

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Indonesia dikenal sebagai negara yang kaya akan budaya dan warisan sejarah, selain itu memiliki sejarah panjang dalam pengembangan museum. Sejak zaman kolonial Belanda hingga masa kini, museum-museum di Indonesia menjadi penjaga memori kolektif yang mencerminkan keragaman budaya, seni, arkeologi, serta sejarah alam dan manusia di seluruh kepulauan. Melalui perjalanan waktu, perkembangan museum di Indonesia terus berkembang untuk menyajikan pengetahuan yang lebih luas dan mendalam kepada generasi masa kini tentang kekayaan warisan yang dimiliki oleh negara ini. Keberadaan museum di Indonesia berakar dari pengaruh masa kolonial Belanda. Sejak tahun 1752, terdapat sebuah organisasi ilmiah yang berbasis di Haarlem, Belanda, yang dikenal sebagai "*De Hollandsch Maatschapij en weten schappen*".<sup>1</sup>

Pemerintah Belanda di Indonesia merasa penting untuk mendirikan museum dan pusat penelitian di berbagai kota, termasuk Batavia, dengan tujuan memberikan kesempatan bagi bangsa Belanda untuk lebih mengeksplorasi kekayaan wilayah jajahannya. Dibandingkan dengan negara-negara di Asia Tenggara, perkembangan sejarah permuseuman di Indonesia terjadi jauh lebih awal. Pada tanggal 24 April 1778, di wilayah Nusantara telah didirikan *Bataviaaschap Genootschap van Kusten en Wetenschaapen*, yang merupakan leluhur dari museum dengan slogan *Ten Nutte van het Gemeen*.<sup>2</sup> Setelah masa kemerdekaan, lembaga ini berganti nama menjadi Lembaga Kebudayaan Indonesia pada tahun 1950.

---

<sup>1</sup> Aliya Rusriyatur Rofida, "Perkembangan Museum Kambang Putih Sebagai Sarana Edukasi dan Pariwisata di Kota Tuban Tahun 2012 - 2020," *AVATARA, e-Journal Pendidikan Sejarah* Vol. 12, N (2022). Hlm, 3.

<sup>2</sup> Dwi Agus Ujianto dan Fitri Isharyanto, "Pengelolaan Museum Pemerintah Dengan Model Badan Layanan Umum (Suatu Tinjauan)," *Jurnal Tata Kelola & Akuntabilitas Keuangan Negara* Vol. 2, No (2016). 91.

Selanjutnya, museum warisan Belanda ini mengalami transformasi menjadi Museum Pusat pada tahun 1962 dan akhirnya menjadi Museum Nasional pada tahun 1970.<sup>3</sup>

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) dikatakan bahwa museum merupakan gedung yang digunakan sebagai tempat untuk pameran tetap benda – benda yang patut mendapat perhatian umum, seperti peninggalan sejarah, seni, dan ilmu atau juga menyimpan barang – barang kuno.<sup>4</sup> Di Indonesia sendiri, perkembangan pengertian dan tujuan museum terbagi menjadi 3 kategori, yaitu museum tradisional, museum modern, dan museum pascamodern.<sup>5</sup> Kebanyakan masyarakat masih memandang museum itu sebagai suatu tempat atau lembaga yang bersuasana statis, berpandangan konservatif atau kuno, mengurus benda – benda kuno kalangan elit untuk kebanggaan dan kekaguman semata. Sehingga masyarakat belum sepenuhnya menerima konsep museum karena mereka menganggapnya sebagai tempat penyimpanan dan pelestarian artefak sejarah dan warisan budaya Indonesia.

Namun, seiring berjalannya waktu, peran museum telah berkembang, diakui oleh masyarakat sebagai tempat pendidikan dan tujuan pariwisata. Dimana perkembangan museum di Indonesia pada dasarnya mengalami peningkatan yang signifikan. Minat masyarakat terhadap lembaga museum adalah fenomena yang menarik untuk diamati, terlihat dari peningkatan jumlah pengunjung sebagai bukti nyata perhatian mereka. Secara lembaga, minat ini tercermin dalam upaya keras dari lembaga pemerintah dan swasta untuk mendirikan museum baru. Peningkatan minat masyarakat ini sejalan dengan meningkatnya tuntutan dalam berbagai bidang seperti ilmu pengetahuan, kebudayaan, dan

---

<sup>3</sup> Dedi Asmara, "Peran Museum dalam Pembelajaran Sejarah," *Kaganga: Jurnal Pendidikan Sejarah dan Riset Sosial Humaniora* Vol, 2. No 2. (2019). Hlm, 11.

<sup>4</sup> "Arti kata museum - Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online," diakses 27 November 2023, <https://kbbi.web.id/museum>.

<sup>5</sup> Ujjianto dan Isharyanto, "Pengelolaan Museum Pemerintah Dengan Model Badan Layanan Umum (Suatu Tinjauan)." Hlm, 92.

interaksi internasional, membuat museum menjadi alternatif yang relevan untuk memenuhi kebutuhan budaya dan estetis. Pembangunan Museum yang monumental, menarik dengan sarana yang mutakhir memerlukan dana yang cukup besar. Keterbatasan dana pembangunan museum di Indonesia menyebabkan pembangunan museum dilakukan secara bertahap.<sup>6</sup>

Indonesia, yang dikenal dengan keberagaman budayanya, telah lama menampilkan kekayaan budaya yang unik dan khas dalam koleksinya di museum. Oleh karena itu, museum memiliki peran yang signifikan dalam menjaga kelestarian budaya. Namun, kita perlu menyadari bahwa museum tidak hanya bertugas untuk melindungi warisan budaya, melainkan juga harus dapat dinikmati oleh masyarakat sebagai pusat pendidikan dan tempat rekreasi. Selain dari pada itu, museum tidak memiliki tujuan mencari keuntungan, melainkan berkomitmen untuk melayani masyarakat atau pelajar yang mengunjungi museum.<sup>7</sup> Museum menjadi alternatif yang baik untuk kegiatan pembelajaran dan wisata yang banyak digemari oleh masyarakat dan pelajar di sekitarnya melalui kunjungan mereka ke museum.

Sehingga salah satu peran dan tanggung jawab museum adalah mengkomunikasikan warisan budaya kepada masyarakat. Museum harus menyediakan berbagai akses bagi pengunjung agar mereka dapat memperoleh kesempatan menggunakan fasilitas dan layanan, riset dan studi koleksi, sajian display, termasuk konsultasi dengan staff museum.<sup>8</sup> Aspek yang paling penting dalam berinteraksi dengan masyarakat adalah apa yang ingin disampaikan, yang terutama adalah informasi atau pengetahuan yang disusun dalam bentuk pameran. Informasi atau

---

<sup>6</sup> Luthfi Asiaro, "Museum dan Pembelajaran," *Museografia: Majalah Ilmu Permuseuman* Vol, 1. No 2 (2007). Hlm, 10.

<sup>7</sup> Moh. Amir Sutaarga, *Pedoman Penyelenggaraan dan Pengelolaan Museum*, Cet. 2 (Jakarta: Direktorat Permuseuman Direktorat Jenderal Kebudayaan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1983). Hlm, 20.

<sup>8</sup> Asmara, "Peran Museum dalam Pembelajaran Sejarah." Hlm, 10.

pengetahuan ini adalah pesan yang akan diberikan kepada pengunjung, dan pesan ini telah melalui proses seleksi koleksi dan interpretasi melalui konteks museologi<sup>9</sup>. Selanjutnya, jumlah penambahan museum telah menunjukkan angka yang signifikan. Sebaliknya, penelitian yang telah dilakukan justru mengungkapkan hal yang sangat memprihatinkan, dimana penambahan museum yang jumlahnya tidak berbanding lurus dengan angka penambahan jumlah pengunjung museum.<sup>10</sup>

Bahkan pada era pasca modern ini jumlah pengunjung museum justru mengalami angka penurunan yang signifikan pula. Secara sepintas dapat ditengarai bahwa hal ini disebabkan oleh karena rumah orang tidak lagi merasa perlu untuk keluar guna mengisi waktu luangnya, berkat ketersediaan berbagai sarana hiburan berskala rumah tangga namun berkualitas profesional. Apalagi hasil penelitian menunjukkan bahwa biaya yang harus disediakan untuk mengisi waktu luang pun menjadi makin mahal. Sementara itu museum sendiri telah tersaing oleh berbagai pusat pembelanjaan yang mampu menawarkan sarana yang jauh lebih menarik dan nyaman sebagai tempat meluangkan waktu. Persaingan ini diperparah dengan kenyataan bahwa di satu sisi jumlah museum bertambah banyak, namun di sisi lain jumlah pengunjung justru berkurang.<sup>11</sup> Keadaan yang demikian ini memaksa terjadinya persaingan antar museum, sehingga mengakibatkan banyak di antara museum kecil tidak mampu mempertahankan eksistensinya.

Museum menjadi salah satu lembaga pendidikan yang menyimpan bukti jejak sejarah suatu bangsa. Keberadaan museum dapat menjadi tolak ukur kesadaran masyarakat dalam menjaga sejarah, tradisi dan kebudayaan yang menjadikan mereka sebagai seutuhnya manusia yang berbudaya.

---

<sup>9</sup> Museologi merupakan suatu bidang penelitian yang mempelajari bagaimana mengelola lebih lanjut benda tersebut dalam sebuah wadah yang disebut dan dikenal dengan museum. Museologi sendiri dalam hal ini menekankan pada benda atau suatu peninggalan yang sudah diperoleh dari hasil penelitian arkeologi.

<sup>10</sup> Heri Setiawan, *Pengantar Ilmu Museum* (Bandung: M@nnacom.Press, 2012). h. 137.

<sup>11</sup> Setiawan. Hlm, 138.

Museum mengalami perkembangan agar tetap eksis di berbagai kalangan. Perkembangan dan pembaruan ini tentu merujuk pada perkembangan teknologi di era digital seperti saat ini. Bukan bermaksud mengubah keseluruhan isi museum dengan hal-hal digital yang justru dapat menghilangkan esensi museum itu sendiri, namun melakukan pendekatan yang sesuai dengan target pengunjung adalah strategi bagi museum untuk dapat bertahan di tengah generasi Z saat ini.<sup>12</sup> Perkembangan teknologi terjadi bila seseorang menggunakan alat dan akalinya untuk menyelesaikan masalah yang dihadapinya.<sup>13</sup>

Oleh karena itu Puspa Iptek Sundial yang terletak di Kota Baru Parahyangan<sup>14</sup> Bandung, memiliki peran penting dalam mengabadikan sejarah perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Iptek) di Indonesia. Museum ini didirikan pada tahun 2001 sebagai upaya untuk mempromosikan pemahaman masyarakat tentang peranan Iptek dalam perkembangan negara. Sejak didirikan, museum ini telah mengalami berbagai perubahan signifikan dalam upaya memajukan pemahaman Iptek di masyarakat. Sejarah Puspa Iptek Sundial Bandung dimulai dengan berdirinya Kota Baru Parahyangan sebagai kawasan pemukiman yang dikembangkan oleh pemerintah daerah.

Puspa Iptek Sundial di Kota Baru Parahyangan, Bandung adalah sebuah institusi budaya yang memiliki peran penting dalam melestarikan dan menggali pengetahuan tentang sains, teknologi, dan peralatan astronomi, khususnya berkaitan dengan sundial. Puspa Iptek Sundial sendiri merupakan sundial terbesar di Asia Tenggara yang dikunjungi rata-rata 101.458 orang pengunjung setiap tahun dengan area display hanya

---

<sup>12</sup> Dhiyah Istina, "Keberadaan dan Fungsi Museum Bagi Generasi Z," *Jurnal Tata Kelola Seni* Vol. 8, No (2022) Hlm, 95.

<sup>13</sup> Leo Agung, *Sejarah Intelektual*, ed. oleh M. Nursam, Cet. 2 (Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2016). Hlm, 193.

<sup>14</sup> Kota Baru Parahyangan merupakan kota terencana yang berada di Padalarang, Kab. Bandung Barat, Jawa Barat. Kota ini dikembangkan oleh PT. Lyman Property / Lyman Group, dimana kota ini dibentuk pada tahun 2000, seta mempunyai beberapa keunikan yaitu : desain Kota yang berbeda dengan kota lain, mempunyai visi & misi sebagai kota pendidikan, dan lain – lain.

dua ribu meter persegi yang jika dihitung kepadatannya pertahun. Puspa Iptek Sundial merupakan Science Center terpadat di Indonesia.<sup>15</sup> Pendirian museum ini pada tahun 2001 merupakan upaya untuk memperkenalkan pengetahuan astronomi dan ilmu pengetahuan lainnya kepada masyarakat. Pada 11 Mei 2002, museum ini diresmikan oleh Menteri Riset dan Teknologi Indonesia, yaitu M. Hatta Rajasa sebagai bagian dari inisiatif untuk memperluas akses publik terhadap pengetahuan Iptek. Seiring berjalannya waktu, museum ini telah mengalami perkembangan yang cukup pesat dalam hal koleksi, fasilitas, dan program pendidikan.<sup>16</sup>

Selama dua dekade terakhir, Museum Puspa Iptek Sundial telah menjadi pusat edukasi yang penting bagi masyarakat Bandung dan sekitarnya. Dengan koleksi yang terus berkembang seperti peralatan teknologi canggih, museum ini telah menjadi sumber inspirasi bagi generasi muda yang tertarik dengan Iptek. Pada tahun 2022, museum ini memperingati 20 tahun perjalanan yang sukses dalam mempromosikan pemahaman Iptek. Beberapa hal yang unik dan menarik untuk pembahasan ini di teliti yaitu, berdirinya museum ini dilatar belakangi dengan spirit, visi dan misi Kota Baru Parahyangan sebagai kota berwawasan pendidikan. Peresmian museum ini bertepatan dengan momentum hari *Pendidikan Nasional*, memberikan akses penuh kepada semua pengunjung untuk bisa memperagakan semua koleksi yang ada di museum, selain dari pada itu juga selama dua dekade tersebut, museum ini telah mengalami perkembangan yang signifikan dalam hal bangunan, jumlah pengunjung dan jumlah koleksi alat peragaan interaktifnya.

Seiring dengan adanya perkembangan serta memiliki dampak terhadap teknologi tersebut, maka penelitian Museum Puspa Iptek Sundial Bandung menarik untuk diteliti. Selain itu, fungsi Museum Puspa Iptek

---

<sup>15</sup> Haura Pranhadjah Rizkahaj dan Itca Istia Wahyuni, "Analisis Promotion Mix Puspa IPTEK Sundial Kota Baru Parahyangan," *Profesi Humas: Jurnal Ilmiah Ilmu Hubungan Masyarakat*, Vol. 2, No. 1 (2017). Hlm, 47.

<sup>16</sup> Roro, "Museum Puspa Iptek Sundial," Perpustakaan Digital Budaya Indonesia, 2018. <https://budaya-indonesia.org/>

Sundial bagi masyarakat dapat mencakup berbagai aspek, seperti pendidikan, penelitian, edukasi dan pemahaman terhadap sains dan teknologi. Adapun pemilihan rentang tahun 2002 itu didasarkan pada sejarah awal diresmikannya museum tersebut, sedangkan batasan tahun 2022 didasarkan pada dua dekade eksistensi dan kontribusi museum bagi masyarakat, dan sekaligus dimulainya penelitian ini oleh penulis. Oleh karena itu, penelitian tentang *“Perkembangan Pusat Peragaan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (Puspa Iptek) Sundial Kota Baru Parahyangan Bandung Tahun 2002 – 2022”* akan memberikan wawasan yang berharga mengenai peran penting museum ini dalam mendukung pengembangan Iptek di Indonesia.

## **B. Rumusan Masalah**

Dari uraian latar belakang di atas yang telah penulis paparkan, maka masalah yang akan dibahas pada penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana Profil Puspa Iptek Sundial Kota Baru Parahyangan Bandung ?
2. Bagaimana Perkembangan Puspa Iptek Sundial Kota Baru Parahyangan Bandung Tahun 2002 – 2022 ?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang ada diatas, maka tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk bisa dapat menjawab rumusan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya. Sehingga dari itu, maka tujuan dari penelitian ini yaitu :

1. Untuk Menjelaskan Profil Puspa Iptek Sundial Kota Baru Parahyangan Bandung.
2. Untuk Menjelaskan Perkembangan Puspa Iptek Sundial Kota Baru Parahyangan Bandung Tahun 2002 – 2022.

#### D. Kajian Pustaka

Berikut ini beberapa penelitian yang mempunyai atau memiliki keterkaitan dan kesesuaian dengan tema pembahasan penelitian penulis, setelah membaca, menelaah, serta memahami penelitian yang dilakukan terdahulu, dari sini penulis memiliki gambaran mengenai pembahasan penelitian untuk kedepannya, antara lain yaitu :

1. Skripsi dengan judul : “*Pembangunan Aplikasi Virtual Tour Pada Wisata Edukasi di Puspa Iptek Sundial*” yang ditulis oleh Agung Budi Pangestu, Mahasiswa Universitas Komputer Indonesia. Penelitian ini dilakukan pada tahun 2019.

Hasil dari penelitian ini adalah aplikasi *virtual tour* pada wisata edukasi Puspa Iptek Sundial dapat membantu pengelola dalam mempromosikan Puspa Iptek Sundial dan aplikasi *virtual tour* pada wisata edukasi Puspa Iptek Sundial dapat mempermudah calon pengunjung untuk mendapatkan informasi tentang wahana dan fasilitas di Puspa Iptek Sundial.<sup>17</sup> Penelitian ini tentunya berbeda dengan penelitian yang akan penulis kaji, dimana dalam penelitian tersebut tidak ada pembahasan secara spesifik mengenai sejarah dan perkembangan Puspa Iptek Sundial Bandung. Sedangkan itu menjadi fokus penelitian yang akan penulis kaji.

2. Skripsi dengan judul : “*Pengaruh Implementasi Experiential Quality Terhadap Revisit Intention Wisatawan Puspa Iptek Sundial*” yang ditulis oleh Marcella Brigita Santoso, Mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia. Penelitian ini dilakukan pada tahun 2015.

Hasil dari penelitian ini secara keseluruhan yaitu, *experiential quality* yang mencakup *interaction quality*, *physical environment quality*, *outcome quality*, dan *access quality* dinilai tinggi. Hal ini disebabkan oleh tingginya penilaian pada dimensi-dimensi tersebut di

---

<sup>17</sup> Agung Budi Pangestu, “*Pembangunan Aplikasi Virtual Tour Pada Wisata Edukasi di Puspa Iptek Sundial*” SKRIPSI (Universitas Komputer Indonesia, 2019). Hlm, 19 – 20.

Puspa Iptek Sundial, yang mampu menciptakan pengalaman berkualitas dan menyenangkan bagi para wisatawan, terutama dalam aspek pengalaman edukasi yang tak terlupakan. Dimensi *physical environment quality* mendapatkan penilaian tertinggi karena kenyamanan dan daya tarik tempat wisata ini, serta keberagaman alat peraga yang dapat digunakan oleh pengunjung, memberikan pengalaman edukasi yang unik.<sup>18</sup> Penelitian ini tentunya memiliki perbedaan dengan penulis akan kaji, walaupun ada pembahasan yang sama mengenai kunjungan wisata ke Puspa Iptek Sundial dalam hal sejauh mana niat wisatawan untuk datang kembali ke Puspa Iptek Sundial. Sedangkan disini fokus penelitian penulis yaitu membahas sejarah dan perkembangan Puspa Iptek Sundial Bandung.

3. Tugas Akhir dengan judul : “*Redesain Interior Museum Puspa Iptek Sundial Bandung*” yang ditulis oleh Riza Annisa Larasati, Mahasiswa Universitas Telkom Bandung. Penelitian ini dilakukan tahun 2021.

Hasil dari penelitian ini adalah penjelasan tentang tema perancangan, konsep perancangan, pengaturan ruang, susunan, desain, bahan, warna, pencahayaan, ventilasi, keamanan, akustik, serta penerapannya pada fasilitas edukasi kelistrikan di Puspa Iptek Sundial Bandung, serta termasuk pemilihan rencana tata letak, ide - ide pengaturan ruangan, persyaratan teknis ruangan, dan elemen interior.<sup>19</sup> Penelitian ini berbeda jika dibandingkan dengan penelitian yang penulis kaji yaitu dalam hal fokus penelitiannya, dimana peneliti sebelumnya memilih redesain interior museum Puspa Iptek Sundial, perencanaan tata ulang pembangunan interior museumnya, sebagai

---

<sup>18</sup> Marcella Brigata Santoso, “*Pengaruh Implementasi Experiential Quality Terhadap Revisit Intentions Wisatawan Puspa Iptek Sundial*” SKRIPSI (Universitas Pendidikan Indonesia, 2015). Hlm, 42 - 43.

<sup>19</sup> Riza Annisa Larasati, “*Redesain Interior Museum Puspa Iptek Sundial Bandung*” SKRIPSI (Universitas Telkom Bandung, 2021). Hlm, 82.

fokus penelitiannya. Sedangkan fokus penulis disini adalah profil Puspa Iptek dan perkembangannya dari tahun 2002 – 2022.

4. Tugas Akhir dengan judul : “*Perancangan Interior Museum Puspa Iptek Sundial Kota Baru Parahyangan*” yang ditulis oleh Nawwaf Bin Ahmad Hairrudin Murtani, mahasiswa ISI Yogyakarta. Penelitian ini dilakukan pada tahun 2023.

Hasil dari penelitian ini adalah perancangan Museum Puspa Iptek Sundial Bandung, perlu memperhatikan beberapa faktor dalam menciptakan pengalaman museum yang mendalam, menarik, interaktif, edukatif, dan mengesankan bagi pengunjung dapat diterapkan pendekatan *Experiential Learning* model David Kolb. Dan untuk menciptakan tema futuristik, serta sains dan teknologi yang menyenangkan dapat dimulai dengan memberikan pengalaman langsung menggunakan teknologi canggih, seperti *Augmented Reality dan Virtual Reality*.<sup>20</sup> Penelitian ini tentunya berbeda dengan penelitian yang akan penulis bahas, karena dalam penelitian tersebut hanya memaparkan tentang perancangan museumnya saja. Sedangkan fokus penelitian penulis ialah membahas Profil museum Puspa Iptek Sundial keseluruhan serta bagaimana perkembangannya dari awal diresmikan tahun 2002 hingga tahun 2022.

Dari beberapa kajian pustaka yang di paparkan diatas, dapat disimpulkan bahwasannya penelitian terdahulu terdapat perbedaan dengan pembahasan penelitian yang akan penulis lakukan saat ini. Dimana penelitian terdahulu belum secara spesifik dan signifikan mengungkapkan bagaimana profil Puspa Iptek Sundial Bandung, mengenai sejarah berdirinya, perkembangan Puspa Iptek Sundial tahun 2002 – 2022. Oleh karena itu, penelitian terdahulu bisa digunakan sebagai rujukan salah satu sumber literatur dengan beberapa perspektif dalam penulisan nanti

---

<sup>20</sup> Nawwaf Bin Ahmad Hairrudin Murtani, “*Perancangan Interior Museum Puspa Iptek Sundial Kota Baru Parahyangan*” SKRIPSI (Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2023). Hlm, 89.

kedepannya. Hal ini karena fokus penelitian saat ini adalah bagaimana profil Puspa Iptek Sundial dan perkembangannya dari tahun 2002 – 2022.

## **E. Metode Penelitian**

Dalam melakukan penulisan penelitian skripsi ini, penulis disini menggunakan metode penelitian sejarah. Dimana terdapat ungkapan menurut salah satu sejarawan, yaitu Gilbert J. Garraghan, yang mengatakan bahwa metode penelitian sejarah merupakan sekumpulan prinsip – prinsip dan aturan yang sistematis, yang mana dimaksudkan untuk memberikan bantuan secara efektif dalam usaha mengumpulkan sumber bagi sejarah, menela'ah secara kritis, dan menyajikan hasilnya dalam bentuk tertulis.<sup>21</sup> Terdapat beberapa tahapan yang harus dilalui dalam langkah – langkah penelitian sejarah ini, antara lain :

### **1. Heuristik**

Pada tahapan awal ini, penulis memulai pencarian serta penemuan sumber - sumber atau informasi sejarah yang relevan untuk penelitiannya.<sup>22</sup> Pada fase ini, seorang sejarawan perlu melakukan pencarian sumber-sumber yang relevan untuk penelitian yang akan mereka lakukan.<sup>23</sup> Sumber-sumber ini juga diklasifikasikan berdasarkan jenisnya, yaitu sumber primer, sumber sekunder, dan sumber tersier.<sup>24</sup>

Terdapat bahan atau sumber – sumber yang telah penulis kumpulkan dari berbagai tempat untuk melakukan penelitian ini. Seperti observasi langsung ke Museum Puspa Iptek Sundial Kota Baru Parahyangan di Padalarang, Dinas Perpustakaan dan Arsip Daerah Jawa Barat, Perpustakaan UIN Sunan Gunung Djati Bandung, dan

---

<sup>21</sup> Aam Abdillah, *Pengantar Ilmu Sejarah* (Bandung: Pustaka Setia, 2012). Hlm, 29

<sup>22</sup> Sulasman, *Metodologi Penelitian Sejarah*, ed. oleh Beni Ahmad Saebani, Cet. 1 (Bandung: CV Pustaka Setia, 2014). Hlm, 93.

<sup>23</sup> Kuntowijoyo, *Pengantar Ilmu Sejarah* (Yogyakarta: Penerbit Tiara Wacana, 2013). Hlm, 73.

<sup>24</sup> Sulasman, *Metodologi Penelitian Sejarah*. Hlm, 95.

Perpustakaan Fakultas Adab dan Humaniora. Selain dari pada itu, penulis juga menghimpun data dari website resmi Museum Puspa Iptek Sundial Bandung, Kota baru Parahyangan Bandung, dari akun Instagram dan You Tube nya, melakukan wawancara dengan kepala dan staff museum Puspa Iptek Sundial Bandung. Setelah sumber data terkumpul, maka sumber – sumber tersebut penulis kelompokkan atau klasifikasikan berdasarkan jenis dan bentuk sumber nya, antara lain :

**a. Sumber Primer**

1) Sumber Buku

- a) Rusmiyati, Dkk. “*Katalog Museum Indonesia Jilid 1*” (PDF). Jakarta : Direktorat Pelestarian cagar Budaya dan Permuseuman. Tahun 2018.
- b) Sekretariat Direktorat Jenderal Kebudayaan. “*Direktori Museum Indonesia*” (PDF). Jakarta : Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. Tahun 2012.

2) Sumber Benda

- a) Jam Matahari Horizontal, sebagai jam matahari terbesar di Indonesia dan Asia Tenggara.
- b) Jam Matahari Vertikal, Terpadu Pertama di Indonesia.
- c) Tugu Peresmian Gedung Puspa Iptek Bandung, oleh Menteri Riset dan Teknologi yaitu Ir. M. Hatta Rajasa.
- d) Tugu Peletakan Batu Pertama Gedung Puspa Iptek Bandung, oleh Menteri Negara Riset dan Teknologi yaitu Muhammad As Hikam.

3) Sumber Foto

- a) Sertifikat penghargaan dari Museum Rekor Indonesia (MURI) pada tahun 2002, yaitu Jam Matahari Vertikal dan Horizontal terpadu pertama dan terbesar di Indonesia.

- b) Serifikat penghargaan "*Developer Of The Year (Property & Bank Award 2016)*", kepada Kota Baru Parahyangan.
- c) Sertifikat penghargaan "*Township In Recognition Of Outstanding Performance In Achieving The Top Property (Top Property Award 2016)*", kepada Kota Baru Parahyangan.
- d) Tropi penghargaan "*Best Township Development (Asia Property Award 2022)*", kepada Kota Baru Parahyangan.
- e) Tropi penghargaan "*Greenship Neighborhood (Green Building Council Indonesia)*", kepada Kota Baru Parahyangan.
- f) Tropi penghargaan "*The Best Large Scale Township Development In West Java (Property & Bank Award 2017)*", kepada Kota Baru Parahyangan.
- g) Tropi penghargaan "*Best Township Development Project (Golden Property Award 2017)*", kepada Kota Baru Parahyangan.
- h) Gedung museum Puspa Iptek Sundial Bandung, secara keseluruhan diambil dari udara dengan menggunakan Camera Drone.
- i) Pamplate kegiatan program tahunan Puspa Iptek Sundial Bandung, "*Kompetisi Roket Air Regional Jawa Barat*".
- j) Pamplate kegiatan program tahunan Puspa Iptek Sundial Bandung, "*Holiday With Science & Art*".
- k) Pamplate kegiatan program tahunan Puspa Iptek Sundial Bandung, "*Elmu Science Activity*".
- l) Pamplate kegiatan program tahunan Puspa Iptek Sundial Bandung, "*Sundial Exploration Challenge*".
- m) Pamplate kegiatan program bulanan Puspa Iptek Sundial Bandung, "*Science Show Spectacular*".

- n) Kegiatan program tahunan “*Fun Glider Competitions*”, di Puspa Iptek Sundial Bandung.
  - o) Kegiatan program “*Fun Archery*” di Puspa Agro Organik – Puspa Iptek Sundial Bandung.
  - p) Kegiatan program bulanan “*Fun With Science & Art*” di Puspa Iptek Sundial Bandung.
  - q) Kegiatan program bulanan “*Fun With Science & Theater*” di Puspa Iptek Sundial Bandung.
  - r) Kegiatan program bulanan “*Science Fun Camp*” di Puspa Iptek Sundial Bandung.
  - s) Kegiatan program bulanan “*Ayo Berkebun Organik*” di Puspa Agro Organik – Puspa Iptek Sundial Bandung.
  - t) Kegiatan program bulanan “*Kejar Ikan*” di Puspa Agro Organik – Puspa Iptek Sundial Bandung.
  - u) Foto tiket masuk Museum Puspa Iptek Sundial Kota Baru Parahyangan.
- 4) Sumber Dokumen
- a) Surat Keputusan (SK) PP. No. 6. Tahun 2015. Tentang Museum di Indonesia.
  - b) Daftar data pengunjung di Puspa Iptek Sundial Bandung, dari tahun 2002 – 2022.
  - c) Daftar data koleksi alat peragaan di Puspa Iptek Sundial Bandung, dari tahun 2002 - 2022.
  - d) Daftar data pengadaan koleksi alat peragaan (*Data Purchase Order Exhibits Sundial*) Tahun 2007 – 2017.
  - e) Data Struktur organisasi Museum Puspa Iptek Sundial Bandung.
  - f) Sertifikat laik operasi Museum Puspa Iptek Sundial Bandung, dari Komite Nasional Keselamatan Untuk Instalasi Listrik – Konsuil Wilayah Jawa Barat.

- g) Daftar data jumlah museum di Provinsi Jawa Barat, pertahun 2024.
  - h) Daftar data jumlah museum di Kab. Bandung Barat, pertahun 2024.
- 5) Sumber Lisan
- a) Wawancara, Ibu Wiwi Legiawati (34). Staff museum di Puspa Iptek Sundial Bandung, sebagai *Finance & Accounting*. Asal Ngamprah - Kab. Bandung Barat.
  - b) Wawancara, Bapak Dadan Hardiansyah (32). Staff museum di Puspa Sundial Bandung, sebagai *Exhibite Assistans*. Asal Kota Cimahi.
- 6) Sumber Website Internet
- a) <https://arsip-indonesia.org>. Organisasi Khazanah Arsip, Perhimpunan Sejarah dan Museum di Indonesia, "*Museum Puspa Iptek Bandung*".
  - b) <https://www.kotabaruparahyangan.com>. About Us Kota Baru Parahyangan, Kota Mandiri Berwawasan Pendidikan.
  - c) <https://thebiggestsundial.com>. Official Website Puspa Iptek Sundial Bandung.
- 7) Sumber Visual
- a) <https://youtu.be/puspaipteksundial.com>. Akun Resmi You Tube Puspa Iptek Sundial Bandung. "*Wisata Museum Puspa Iptek Sundial, Tahun 2020*".
  - b) <https://instagram.com/puspaipteksundial>. Akun Resmi Instagram Puspa Iptek Sundial Bandung.

## **b. Sumber Sekunder**

### 1) Sumber Buku

- a) Heri Setiawan. *“Pengantar Ilmu Museum”*. Bandung : UIN Sunan Gunung Djati. Tahun 2012.
- b) Proyek Pembinaan Permuseuman. *“Museum dan Sejarah”* (PDF). Jakarta : Direktorat Jenderal Kebudayaan. Tahun 1993.
- c) Moh. Amir Sutaarga. *“Pedoman Penyelenggaraan dan Pengelolaan Museum”*. (PDF) Jakarta : Direktorat Permuseuman Direktorat Jenderal Kebudayaan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. Tahun 1983.
- d) Yuni Astuti Ibrahim, Dkk. *“Pedoman Standarisasi Museum”*. (PDF) Jakarta : Direktorat Pembinaan Tenaga dan Lembaga Kebudayaan Direktorat Jenderal Kebudayaan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Tahun 2020.

### 2) Sumber Foto

- a) Kegiatan program bulanan *“Science Birthday Party”*, di Puspa Iptek Sundial Bandung.
- b) Kegiatan program bulanan *“Water Roket Fun”*, di Puspa Iptek Sundial Bandung.
- c) Kegiatan program bulanan *“Science Magic Sand”*, di Puspa Iptek Sundial Bandung.

### 3) Sumber Jurnal

- a) Jurnal Reka Karsa, Jurusan Teknik Arsitektur Itenas. No 1. Vol 1. Juni 2013. *“Kajian Karakteristik Bangunan Ikonik Pada Gedung Puspa Iptek Kota Baru Parahyangan”*. Karya, Fadli Wahab, Dkk.

- b) Kaganga: Jurnal Pendidikan Sejarah dan Riset Sosial Humaniora, Vol 2. No. 1, Juni 2019. *“Peran Museum dalam Pembelajaran Sejarah”*. Karya, Dedi Asmara.
- c) Profesi Humas : Jurnal Ilmiah Ilmu Hubungan Masyarakat. Vol, 2. No, 1. Agustus 2017. *“Analisis Promotion Mix Puspa Iptek Sundial Kota Baru Parahyangan”*. Karya, Haura Pranhadijah dan Itca Istiya Wahyuni. Universitas Telkom.
- d) SOSIOGLOBAL : Jurnal Penelitian dan Pemikiran. Vol 3. No. 1, Mei 2018. *“Mobilitas Sosial Masyarakat Pasca Pembangunan Perubahan Kota Baru Parahyangan”* Karya, Toni Kurniawan, Dkk.

4) Sumber Lisan

- a) Wawancara, Pak Fajar Andriansyah (27). Karyawan Museum Puspa Iptek Sundial Bandung, sebagai Pemandu/Guide. Asal Kota Cimahi.
- b) Wawancara, Ibu Mugiarti (33). Salah satu pengunjung museum di Puspa Iptek Sundial Bandung, sebagai Guru Sekolah Dasar (SD) dari Kab. Cirebon.

5) Sumber Website / Internet

- a) <https://www.guruprajab.com>. Sejarah Museum Puspa Iptek Sundial Bandung.
- b) <https://id.scribd.com>. Kliping Museum Puspa Iptek Sundial Bandung, Laporan Karya Tulis. Siswa SMA Negeri 01 Karangnom, Tahun 2012. Karya : Chairul Nissa.
- c) <https://budaya-indonesia.org>. Museum Puspa Iptek Sundial, Tahun 2018.

## 2. Kritik

Pada tahapan selanjutnya adalah tahapan kritik. Tahap kritik ini terbagi kedalam 2 bagian, yaitu kritik ektern dan kritik intern. Sebagaimana yang dikatakan oleh Dudung Abdurrahman, bahwa yang harus diuji pada tahapan kritik eksten ini ialah autentisitas mengenai keaslian sumber tersebut. Sedangkan pada tahapan kritik intern diuji untuk mengetahui keabsahan atau kredibilitas sumber.<sup>25</sup>

### a. Kritik Ekstern

Pada tahapan kritik ekstern ini, sumber – sumber yang telah diperoleh kemudian diuji mengenai keaslian atau otentisitasnya. Oleh sebab itu sumber – sumber baik itu berupa buku, benda, foto, dokumen, laman website, visual, serta wawancara, penulis yakini akan keaslian sumbernya. Dalam tahapan ini juga, penulis mengevaluasi sumber sejarah dengan mempertimbangkan aspek fisiknya serta faktor-faktor eksternal yang terkait.<sup>26</sup>

- 1) Buku *Katalog Museum Indonesia Jilid 1*, yang ditulis oleh Rusmiyati, dkk. Dari tim Direktorat Pelestarian cagar Budaya dan Permuseuman. Buku ini penulis dapatkan dari website situs resmi Direktorat Pelestarian Cagar Budaya dan Permuseuman. Berupa file PDF, menggunakan gaya bahasa yang baku, menggunakan jenis tinta yang modern, ejaannya juga mudah dimengerti, dipahami, serta kondisi fisik buku yang baik. Dan buku ini juga diterbitkan langsung oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- 2) Tugu Peresmian Gedung Puspa Iptek Bandung, oleh Menteri Riset dan Teknologi yaitu Ir. M. Hatta Rajasa. Keadaan tugu ini masih bagus walaupun sudah berusia puluhan tahun, akan tetapi warna cat nya ada sebagian yang sudah memudar bagian

---

<sup>25</sup> Dudung Abdurrahman, *Metode Penelitian Sejarah* (Jakarta: PT. Logos Wacana Ilmu, 1999). Hlm, 59.

<sup>26</sup> Sulasman, *Metodologi Penelitian Sejarah*. Hlm, 102.

bawahnya, terus juga sedikit kotor terkena debu – debu kendaraan karena berada di pinggir jalan. Tetapi untuk keseluruhan masih bagus. Menurut pak satpam disana Tugu ini sudah lama adanya berbarengan dengan museum ini. Sehingga keberadaan tugu ini penulis yakini akan keaslian informasi yang ada di dalamnya.

- 3) Foto sertifikat penghargaan Puspa Iptek sundial dari Museum Rekor Indonesia (MURI) pada tahun 2002. Keadaan sertifikat ini berada di dalam bingkai, yang mana masih terawat dengan baik, walaupun sudah berusia puluhan tahun. Hal ini karena di simpan di sebuah lemari kaca khusus yang bertujuan untuk di pajang hingga saat ini. Sehingga penulis yakini bahwa sertifikat tersebut otentik karena di keluarkan pada tahun 2002, dimana waktu tersebut sezaman dengan rentang waktu penelitian yang akan penulis lakukan.
- 4) Surat Keputusan (SK) PP. No. 6. Tahun 2015. Tentang Museum di Indonesia. SK ini penulis dapatkan dari website resminya Direktorat Jenderal Kebudayaan Kemdikbud berupa salinan digital PDF. Jika dilihat dari tampilannya masih bagus walaupun terbitan tahun 2015, dan tidak ada kalimat – kalimat yang typo ataupun ejaan yang sulit dibaca. Sehingga penulis benar – benar yakin akan keasliannya.
- 5) Foto sertifikat penghargaan “*Developer Of The Year (Property & Bank Award 2016)*”. Penulis mendapatkan foto ini dari web resmi Kota Baru Parahyangan, dimana keadaannya masih bagus, warnanya masih jernih, hanya saja kualitas fotonya agak sedikit blur, karena resolusinya yang sedikit rendah. Foto ini penulis yakini akan keasliannya karena didapatkan dari sumber yang terpercaya.
- 6) Foto kegiatan program tahunan Puspa Iptek Sundial Bandung “*Fun Glider Competitions*”. Penulis dapatkan dari akun resmi

Instagram Puspa Iptek, dimana kualitas gambarnya masih bagus dan mempunyai resolusi yang tinggi sehingga tidak pecah. Penulis yakini akan keasliannya karena didapatkan dari sumbernya langsung.

- 7) Dokumen daftar data pengunjung Museum Puspa Iptek Sundial Kota Bandung, dari tahun 2002 – 2022. Kondisi asli daftar data pengunjung ini sudah sedikit kusut dan lecek karena di catat di sebuah buku, walaupun masih bisa untuk dibaca, tetapi pihak museum sudah memindahkan juga ke file digital. Untuk dokumennya sendiri penulis dapatkan berupa salinan dari staff administrasi museum.
- 8) Wawancara dengan Staff museum Puspa Iptek Sundial Bandung, berdasarkan data informan yang penulis dapatkan, beliau dapat dipastikan saksi dari perjalanan museum Puspa Iptek Sundial sendiri. Dikarena beliau bekerja sudah lama sekali dari tahun 2008 sampai sekarang. Sehingga bisa penulis yakini bahwa beliau sezaman dan mengetahui asal – usul museum ini.
- 9) Laman website internet <https://thebiggestsundial.com>. Official Website Museum Puspa Iptek Sundial Bandung. Situs website ini merupakan web resmi dari Museum Puspa Iptek itu sendiri, yang mana memuat berbagai informasi penting di dalamnya terkait museum ini. Sehingga informasi yang disampaikanpun dapat dipastikan akan kebenarannya.
- 10) Sumber Visual <https://youtu.be/puspaipteksundial.com>. “Wisata Museum Puspa Iptek Sundial” Tahun 2020. Link ini merupakan akun You Tube resmi Museum Puspa Iptek Sundial Bandung, dimana akun ini bergabung pada 24 Maret 2014 silam. Video ini di unggah pada 28 Maret 2020, dengan jumlah tayangan 2.782 kali, serta mendapatkan 27 like. Penulis yakini akan keasliannya dikarenakan channel resminya.

## **b. Kritik Intern**

Tahapan selanjutnya yaitu proses kritik intern, yang mana bertujuan untuk menilai dan menela'ah kelayakan atau kredibilitas sumber tersebut. Dimana tolak ukur kredibilitas ini biasanya ada pada kemampuan sumber dalam mengungkapkan kebenaran terhadap peristiwa sejarah.<sup>27</sup> Penulis juga berusaha untuk melakukan analisis mendalam yang ketat terhadap keakuratan informasi yang diperoleh dari berbagai sumber.<sup>28</sup> Dalam tahapan ini segala sumber yang sudah diperoleh terbut baik itu buku, benda, foto, dokumen, laman website, visual, serta wawancara akan penulis kritiki, untuk mengetahui ke kredibilitas nya.

- 1) Buku *Katalog Museum Indonesia Jilid 1*, yang dituli oleh Rusmiyati, Dkk. Merupakan buku yang ditulis berdasarkan data data yang dihimpun oleh Direktorat Pelestarian Cagar Budaya dan Permuseuman. Isi dari buku tersebut membahas mengenai sejarah singkat berdirinya museum Puspa Iptek Sundial, alamatnya, jarak tempuhnya, harga tiketnya, nomor telepon, email, website, dan hari hari kunjungan, yang disampaikan secara singkat, padat dan jelas.
- 2) Tugu Peresmian Gedung Puspa Iptek Bandung, oleh Menteri Riset dan Teknologi yaitu Ir. M. Hatta Rajasa. Tugu ini berisikan ukiran tulisan yang memuat tentang di resmikannya Museum Puspa Iptek di Padalarang-Bandung pada tanggal 11 Mei 2002 dan ditandatangani langsung oleh Ir. M. Hatta Rajasa. Hal itu menunjukkan ke kredibilitasan serta keaslian yang mumpuni sekali.
- 3) Foto sertifikat penghargaan dari Museum Rekor Indonesia (MURI) pada tahun 2002. Foto ini penulis dapatkan dari staff

---

<sup>27</sup> M. Dien Madjid dan Johan Wahyudi, *Ilmu Sejarah : Sebuah Pengantar*, Cet. 2 (Depok: Prenadamedia Group, 2018). Hlm, 223 – 224.

<sup>28</sup> Sulasman, *Metodologi Penelitian Sejarah*. Hlm, 104.

museumnya langsung, yang mana berisi penghargaan dari Museum Rekor Indonesia pada waktu itu. Dimana sertifikat ini berisikan penghargaan kepada Museum Puspa Iptek sebagai jam matahari Horizontal terbesar di Indonesia.

- 4) Surat Keputusan (SK) PP. No. 6. Tahun 2015. Tentang Museum di Indonesia. Sumber SK ini penulis dapatkan dari sumber yang terpercaya, yaitu dari laman website resmi Direktorat Jendral Kebudayaan. Dimana isi dari SK ini menjelaskan mengenai ketentuan umum tentang museum, contohnya seperti museum adalah lembaga yang tugasnya melindungi, memanfaatkan koleksi serta mengkomunikasikan kepada masyarakat umum.
- 5) Foto sertifikat penghargaan “*Developer Of The Year (Property & Bank Award 2016)*”. Foto ini penulis dapatkan dari laman website resmi Kota Baru Parahyangan. Dimana isi dari sertifikat ini ialah penghargaan yang diberikan atas pengembang properti terbaik tahun 2016.
- 6) Foto kegiatan program tahunan Puspa Iptek Sundial Bandung “*Fun Glider Competitions*”. Foto ini penulis dapatkan dari akun resminya Instagram Puspa Iptek Sundial, yang mana dalam foto tersebut menggambarkan keseruan para peserta yang mengikuti program tersebut.
- 7) Dokumen daftar data pengunjung Museum Puspa Iptek Sundial Kota Baru Parahyangan, dari tahun 2002 – 2022. Dokumen ini berisikan daftar data pengunjung museum setiap tahun, bulan, dan minggu. Dimana disesuaikan juga berdasarkan pengunjung rombongan ataupun perorangan.
- 8) Wawancara dengan staff Museum Puspa Iptek Sundial Bandung. Isi dari wawancara tersebut membahas mengenai bagaimana sejarah berdirinya museum Puspa Iptek Sundial ini, profil – profilnya, serta bagaimana perkembangan museum ini

dari awal diresmikan hingga tahun 2022. Disini penulis sangat meyakini akan kebenaran informasi tersebut karena beliau sudah bekerja disana dari awal peralihan museum tersebut menjadi independen.

9) Laman website internet <https://thebiggestsundial.com>. Official website Puspa Iptek Sundial Bandung. Dalam website ini berisi pembahasan tentang informasi Puspa Iptek Sundial dari mulai koleksi museum, Visi dan Misi Puspa Iptek Sundial, logo dan maskot Museum Puspa iptek Sundial, serta pameran dan aktivitas Museum.

10) Sumber Visual <https://youtu.be/puspaipteksundial.com>. “Wisata Museum Puspa IPTEK Sundial” Tahun 2020. Dalam video ini berisikan tentang pengenalan berbagai koleksi alat peraga yang ada di Museum Puspa Iptek Sundial, pembahasan mengenai vertikal sundial dan horizontal sundial. Terdapat informasi mengenai HTM masuk kesana, jam bukanya kapan, dan kegiatan – kegiatan lainnya. Dimana pembahasan tersebut berguna bagi penelitian yang akan penulis lakukan.

Dari apa yang sudah di paparkan diatas, bahawasannya sumber – sumber yang di cantumkan oleh penulis baik itu sumber berupa buku, benda, foto, dokumen, laman website internet, visual, serta wawancara merupakan sumber yang layak dikarenakan valid dan sangat kredibel. Hal itu karena sumber tersebut telah melewati dua tahapan pengujian, yaitu kritik ekstern dan kritik intern. Sehingga sumber yang diperoleh tersebut, selanjutnya bisa dijadikan bahan untuk penulisan dalam penelitian yang dilakukan oleh penulis ini.

### **3. Interpretasi**

Pada tahapan ini, dilakukan interpretasi atau yang sering dikenal sebagai penafsiran terhadap fakta – fakta yang telah diperoleh

dari pada tahapan kritik ekstern serta intern. Interpretasi merupakan langkah analisis dalam proses sejarah.<sup>29</sup> Serta sering dikenal juga biangnya dari pada subjektifitas.<sup>30</sup> Oleh sebab itu, penulis disini akan berusaha untuk seobjektif mungkin dalam melakukan tahapan ini. Pada konteks untuk mengetahui perkembangan Puspa Iptek Sundial Bandung, maka dalam hal ini penulis menafsirkan dengan cara menghubungkan dan menjelaskan fakta – fakta yang telah diperoleh tersebut secara berurutan, dari tahun ke tahun. Sehingga dari sana menjadi sebuah runtutan peristiwa sejarah yang kronologis. Tujuannya adalah untuk menginterpretasikan fakta - fakta yang terkumpul dan mengurangi unsur subjektivitas.

Selanjutnya pada penelitian ini, disini penulis menggunakan pendekatan organisasi modern yang mana merujuk kepada Teori Kontingensi yang dicetuskan oleh Jay W. Lorsch & Paul L. Lawrence mengenai hubungan kontingensi antara suatu organisasi dengan lingkungannya. Dimana organisasi yang dapat berjalan dengan baik dan sukses menurut Lorsch & Lawrence merumuskan tujuannya dengan mempertimbangkan fasilitas lingkungan secara konsisten.<sup>31</sup> Secara umum teori kontingen ini menjelaskan bahwa suatu organisasi tidak dapat terlepas dari faktor lingkungan disekitarnya, karena lingkungan inilah yang menjadi faktor penunjang dari terlaksananya suatu program, atau bahkan sebaliknya lingkungan ini bisa menjadi penghambat dalam hal terlaksananya program tersebut.

Sehingga dalam hal ini kondisi lingkungan menjadi faktor yang sangat berpengaruh dalam pengambilan keputusan mengenai bagaimana struktur suatu organisasi akan disusun. Adapun faktor lingkungan disini misalnya yaitu tempat/lokasi, wilayah, masyarakat,

---

<sup>29</sup> Dudung Abdurrahman, *Metode Penelitian Sejarah*. Hlm, 64.

<sup>30</sup> Kuntowijoyo, *Pengantar Ilmu Sejarah*. Hlm, 78.

<sup>31</sup> Arie Ambarwati, *Perilaku dan Teori Organisasi*, ed. oleh Amirullah. Cet, 1 (Malang : Media Nusa Creative, 2018). Hlm, 49.

budaya, ekonomi, keadaan sosial, kekayaan alam dan teknologi.<sup>32</sup> Sebagaimana berkembangnya suatu organisasi disebabkan karena adanya faktor internal dan eksternal dari lingkungan tersebut. Oleh karena itu, teori ini dirasa penting oleh penulis dalam membedah dan menjadi pisau analisis untuk mengkaji bagaimana perkembangan suatu organisasi dalam hal ini museum, serta faktor – faktor apa saja yang mempengaruhinya.

Perkembangan sebuah Institusi dapat dianalisis juga menggunakan *Pendekatan Sosiologi* sebagai ilmu bantu, yang mana dijelaskan bahwa perkembangan meliputi perubahan – perubahan beberapa aspek dari tahun ke tahunnya. Menurut Helius Samsuddin, mengatakan bahwa perkembangan adalah suatu kajian sejarah sebagai sebuah peristiwa, tetapi juga ditempatkan dalam konteks perubahan yang berkelanjutan. Oleh karena itu, setiap institusi akan mengalami perkembangan, baik peningkatan maupun penurunan, karena perkembangan selalu melibatkan perubahan.<sup>33</sup> Kajian perkembangan pada instansi museum ini sangatlah signifikan setiap tahunnya, hal ini dapat dilihat dari mulai segi bangunan, koleksi – koleksi museum, jumlah pengunjung, prestasi yang diraih, kendala yang dihadapi, dan hal lainnya yang berkaitan dengan perubahan atau perkembangan pada museum ini.

#### **4. Historiografi**

Tahapan terakhir dalam penulisan penelitian ini ialah historiografi. Dimana historiografi adalah tahap terakhir dalam proses penulisan, pemaparan, atau pelaporan hasil dari penelitian sejarah yang

---

<sup>32</sup> Ambarwati. Hlm, 5.

<sup>33</sup> Helius Samsuddin, *Metodologi Sejarah*, Ed. 2 (Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2007). Hlm, 130.

telah dilaksanakan.<sup>34</sup> Historiografi juga merupakan sebuah pelukisan sejarah, gambaran sejarah tentang peristiwa yang terjadi pada waktu yang telah berlalu yang di sebut sejarah.<sup>35</sup> Dimana penulis menyajikan gambaran komprehensif tentang topik penelitian, mencakup langkah-langkah awal penelitian, isi penelitian, serta kesimpulan yang diambil. Tahap ini sangatlah krusial, hal ini karena mengharuskan penulis menggabungkan kausalitas, kronologi, dan imajinasi dalam karyanya.<sup>36</sup> Dalam hal ini, penulis akan melakukan pelaporan hasil penelitian sejarah, yang mana dalam bentuk Skripsi. Dimana isi dari pada Skripsi ini terdiri dari empat bab, yaitu : bab pendahuluan, dua bab pembahasan, dan bab penutup. Bab – bab tersebut antara lain sebagai berikut :

BAB I, merupakan bab yang menitik beratkan pada pendahuluan yang meliputi : Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Kajian Pustaka, dan Metode Penelitian Sejarah yang mencakup : Heuristik, Kritik, Interpretasi, dan Historiografi.

BAB II, merupakan bab yang membahas mengenai Profil Puspa Iptek Sundial Bandung, yang meliputi :

BAB III, merupakan bab yang membahas mengenai Perkembangan Puspa Iptek Sundial Bandung Tahun 2002 – 2022, Penyajian dan Upaya Dalam Meningkatkan Minat Berkunjung Ke Puspa Iptek Sundial Bandung, serta Fungsi dan Posisi Museum Puspa Iptek Sundial.

BAB IV, merupakan bab Penutup. Dimana dalam bab ini terdapat sub pembahasan akhir yaitu kesimpulan.

---

<sup>34</sup> Dudung Abdurrahman, *Metode Penelitian Sejarah*. Hlm, 67.

<sup>35</sup> Ismaun, *Sejarah Sebagai Ilmu* (Bandung: Historia Utama Press, 2005). Hlm, 23.

<sup>36</sup> Sulasman, *Metodologi Penelitian Sejarah*. Hlm, 95.