. Kegiatan yang dilakukan yaitu penerimaan resmi serta observasi mendalam mengenai kondisi dan karakteristik dari Museum Gedung Sate.

Kegiatan magang dilaksanakan pada setiap hari Selasa-Minggu pada pukul 09.00-16.00 WIB. Adapun waktu pelaksanaan magang dimulai pada tanggal 26 November 2024-24 Januari 2025. Untuk tugas selama pelaksanaan magang yaitu sebagai edukator Museum Gedung Sate, tugas utamanya adalah menjelaskan sejarah, arsitektur, dan fungsi Gedung Sate kepada pengunjung. Selanjutnya mahasiswa magang ditugaskan menjadi resepsionis kunjungan museum dengan memberikan informasi tentang aturan kunjungan, fasilitas museum seperti ruang pameran, serta jam operasional. Kemudian juga membantu mengarahkan pengunjung mengenai keberadaan audio visual yang mampu menyajikan sejarah dengan cara yang menarik sehingga informasi yang disajikan lebih bervariasi dan mendalam. Untuk pemasaran promosi Museum Gedung Sate tidak terlepas dengan adanya media sosial yaitu membantu dalam membuat *caption* yang menarik dan informatif.

Kegiatan pasca pelaksanaan magang yaitu seminar hasil kegiatan magang yang dilaksanakan pada hari Jumat, 24 Januari 2025. Pemaparan ini membahas terkait dengan tugas dan ketercapaian pelaksanaan magang di Gedung Sate. Kegiatan seminar hasil magang dilaksanakan secara langsung di Museum Gedung Sate. Bentuk kegiatan seminar hasil berupa pembuatan laporan dan presentasi keseluruhan hasil magang selama 40 hari kerja. Seminar hasil akan dihadiri oleh pihak-pihak yang terlibat yaitu dosen pembimbing, kepala museum, dan mentor.

RESULTS AND DISCUSSION

Edukator Museum

Selama menjalankan peran sebagai edukator di Museum Gedung Sate, banyak kegiatan yang berhasil dilaksanakan untuk mendukung penyampaian informasi kepada pengunjung. Tugas utama yang dilakukan adalah memberikan penjelasan tentang sejarah Gedung Sate, mulai dari proses pembangunannya, arsitektur khususnya, hingga perannya dalam perkembangan pemerintahan di Jawa Barat. Edukator memiliki tugas untuk memandu pengunjung dalam tur museum dan menjelaskan setiap koleksi dengan cara yang menarik (Juwita *et al.*, 2020). Koleksi yang dijelaskan mencakup maket Gedung Sate, material bangunan yang digunakan, serta teknologi interaktif yang membantu pengunjung memahami lebih dalam tentang sejarah Gedung Sate. Edukator juga berperan penting dalam memastikan bahwa informasi yang disampaikan selalu akurat, sesuai dengan fakta sejarah, dan dapat dipahami dengan mudah oleh pengunjung dari berbagai usia, termasuk anak-anak sekolah. Selain itu, edukator juga membantu peran museum dalam menyampaikan informasi koleksi dengan menggunakan konsep *Edu-Tourism* (Fauzi *et al.*, 2016).

Selama tur, edukator berusaha untuk menciptakan suasana yang ramah dan mengundang interaksi. Selain memberikan penjelasan, edukator juga sering mengajak pengunjung untuk berdiskusi dan bertanya tentang topik-topik yang menarik minat mereka (Karnezou & Kariotoglou, 2022). Hal ini membantu pengunjung merasa lebih terlibat dan memperdalam pemahaman mereka tentang museum. Selain itu, edukator juga memberikan penjelasan yang bervariasi sesuai dengan audiens yang berbeda (Adityaji *et al.*, 2025). Untuk pengunjung muda, edukator cenderung menggunakan pendekatan yang lebih interaktif dengan alat bantu visual dan cerita menarik agar materi mudah dipahami. Sementara untuk pengunjung dewasa, edukator memberikan penjelasan yang lebih detail berkaitan dengan Gedung Sate. Dengan cara ini, edukator bisa menjangkau berbagai kalangan pengunjung dengan efektif.

Melalui kegiatan magang ini, edukator tidak hanya belajar bagaimana cara menyampaikan informasi dengan baik, tetapi juga memperoleh pengalaman berharga dalam berinteraksi dengan berbagai jenis audiens. Ini membantu meningkatkan keterampilan komunikasi, presentasi, dan pengetahuan sejarah secara lebih mendalam, serta memberikan dampak positif bagi pengunjung yang memperoleh informasi secara lebih efektif dan menyenangkan.

Resepsionis Kunjungan Museum

Kegiatan lain dalam pelaksanaan magang yaitu membantu di bagian resepsionis. Sebagai resepsionis di Museum Gedung Sate, peran utama yang dijalankan adalah menyambut pengunjung dan memberikan informasi awal yang diperlukan untuk memastikan pengalaman kunjungan mereka berjalan lancar. Resepsionis bertanggung jawab untuk mencatat data pengunjung, termasuk jumlah peserta dan asal mereka, serta memberikan penjelasan singkat mengenai aturan kunjungan, jam operasional, dan fasilitas yang tersedia di museum (Haryati *et al.*, 2024). Selain itu, resepsionis juga berperan penting dalam memberikan informasi terkait koleksi museum, seperti ruang pameran yang dapat dikunjungi dan fasilitas pendukung lainnya. Resepsionis menjelaskan jalur kunjungan yang tepat agar pengunjung bisa menikmati tur museum dengan nyaman dan tanpa kebingungan.

Resepsionis juga bertanggung jawab untuk menjawab pertanyaan yang diajukan pengunjung, baik mengenai sejarah Gedung Sate, koleksi yang dipamerkan, maupun acara-acara khusus yang diadakan di museum. Untuk memastikan pengunjung mendapatkan informasi yang lengkap, resepsionis bekerja sama dengan edukator dan staf museum lainnya. Selain itu, resepsionis juga memantau pengunjung yang baru tiba, memastikan mereka merasa diterima dengan baik, dan memberikan bantuan yang dibutuhkan, seperti menjelaskan lokasi ruang pameran (Widiyastuti & Ningrum, 2025).

Selama masa magang, pengalaman yang didapat sangat berharga, terutama dalam hal pelayanan pelanggan, pengelolaan data pengunjung, serta keterampilan komunikasi. Resepsionis juga berperan dalam menjaga suasana museum yang nyaman dan ramah bagi pengunjung dari berbagai latar belakang (Susetyo *et al.*, 2024). Pengalaman ini membantu dalam meningkatkan keterampilan interpersonal, serta kemampuan dalam menghadapi berbagai situasi yang mungkin terjadi selama kunjungan. Dengan cara ini, resepsionis berkontribusi penting dalam menciptakan pengalaman yang menyenangkan dan edukatif bagi setiap pengunjung yang datang ke Museum Gedung Sate, memastikan mereka merasa dihargai dan memiliki pengalaman kunjungan yang berkesan.

Audio Visual

Untuk mendukung edukasi pengunjung, Museum Gedung Sate memiliki ruang audio visual yang memutar film mengenai sejarah Gedung Sate (Khaldia & Kemala, 2025; Sinaga & Perdana, 2025). Ruang audio visual berada di lokasi yang tertutup, sehingga tugas pelaksanaan magang yaitu membantu dan mengarahkan pengunjung menuju ruangan audio visual. Kegiatan ini bertujuan untuk memastikan pengunjung mendapatkan pengalaman museum yang lebih informatif dengan menonton sejarah perkembangan Gedung Sate dari masa ke masa. Kegiatan ini diawali dengan mengajak pengunjung yang ingin menonton film dokumenter sejarah perkembangan Gedung Sate dari masa ke masa. Setelah pengunjung memasuki ruangan audio visual, akan ada penjelasan singkat mengenai konten atau tema yang akan ditampilkan, durasi pemutaran film, serta himbauan demi kenyamanan bersama. Fasilitas ini akan membantu pengunjung dalam memahami sejarah Museum Gedung Sate yang dikemas lebih menarik (Perdana & Sinaga, 2024).

Pembuatan *Caption* Instagram Museum

Selanjutnya melihat kemudahan penyebaran informasi dalam media sosial, adapun tugas yang dilakukan yaitu membuat *caption* untuk akun Instagram Museum Gedung Sate. Tugas ini melibatkan pembuatan teks yang menarik dan informatif untuk setiap postingan, yang bertujuan untuk memperkenalkan koleksi museum, menginformasikan acara atau pameran terbaru, ucapan hari besar nasional/internasional, serta mengedukasi pengikut tentang sejarah Gedung Sate.

Pembuatan *caption* dilakukan dengan memperhatikan audiens yang lebih muda dan aktif di media sosial (Akhwan *et al.*, 2025; Savitri *et al.*, 2025). Oleh karena itu, gaya bahasa yang digunakan haruslah menarik dan mudah dipahami, namun tetap menyampaikan informasi yang tepat dan sesuai dengan tema museum (Saputro *et al.*, 2024). *Caption* yang dibuat tidak hanya berupa deskripsi singkat tentang gambar, tetapi juga berfungsi untuk mengajak pengikut untuk lebih berinteraksi, misalnya dengan menggunakan pertanyaan atau ajakan untuk mengunjungi museum. Selain itu, *caption* juga dilengkapi dengan *hashtag* yang relevan, agar postingan lebih mudah ditemukan oleh audiens yang lebih luas (Nasution *et al.*, 2025; Sandi & Wijaya, 2025). Penggunaan *hashtag* yang tepat juga membantu meningkatkan visibilitas dan jangkauan postingan museum, yang pada gilirannya bisa menarik lebih banyak pengunjung untuk datang langsung ke museum.

Melalui pengalaman ini, magang di bagian pembuatan *caption* memberikan kesempatan untuk belajar lebih banyak tentang strategi pemasaran digital, komunikasi melalui media sosial, serta cara-cara kreatif dalam menyampaikan informasi yang tidak hanya informatif tetapi juga mengundang interaksi dari pengikut. Hal ini sangat bermanfaat dalam memperkenalkan museum kepada publik yang lebih luas, terutama generasi muda yang lebih aktif di platform seperti Instagram.

Secara keseluruhan, pelaksanaan magang telah berjalan dengan baik. Tidak ada kendala yang didapatkan saat magang. Hal ini dapat dilihat bahwasanya pengelolaan manajemen di Museum Gedung Sate sudah baik dan terorganisir. Setiap orang telah mendapatkan tugasnya masing-masing dan berorientasi terhadap pengunjung. Semua kelancaran dalam kegiatan ini dikarenakan adanya koordinasi dan komunikasi yang baik antara pihak museum dan peserta magang.

Discussion

Pelaksanaan kegiatan magang di suatu instansi menjadi gambaran bagi mahasiswa sebelum masuk ke dalam dunia kerja. Saat magang, mahasiswa akan diberikan tanggung jawab dan melatih kedisiplinan dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Selama masa perkuliahan, mahasiswa lebih banyak mendapatkan teori yang berkaitan dengan program studi yang diambil. Namun, saat memasuki dunia kerja, mahasiswa akan merasakan praktik langsung yang dimana akan ada kendala dan hambatan yang membentuk mahasiswa untuk berpikir kritis dalam mendapatkan solusi. Pelaksanaan magang ini menjadi suatu pengabdian mahasiswa dalam mengimplementasikan pengetahuan yang telah didapatkan selama masa perkuliahan. Mahasiswa juga akan mendapatkan banyak pengetahuan baru saat terjun langsung ke lapangan.

Pada pelaksanaan magang di Museum Gedung Sate Bandung, mahasiswa mendapatkan banyak pengetahuan baru dan mengasah kemampuan untuk berinteraksi dengan orang baru. Seperti yang diketahui bahwa Museum sendiri merupakan Lembaga yang memberikan pelayanan informasi kepada masyarakat utamanya kepada pengunjung (Tupan & Djaenudin, 2022). Sebagai edukator, mahasiswa siap siaga untuk menjelaskan kepada pengunjung terkait dengan informasi mengenai Museum Gedung Sate. Hal ini melatih dalam komunikasi dan kemampuan untuk memberikan penjelasan yang mudah dipahami oleh pengunjung. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa komunikasi menjadi perantara yang paling efektif dalam menyampaikan suatu informasi (Gonie & Lesnussa, 2024).

Pelaksanaan peran lainnya saat magang di museum antara lain menjadi resepsionis yang dapat melatih untuk “akumenyapa” pengunjung yang baru datang dan memberikan informasi yang jelas terkait dengan Museum Gedung Sate. Di bagian resepsionis juga melatih dalam merekap dan mendata pengunjung Museum Gedung Sate di setiap harinya. Pencatatan rutin memberikan data pengunjung secara *real-time*, sehingga dapat meningkatkan pelayanan dan pengalaman pengunjung. Selain itu, dengan memperhatikan pengunjung melalui resepsionis dapat menjadi data observasi untuk peningkatan pelayanan museum ke depannya (Yang *et al.*, 2023; Yi *et al.*, 2022).

Keberadaan audio visual menjadi suatu ruang informatif yang dapat menjadi pilihan utama pengunjung untuk mempelajari berbagai hal terkait dengan Museum Gedung Sate. Disini kegiatan yang dilakukan adalah membantu dalam memberikan arahan pengunjung untuk masuk ke dalam ruang audio visual. Untuk memberikan arahan yang jelas, tentunya mahasiswa sudah memahami dan menghafalkan setiap denah ruang yang ada di Museum Gedung Sate. Penempatan tata ruang menjadi suatu hal yang perlu diperhatikan agar memudahkan pengunjung dalam menikmati setiap fasilitas yang telah disediakan (Alindi & Safeyah, 2026).

Kemudian untuk menyebarkan informasi secara cepat dapat melalui media sosial. Saat ini media sosial banyak dimanfaatkan oleh berbagai instansi sebagai media promosi dan pemasaran yang menonjolkan keunggulan instansi tersebut. Melalui *hashtag* dan algoritma dari media sosial, ada berbagai video yang viral sehingga banyak membuat orang untuk memberikan reaksi dan komentar. Melalui algoritma, seseorang dapat menjangkau demografi masyarakat dari suatu konten yang ditampilkan (Setyawan, 2024).

Dari berbagai kegiatan telah dilaksanakan, pengalaman magang ini tidak hanya memberikan pemahaman tentang bagaimana museum dijalankan, tetapi juga membantu dalam mengembangkan keterampilan seperti manajemen waktu, komunikasi interpersonal, serta bagaimana bekerja dalam tim yang mendukung lingkungan kerja profesional. Melalui interaksi dengan para staf Museum Gedung Sate dan pengunjung, maka mahasiswa juga mendapatkan wawasan mendalam tentang minat masyarakat terhadap sejarah lokal, sekaligus menjadi lebih paham mengenai pentingnya peran museum dalam pendidikan publik.

CONCLUSION

Pelaksanaan magang di Museum Gedung Sate memberikan pengalaman berharga bagi mahasiswa dalam memahami pengelolaan museum serta berkontribusi pada kegiatan operasionalnya. Sebagai edukator, mahasiswa bertugas memandu pengunjung dengan menjelaskan sejarah, arsitektur, dan koleksi museum secara menarik dan edukatif. Kegiatan ini tidak hanya meningkatkan kemampuan komunikasi, tetapi juga memperkaya pemahaman mahasiswa tentang pentingnya pelestarian sejarah dan budaya lokal. Selain itu, sebagai resepsionis, mahasiswa menyambut pengunjung, memberikan informasi layanan, mencatat data pengunjung, serta memastikan kenyamanan mereka selama berkunjung. Peran ini menjadi sarana efektif untuk memperkuat keterampilan interpersonal dan pelayanan.

Di sisi lain, mahasiswa turut terlibat dalam aktivitas promosi museum melalui pembuatan konten untuk media sosial. Mereka bertugas menyusun deskripsi menarik dan informatif untuk unggahan di Instagram, yang bertujuan meningkatkan daya tarik museum di kalangan masyarakat, khususnya generasi muda. Dalam proses ini, mahasiswa mempelajari strategi pemasaran digital dan komunikasi daring yang efektif. Tidak hanya itu, penggunaan teknologi dalam bentuk film dokumenter di ruang audio-visual juga menjadi bagian penting dalam memberikan pengalaman edukatif kepada pengunjung. Mahasiswa membantu memastikan film tersebut berjalan lancar dan memberikan informasi kontekstual kepada pengunjung sebelum penayangan dimulai.

Pengalaman magang ini memberikan manfaat yang saling melengkapi. Mahasiswa memperoleh wawasan langsung di dunia kerja, mengasah keterampilan praktis, dan meningkatkan kesiapan mereka untuk memasuki bidang perpustakaan dan informasi. Sementara itu, Museum Gedung Sate mendapat dukungan dalam berbagai aspek operasional dan promosi, yang turut berkontribusi pada peningkatan pelayanan kepada masyarakat. Magang ini menjadi langkah penting bagi mahasiswa untuk mengaplikasikan ilmu yang telah dipelajari di kampus sekaligus berperan aktif dalam pelestarian sejarah dan budaya lokal.

AUTHOR'S NOTE

Penulis menyatakan bahwa tidak ada konflik kepentingan terkait publikasi artikel ini. Penulis menegaskan bahwa data dan isi artikel bebas dari plagiarisme.

REFERENCES

- Adityaji, R., Indrianto, A. T. L., Nugroho, A., & Oktavio, A. (2025). Training to improve the skills and professionalism of museum tour guides in Mojokerto, East Java. *Gandrung: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 6(1), 2060-2070.
- Akhwan, A., Susanty, S., & Bratayasa, I. W. (2025). Pengelolaan akun Instagram @insidesesaot sebagai media informasi kopi. *Journal of Responsible Tourism*, 4(3), 943-950.
- Alindi, A. K., & Safeyah, M. (2026). Analisis tata ruang dalam gedung seni pertunjukan Cak Durasim Surabaya. *Jaur (Journal of Architecture And Urbanism Research)*, 9(2), 476-490.
- Azzahra, N. S., & Samatan, N. (2024). Penggunaan bahasa dalam komunikasi antar budaya di lingkungan kerja "Nizaro Furniture". *Arkana: Jurnal Komunikasi dan Media*, 3(2), 80-95.
- Fauzi, L., Dewi, L., & Hadiapurwa, A. (2016). Implementasi program edu-tourism di Perpustakaan Museum Asia Afrika. *EduLib*, 6(1), 105-112.
- Gonie, L. E., & Lesnussa, R. J. (2024). Implementasi komunikasi efektif dalam pemberian pelayanan prima di Dinas Perpustakaan Arsip dan Dokumentasi Provinsi Sulawesi Utara. *TelangkeJurnal Telangke Ilmu Komun*, 6(1), 18-30.
- Haryati, H., Tri, T. H. A., Rian, R. P., Dwi, D. V., Sari, S. A., Wijaya, M. A. W., Rosid, U. A. R., & Syifa, S. R. A. (2024). Optimizing visitor records and booking visits to the Subang District Museum based on website. *Consen: Indonesian Journal of Community Services and Engagement*, 4(1), 52-57.
- Hidayat, T., Rahmadilla, R., Ratuku, G. A., & Adiscallysta, M. K. (2024). Analisis daya tarik wisata pada Museum Gedung Sate. *Manajemen dan Pariwisata*, 3(2), 208-218.
- Ilham, I. (2024). Dampak rendahnya sikap/perilaku harmonis, adaptif dan kolaboratif terhadap kerja berkelanjutan pegawai publik. *Mutiara: Jurnal Penelitian dan Karya Ilmiah*, 2(3), 190-200.
- Irawan, H., Santosa, Y. B. P., & Hidayat, A. (2022). Museum Gedung Pegadaian Sukabumi sebagai sarana wisata edukasi sejarah. *Jurnal Artefak*, 9(2), 103-112.
- Istina, D. (2022). Keberadaan dan fungsi museum bagi generasi Z. *Jurnal Tata Kelola Seni*, 8(2), 95-104.

- Juwita, T., Novianti, E., Tahir, R., & Nugraha, A. (2020). Pengembangan model wisata edukasi di Museum Pendidikan Nasional. *Journal of Indonesian Tourism, Hospitality and Recreation*, 3(1), 8-17.
- Karnezhou, M., & Kariotoglou, P. (2022). Inquiry in a Science Museum: Science Museum educators' views and practices. *Education Sciences*, 12(12), 1-16.
- Khalda, E. R., & Kemala, Z. (2024). Analisa wisata edukasi sejarah di Smart Museum Gedung Sate. *Manajemen dan Pariwisata*, 3(2), 236-248.
- Masril, M., Menhard, M., Zubir, Z., Nusyirwan, N., Hidayat, R., Jefriyanto, J., Sari, M. R., Yusuf, M., & Jonnedi, J. (2021). Persiapan menghadapi dunia kerja bagi mahasiswa tingkat akhir dan lulusan baru. *Jurnal Abdidas*, 2(5), 1092-1098.
- Murdiastomo, A., Bismoko, D. S., & Siswantara, R. P. (2023). Tata pameran museum negeri pada masa lalu dan masa kini: Studi Museum Nasional Indonesia dan Museum Sonobudoyo. *Purbawidya: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Arkeologi*, 12(1), 17-31.
- Nasution, D. R., Rasyid, A., & Angin, I. F. D. P. (2025). Efektivitas penggunaan Instagram dalam mempromosikan kuliner lokal (studi kasus UMKM pada "Warung Kopi Agam Senyum di Medan"). *Triwikrama: Jurnal Ilmu Sosial*, 11(8), 21-30.
- Nazhar, R. D., & Rosid, Y. S. (2020). Penyajian Ruang Pameran sejarah berteknologi augmented reality pada Museum Gedung Sate Bandung. *Waca Cipta Ruang*, 6(1), 13-18.
- Nugraha, H., Rusmana, A., & Khadijah, U. S. L. (2025). Enhancing visitor learning and information access through virtual reality at the Museum Pendidikan Nasional. *Berkala Ilmu Perpustakaan dan Informasi*, 21(2), 343-358.
- Perdana, F., & Sinaga, D. (2024). Manajemen lembaga informasi di Museum Gedung Sate Bandung. *Kabuyutan*, 3(2), 111-114.
- Prasetyo, D., Manik, T. S., & Riyanti, D. (2021). Pemanfaatan museum sebagai objek wisata edukasi. *Kepariwisata: Jurnal Ilmiah*, 15(1), 1-11.
- Qatrunnada, R. Z., Rahmadewi, S. R., & Fadhila, R. N. (2022). Career guidance: Strategi meningkatkan kompetensi mahasiswa. *Abdi Psikonomi*, 3(4), 230-240.
- Ramadhan, A. J., Erwina, W., & Rohman, A. S. (2025). Penerapan smart museum sebagai strategi pengembangan layanan Museum Gedung Sate Bandung. *Jurnal Pustaka Budaya*, 12(1), 1-14.
- Ria, A., & Zainuddin, D. (2019). Kualitas lulusan dan orientasi bidang pekerjaan terhadap kemampuan menghadapi persaingan kerja pada mahasiswa perguruan tinggi. *Research and Development Journal of Education*, 5(2), 39-50.
- Sandi, N. A., & Wijaya, A. S. (2025). Penerapan model konten Instagram berbasis algoritma untuk meningkatkan visibilitas kampus gratis. *All Fields of Science Journal Liaison Academia and Society*, 5(2), 443-455.
- Saputro, G. E., Khunaefi, M. W., Na'am, M. F., & Nurrohmah, S. (2024). Edukasi digital Museum RA Kartini Rembang "rekonstruksi keadilan gender melalui animasi genealogi RA Kartini". *Demandia: Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain, dan Periklanan*, 9(2), 235-260.
- Savitri, A. A., Pranata, R. T. H., & Cholagi, F. F. (2025). Publikasi informasi pada pembuatan konten Instagram @bukune di PT Bukune Kreatif Cipta. *Buana Komunikasi (Jurnal Penelitian dan Studi Ilmu Komunikasi)*, 6(1), 35-47.

- Setyawan, A. (2024). Tiktok algorithm and its impact on marketing strategy. *Radinka Journal of Science and Systematic Literature Review*, 2(3), 361-369.
- Sinaga, D., & Perdana, F. (2025). Program PODSESIF di museum gedung sate. *Jurnal Kajian Budaya dan Humaniora*, 7(1), 62-67.
- Suciati, T. A., & Deswarta, D. (2024). Pengaruh pelatihan kerja, tingkat pendidikan, dan pengalaman kerja terhadap kinerja karyawan generasi Z di Selat Panjang. *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan dan Kemasyarakatan*, 18(1), 58-79.
- Suminar, I. R., Hasanah, I. M., Maulana, P. B., & Hermanto, O. (2024). Pengaruh warisan budaya Gedung Sate terhadap identitas Kota Bandung. *Journal of Contemporary Issues in Primary Education*, 2(2), 143-149.
- Susetyo, B., Hanika, S. A., & Natarsyah, M. (2024). Kajian pengunjung museum: Upaya menarik pengunjung potensial ke Museum Perjuangan Subkoss Garuda Sriwijaya. *Museion Bulletin: Jurnal Kajian Museum*, 1(1), 1-21.
- Tupan, T., & Djaenudin, M. (2022). Peran kolaborasi galeri, perpustakaan, arsip dan museum dalam mendiseminasikan sumber informasi pengetahuan kepada masyarakat. *TIK Ilmeu: Jurnal Ilmu Perpustakaan dan Informasi*, 6(2), 139-155.
- Widiyastuti, T., & Ningrum, T. A. P. (2025). Upaya peningkatan kualitas pelayanan resepsionis sebagai penunjang kegiatan operasional organisasi. *Advances in Management and Financial Reporting*, 3(3), 1096-1110.
- Yang, Y., Liu, S., & Song, X. (2023). The co-creation of museum experience value from the perspective of visitor motivation. *Sage Open*, 13(4), 1-19.
- Yi, T., Lee, H. Y., Yum, J., & Lee, J. H. (2022). The influence of visitor-based social contextual information on visitors' museum experience. *Plos One*, 17(5), 1-25.