

MENJEMBATANI DESAIN FISIK DAN PENGALAMAN PENGUNJUNG: EVALUASI BERBASIS *CONTEXTUAL MODEL OF LEARNING* DI MUSEUM DAERAH NUSA TENGGARA TIMUR

Novita Restiati Ina Wea¹, I Gusti Agung Pradnyadari², Asti Ayuningsih³

^{1,2} Universitas Udayana, Denpasar, Indonesia

³ Universitas Khairun, Ternate, Indonesia

Email Correspondence: novitarestiati@unud.ac.id

ABSTRAK:

Pergeseran paradigma museum menuntut transformasi fasilitas pasif menjadi destinasi *edutourism* interaktif yang berpusat pada pengunjung. Penelitian ini bertujuan mengevaluasi integrasi desain edukasi dan pengalaman wisata *on-site* di Museum Daerah Nusa Tenggara Timur (NTT). Meskipun penting, evaluasi empiris yang mengintegrasikan desain fisik dan pengalaman belajar pengunjung pada konteks museum daerah berbasis potensi lokal masih terbatas. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif-induktif yang menggabungkan analisis elemen fisik, dimensi pengalaman wisatawan, serta disintesis melalui *The Contextual Model of Learning*, dengan data yang diperoleh dari tiga orang informan serta observasi lapangan yang dilaksanakan pada bulan November Tahun 2025. Hasil penelitian menunjukkan tiga kondisi evaluatif utama yaitu: (1) Capaian Optimal pada edukasi luar ruang dan pameran makro karena pelibatan sensorik-motorik; (2) Adaptif Terbatas pada klaster mikro dan etnografi yang menyiasati keterbatasan fisik melalui pemanduan *peer-to-peer* (*human-mediated affordance*); serta (3) Celah Fungsional akibat partisipasi media sosial yang sebatas *Active Co-Promoter* dan alur sirkulasi yang terputus di titik akhir tanpa fasilitas pemulihan fisiologis. Transformasi Museum Daerah NTT memerlukan penyediaan *Permanent Hands-On Corner* di Zona Etnografi, elevasi peran wisatawan menjadi *Digital Co-Curator*, serta redesain akhir rute melalui *Museum Café-Hub* guna memperpanjang *dwelling time*. Penelitian ini berkontribusi menyediakan kerangka evaluasi holistik berbasis *Contextual Model of Learning* dalam mengoptimalkan pengalaman *edutourism* di Museum Daerah Nusa Tenggara Timur.

Kata Kunci: *Afordansi Desain, Contextual Model of Learning, Edutourism, Museum Daerah NTT, Pengalaman Pengunjung*

ABSTRACT:

The shift in museum paradigms demands a transformation from passive facilities into interactive, visitor-centered edutourism destinations. This study aims to evaluate the integration of educational design and on-site visitor experiences at the East Nusa Tenggara (NTT) Regional Museum. Despite its significance, empirical evaluations integrating physical design and visitors' learning experiences within the context of local potential-based regional museums remain limited. Using a descriptive qualitative-inductive approach, this study combines the analysis of physical elements and visitor experience dimensions, synthesized through The Contextual Model of Learning. Data were collected from three key informants and field observations conducted in November 2025. The findings reveal three main evaluative conditions: (1) Optimal Performance in outdoor education and macro-exhibits due to sensory-motor engagement; (2) Limited Adaptive capacity in micro and ethnographic clusters, which mitigates physical constraints through peer-to-peer guided tours (human-mediated affordance); and (3) a Functional Gap resulting from social media engagement restricted to low-threshold participation (Active Co-Promoter) and a circulation path interrupted at the terminus due to the absence of physiological recovery facilities. Transforming the NTT Regional Museum requires establishing a Permanent Hands-On Corner in the Ethnography Zone, elevating the visitor's digital role to a Digital Co-Curator, and redesigning the end of the tour route via a Museum Café-Hub to extend dwelling time. This study contributes a holistic evaluation framework based on The Contextual Model of Learning to optimize edutourism experiences in regional museums

Keywords: *Design Affordance, Contextual Model of Learning, Edutourism, NTT Regional Museum, Visitor Experience*

Article Info

Received	:	15 July 2026
Accepted	:	29 July 2026
Published	:	30 July 2026
DOI	:	https://doi.org/10.30872/psd.v7i2.212

Copyright and License

Authors retain copyright and grant the journal right of first publication with the work simultaneously licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](#) that allows others to share the work with an acknowledgment of the work's authorship and initial publication in this journal.



1. PENDAHULUAN

Paradigma museum di era modern telah mengalami pergeseran filosofis yang sangat mendasar. Museum tradisional yang lahir pada abad ke-19, bertindak sebagai otoritas tunggal yang mutlak. Ketika sebuah benda masuk ke museum tradisional, benda tersebut dicabut dari fungsi aslinya di masyarakat dan diubah menjadi sekadar objek pajangan yang statis. Kurator menentukan satu makna tunggal untuk sebuah artefak, sementara pengunjung diposisikan sebagai penerima pasif (Hooper-Greenhill, 1992). Vergo (1989) mengkritik bahwa museum tradisional terjebak dalam egosentrisme institusional yang kaku, di mana fokus utamanya pada aspek tata kelola internal dan konservasi fisik koleksi. Akibatnya, museum tradisional tidak mampu berperan sebagai agen sosial yang mampu berkomunikasi dengan masyarakat luas. Menyikapi fenomena tersebut, Hooper-Greenhill (1992) memandang adanya rekonstruksi total pada museum memasuki abad ke-21 (*post-museum*), yaitu bergeser fokus utamanya dari sekadar merawat benda mati (*collection-centered*) menjadi merawat dan melayani pengalaman manusia (*audience-centered*) yang sifatnya lebih interaktif, demokratis, dan berfokus pada komunitas. Sejalan dengan transformasi museum secara global, menurut Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 66 Tahun 2015 tentang Museum, museum di Indonesia dipandang sebagai lembaga yang berfungsi untuk melindungi, mengembangkan, memanfaatkan koleksi, dan mengomunikasikannya kepada masyarakat. Museum diamanatkan untuk berperan sebagai pelayan/pengembang masyarakat atau penyebar ilmu pengetahuan kepada masyarakat. Hudson (1987) menekankan bahwa museum memiliki pengaruh bagi masyarakat, khususnya bagi pengunjung museum tersebut. Bagi pengunjung, museum berfungsi sebagai media komunikasi yang menerjemahkan pandangan kurator secara visual dan spasial, menjadi informasi yang mampu menstimulasi pemikiran dan mengubah cara pandang pengunjung.

Museum berbeda dengan sekolah yang bersifat formal, karena museum terbuka untuk umum yaitu pengunjung dengan beragam usia dengan proses belajar yang berbeda dipengerahui kesadaran dan keinginan pribadi. Lord dan Lord (2001) memandang museum mampu menjadi fasilitator penting untuk pembelajaran seumur hidup (*Lifelong Learning*) bagi pengunjung, karena mampu memberikan informasi dari pameran dalam berbagai tingkatan kedalaman. Lord (2007) menjelaskan bahwa pameran yang dirancang dengan baik (melibatkan tata ruang, pencahayaan, teks label, alur jalan/ *circulation flow*, dan multimedia) mampu mengarahkan emosi dan fokus intelektual pengunjung. Selain itu, cara staf museum mengatur sirkulasi juga menentukan pengalaman pengunjung dan kenyamanan dalam belajar. Semakin banyak jenis media pameran yang tersedia dan meningkatnya ekspektasi pengunjung, secara bersamaan mendorong perhatian lebih besar pada desain keseluruhan museum dan pengalaman edukatif pengunjung. Pameran adalah bagian penting dari citra publik sebuah museum dan merupakan cara utama bagi museum untuk berkomunikasi dengan pengunjungnya (Lord dan Lord, 2001). Selanjutnya, Wineman dan Peponis (2010) menegaskan bahwa tata letak fisik pameran memiliki peran aktif dalam mengonstruksi pengalaman langsung (*on-site experience*) pengunjung. Konfigurasi spasial tidak hanya memengaruhi bagaimana pengunjung berinteraksi dengan tata pameran, tetapi juga bagaimana pengunjung berinteraksi dengan pengunjung lainnya, sehingga menciptakan pengalaman spasial bersama yang menjadi inti dari kunjungan museum. Desain tata ruang yang terbuka atau memiliki titik temu akan meningkatkan peluang terjadinya interaksi sosial spontan antar pengunjung, yang merupakan bagian penting dari pengalaman rekreasi dan pembelajaran informal. Pengalaman langsung (*on-site experience*) pengunjung di museum berakar pada nilai estetika dan edukasi yang disediakan oleh pameran. Ketika sebuah museum berhasil memenuhi motivasi intrinsik pengunjung selama waktu berkunjung, hal itu menghasilkan kepuasan yang memengaruhi niat perilaku pasca-kunjungan, misalnya dengan merekomendasikan kepada orang lain secara langsung (*Word of Mouth*) ataupun membagikan ulasan secara digital (*electronic Word of Mouth*) (Lin et al., 2025). Kepuasan pengunjung yang memicu WOM/eWOM terjadi ketika motivasi perjalanan pengunjung berhasil dipenuhi oleh pengalaman *on-site* di museum. Motivasi perjalanan bukan sekadar dorongan sebelum keberangkatan, melainkan bertindak sebagai filter psikologis terhadap lingkungan fisik *on-site* di museum. Ketika pengunjung datang ke museum dengan motivasi pengembangan diri (*self-development*), edukasi, dan budaya, mereka akan terdorong untuk aktif mengeksplorasi ruang pameran. Pengalaman *on-site* ini membutuhkan lingkungan fisik yang menerapkan desain edukasi bersifat interaktif, multi-sensori, serta mendukung pengembangan diri (Richards dan Morrill, 2021; Su dan Teng, 2022).

Efektivitas operasional dari desain edukasi di museum tidak dapat dilepaskan dari peranan aktif staf museum sebagai mediator lapangan. Penelitian Radder et al. (2021) membuktikan bahwa kompetensi, sikap, dan kemampuan komunikasi staf museum sebagai garda depan memiliki pengaruh yang sangat signifikan terhadap *visitor engagement* (keterlibatan pengunjung) secara *on-site*. Sejalan dengan hal tersebut, Han dan

Lee (2022) menyatakan bahwa peran aktif staf museum secara langsung dapat memitigasi *museum fatigue* (kelelahan ruang) dan membantu pengunjung menyerap makna dari desain tata ruang pameran, sehingga menciptakan pengalaman *on-site* yang lebih berkesan. Lebih lanjut, Falk dan Dierking (2013) menyimpulkan bahwa pengalaman museum modern merupakan hasil interaksi tiga pihak (*tripartite interaction*), yaitu: personal, sosiokultural, dan elemen fisik. Hal ini membuktikan bahwa pengalaman *on-site* yang sukses membutuhkan sinergi dinamis antar-elemen tersebut, sehingga mampu mengoptimalkan penyampaian desain edukasi yang pada akhirnya meningkatkan kepuasan pengunjung serta mendorong mereka untuk merekomendasikannya kepada orang lain (*word of mouth*).

Keberhasilan museum di Indonesia sebagai destinasi *edutourism* bergantung pada desain ruang edukasi yang tidak hanya informatif dari segi konten tetapi juga interaktif dan menghibur secara spasial. Berdasarkan Pedoman Tata Pameran Museum yang diterbitkan oleh Sekretariat Direktorat Jenderal Kebudayaan (2020), museum di Indonesia didorong untuk menerapkan desain pameran yang komunikatif, estetik, dan interaktif dengan menyatukan desain edukasi yang matang dan pemenuhan standar fasilitas wisata yang nyaman. Sinergi antara tuntutan visual dan substansi edukasi ini menjadi basis penting yang mendasari dinamika pengembangan wisata museum di Indonesia termasuk pada Museum Daerah Nusa Tenggara Timur (NTT). Museum daerah NTT memiliki keragaman koleksi budayanya, mencakup tenun ikat, alat musik tradisional seperti sasando, benda arkeologi, hingga miniatur rumah adat dari berbagai suku di pulau-pulau yang ada di Provinsi Nusa Tenggara Timur (NTT). Namun, potensi tersebut belum diimbangi oleh kondisi fisik yang tersedia. Keterbatasan tersebut menciptakan distansi spasial dan kognitif yang berisiko menurunkan kualitas penyerapan nilai edukasi serta kenyamanan kunjungan. Berdasarkan penelitian dari Gonzales (2014), Museum Daerah NTT dipandang memiliki tingkat keamanan minim, tidak memiliki citra lokal daerah pada interior bangunan serta kurang menarik bagi pengunjung, sehingga dibutuhkan *re-desain* pada interior bangunan agar museum dapat memenuhi nilai-nilai rekreatif, informatif, preserfatif dan edukatif. Dari segi perancangan media promosi, penelitian Tohana et al. (2025) menemukan bahwa promosi Museum Daerah Nusa Tenggara perlu untuk dikembangkan lagi dengan memanfaatkan media sosial, fotografi, dan video, karena generasi muda yang berkunjung ke museum tersebut lebih meminati format promosi berbasis media digital yang menampilkan visual dan audiovisual. Hal ini sejalan dengan penelitian Da Lopez et al. (2025) yang membuktikan bahwa siswa sebagai generasi muda merasa puas dengan kegiatan pengenalan Museum Daerah NTT yang kreatif, dengan menghasilkan konten promosi museum ke media sosial. Secara teoritis, penelitian sebelumnya masih melihat strategi promosi digital (*off-site*) dan perancangan tata pameran fisik (*on-site*) secara terpisah. Pemisahan ini berisiko memicu kesenjangan antara “janji digital” dan realitas yang dirasakan pengunjung. Generasi muda sangat antusias terhadap aktivitas kreatif berbasis konten media digital, visual, dan audiovisual (Tohana et al., 2025; Da Lopez et al., 2025). Antusiasme tersebut tidak akan optimal jika pengalaman langsung yang mereka rasakan saat berkunjung ke museum secara langsung (*on-site*) memberikan kekecewaan akibat minimnya citra lokal pada interior bangunan, sistem tata ruang dan rendahnya standar keamanan (Gonzales, 2014). Museum Daerah NTT menjadi kasus ilustratif yang ideal untuk menguji fenomena ini, di mana narasi promosi digital yang menarik sering kali berbenturan dengan keterbatasan tata pameran, sirkulasi ruang, dan fasilitas pendukung *on-site*.

Keberhasilan merumuskan model integrasi ini tidak hanya krusial bagi pengembangan Museum Daerah NTT, tetapi juga memberikan relevansi kontributif bagi diskursus museologi yang lebih luas, khususnya dalam menawarkan kerangka kerja evaluatif bagi museum-museum daerah di wilayah berkembang agar mampu memitigasi *expectation gap* pengunjung modern serta mentransformasi partisipasi digital yang sifatnya dangkal (*superficial*) menjadi pengalaman edukasi spasial yang bermakna dan berkelanjutan. Guna menjembatani kesenjangan tersebut, penelitian ini dirancang dengan mengonversikan tantangan integratif tersebut ke dalam sebuah kerangka operasional yang terukur. Oleh karena itu, penelitian ini diarahkan untuk mengkaji lebih mendalam mengenai bagaimana menjembatani desain fisik dan pengalaman pengunjung dengan menggunakan evaluasi berbasis *Contextual Model of Learning* di Museum Daerah Nusa Tenggara Timur.

2. METODE

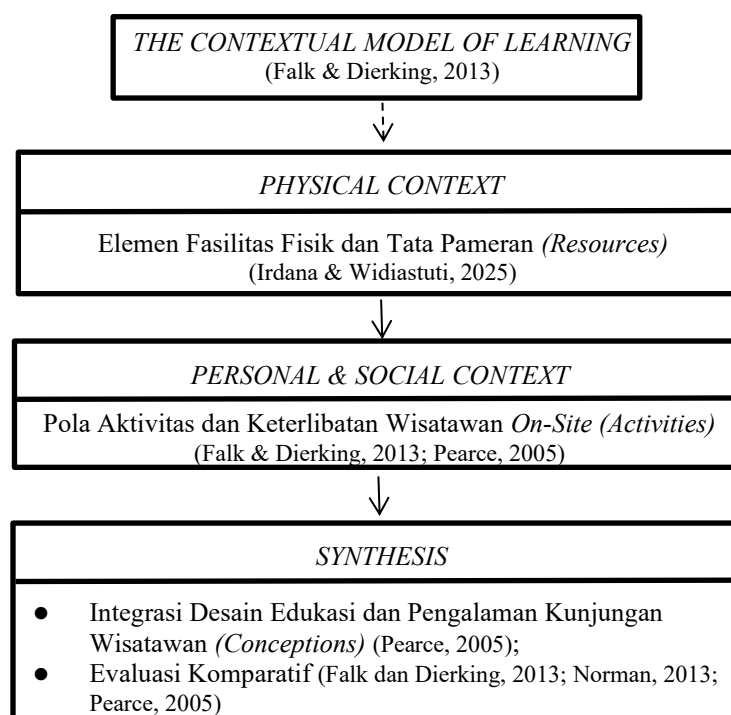
Penelitian ini menerapkan pendekatan deskriptif kualitatif-induktif yang berfokus pada evaluasi afordansi desain (*design affordances*) terhadap pengalaman *on-site* tanpa mengukur persepsi wisatawan secara langsung melalui survei massal. Data dikumpulkan melalui observasi langsung pada bulan November 2025, studi kepustakaan, dokumentasi, dan wawancara semi-terstruktur terhadap tiga informan kunci yang kemudian divalidasi melalui strategi triangulasi sumber serta mematuhi protokol etika penelitian lewat *informed consent* dan pengkodean anonim. Berikut adalah profil informan kunci penelitian yang disajikan dalam Tabel 1.

Tabel 1. Profil Informan Kunci Penelitian

Kode Informan	Peran / Jabatan	Jumlah	Waktu Wawancara
INF-01	Petugas Loker/ Layanan Pengunjung	1 orang	November 2025
INF-02	Pemandu Wisata	1 orang	
INF-03	Kurator	1 orang	

Sumber: Data Diolah, 2026

Secara operasional, analisis komparatif dilakukan dengan mengombinasikan model elemen fisik fasilitas dari Irdana dan Widiastuti (2025) serta dimensi pengalaman wisatawan dari Pearce (2005). Seluruh temuan tersebut disintesis melalui kerangka The Contextual Model of Learning (Falk & Dierking, 2013) menggunakan rubrik evaluasi terstruktur untuk mengevaluasi titik temu antara konteks fisik museum dan realitas sosial-personal pengunjung. Penelitian ini tidak melakukan survei psikologis mendalam per individu, melainkan mengevaluasi bagaimana ruang fisik (physical context) memfasilitasi interaksi manusia. Oleh karena itu, batasan analisis dalam penelitian ini adalah melihat bagaimana resources fisik merangsang gabungan personal-social activities, yang kemudian menghasilkan conceptions atau pemaknaan pengalaman pengunjung. Untuk memvisualisasikan bagaimana tiga konteks Falk & Dierking (2013) dipetakan ke dalam struktur operasional Resources, Activities, dan Conceptions, maka dibuatlah alur konseptual pada Gambar 1 berikut.



Gambar 1. Alur Konseptual Penelitian

Sumber: Data Diolah, 2026

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Elemen Fasilitas Fisik dan Tata Pameran (Resources)

3.1.1 Prasarana bangunan dan lahan

Museum Daerah Nusa Tenggara Timur memiliki luas lahan sekitar tiga hektar dengan jumlah 6 bangunan yang terdiri dari: 1) Gedung Induk/ Gedung Pameran Tetap; 2) Gedung Pameran Temporer; 3) Gedung Serbaguna; 4) Lobby; 5) Gedung Administrasi/ Kantor ; dan 6) Gedung Koleksi. Meskipun memiliki lahan yang cukup luas, potensi tersebut belum dimanfaatkan secara maksimal baik oleh pengelola museum (Gandur et al., 2026; Gonzales, 2014). Pemanfaatan lahan yang belum maksimal dapat diketahui dari belum tercapainya rancangan jumlah infrastruktur yang diharapkan dari miniatur denah bangunan museum yang menampilkan sekitar 19 bangunan, namun saat ini masih terbangun 6 bangunan dengan 4 bangunan yang diperuntukan untuk

wisatawan. Dari keempat bangunan tersebut, secara fungsional, kunjungan wisatawan terbagi ke dalam tiga area utama, yaitu: Lobi Utama, Gedung Pameran Tetap (1 gedung untuk pameran tetap dan 1 gedung terpisah untuk menyimpan kerangka ikan paus), dan Pusat Informasi Geologi (PIG).

Berdasarkan observasi lapangan, arsitektur luar (eksterior) Museum Daerah Nusa Tenggara Timur dirancang dengan pendekatan Neo-Vernakular yang memadukan bentuk adat tradisional dari berbagai suku di pulau-pulau yang ada di Provinsi NTT ke dalam struktur bangunan modern. Atap gedung utama mengadopsi bentuk Atap Menara (*Uma Kalada*) khas rumah adat Sumba yang menjulang tinggi ke atas. Bentuk menara ini melambangkan hubungan harmonis antara manusia dengan leluhur atau sang pencipta (Taneo et al., 2020). Selain itu, kemiringan atap gedung utama museum juga mengombinasikan gaya Rumah Adat Sabu (*Ammu Kelaga*) yang menyerupai perahu terbalik, mencerminkan identitas masyarakat Sabu sebagai pelaut Tangguh (Kurniasari, 2014). Struktur atap menggunakan material modern yaitu lembaran logam/seng, yang juga sering digunakan mayoritas bangunan di kota Kupang karena faktor daya tahan terhadap cuaca panas. Berikut adalah Gambar 2 yang menampilkan gedung utama Museum Daerah Nusa Tenggara Timur.



Gambar 2. Gedung Utama Museum Daerah NTT
Sumber: Situs Web Wonderful Indonesia, 2026

3.1.2 Tata ruang dan zona pameran

Sistem tata ruang Gedung Pameran Tetap Museum Daerah NTT menerapkan pola sirkulasi linear kronologis. Pola ini mengarahkan pergerakan wisatawan secara searah, dimulai dari zona prasejarah hingga berakhir di zona etnografika. Dari aspek tata letak (*layout*), pajangan (*display*) busana adat dan peralatan domestik ditata berdekatan dalam vitrin kaca vertikal, seperti pada Gambar 3 berikut.



Gambar 3. Pajangan Busana Adat dan Peralatan Domestik
Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2025

Penggunaan vitrin kaca vertikal bermanfaat sebagai perlindungan maksimal dari kerusakan fisik, baik dari sentuhan langsung wisatawan, debu, dan serangga. Hal ini didukung dengan peraturan penggunaan kamera yang ketat sebagaimana yang dijelaskan oleh informan (pemandu wisata) sebagai berikut:

“Di situ flash atau bleach dikasih mati, karena di dalam itu kain tenun asli. Warna flash atau bleach bisa mempengaruhi warna kain tenun. Semua boleh foto, boleh video” (Wawancara dengan INF-02, November 2025)

Peraturan ini mendukung penggunaan vitrin kaca agar manfaat perlindungan terhadap koleksi, khususnya kain tenun akan lebih maksimal. Penggunaan vitrin kaca juga mampu membuat pemanfaatan ruang lebih efisien. Namun penggunaan vitrin kaca vertikal juga dapat memberikan dampak negatif bagi pengalaman wisata, karena memicu hambatan psikologis (*psychological distance*) yang menciptakan jarak emosional antara pengunjung dan objek sejarah sehingga wisatawan merasa sebagai penonton pasif. Keterbatasan sudut pandang juga terjadi karena vitrin vertikal biasanya membatasi pandangan hanya dari arah depan (dua dimensi) sehingga kurang detail untuk dipelajari wisatawan. Selanjutnya, Ruang Pameran Tetap dibagi menjadi sembilan zona yang diatur untuk memberikan pengalaman *on-site* yang berbeda bagi wisatawan. Pembagian sembilan zona tersebut dapat dilihat dalam Gambar 4 berikut.



Gambar 4. Zona Pameran Tetap Museum Daerah NTT

Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2025

Sembilan zona Pameran Tetap (*Permanent Exhibition*) di Museum Daerah NTT terdiri dari: 1) *Prehistoric Zone* (Zona Prasejarah); 2) *History Zone* (Zona Sejarah); 3) *Ceramics Zone* (Zona Keramik); 4) *Numismatics/ Heraldics Zone* (Zona Numismatik/Heraldik); 5) *Fine Arts Zone* (Zona Seni Rupa); 6) *Ethnographic Zone* (Zona Etnografi); 7) *Maritime Zone* (Zona Kelautan); 8) *Agriculture and Plantation Zone* (Zona Pertanian dan Perkebunan); dan 9) *Musical Instruments Zone* (Zona Alat Musik). Sembilan zona ini berfungsi sebagai organisator informasi yang sistematis untuk membangun alur berpikir antara zona kronologis (zona prasejarah dan sejarah) dengan zona tematik (zona seni rupa, kelautan, pertanian, dan alat musik), yang mampu membantu wisatawan menyusun struktur pengetahuan secara runtut. Sistem zonasi ini juga berkaitan dengan aspek pengalaman *on-site* wisatawan. Menurut Pearce (2005), tata letak spasial dan zonasi suatu lokasi wisata bertindak sebagai skrip arsitektural yang dapat mempengaruhi pergerakan wisatawan, dengan memberikan urutan pengalaman pada setiap zona agar mencegah beban kognitif dan memitigasi risiko *museum fatigue* di lokasi kunjungan. Dengan adanya pengalaman di setiap zona yang berbeda dan mampu mempermudah pembelajaran secara langsung, hal ini secara otomatis memperpanjang durasi waktu yang dihabiskan wisatawan di dalam lokasi museum (*on-site*).

3.1.3 Konsep desain interior dan estetika

Pada sebagian besar ruang pameran tetap, estetika interior masih menggunakan pendekatan institusional lama yang cenderung kaku. Di dalam ruang pameran tetap terdapat langit-langit (*ceiling*) beton putih, ditopang oleh pilar-pilar beton persegi tebal di tengah ruangan, dan lantai menggunakan ubin keramik putih atau *vinyl* motif kayu standar. Selain itu terdapat pembatas antar-klastrer menggunakan papan partisi (papan sekat) semi-permanen dengan cetakan infografis penuh dari atas ke bawah. Penataan ini menciptakan koridor yang kaku dan mempersempit orientasi spasial wisatawan. Desain interior di Ruang Pameran Tetap ditampilkan pada Gambar 5 berikut.



Gambar 5. Desain Interior di Ruang Pameran Tetap
Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2025

Berdasarkan observasi, penataan lampu di Museum Daerah NTT memiliki dua masalah utama yang membuat pengalaman berkunjung menjadi kurang maksimal. Di area terbuka seperti zona fosil purba dan sejarah, museum sudah menggunakan lampu sorot modern. Namun, karena lampu dinyalakan merata dengan warna putih terang, kesan ‘magis’ dan bersejarah dari benda-benda kuno tersebut menjadi hilang sehingga ruangan museum terasa monoton dan kaku. Selanjutnya di area baju adat, pengelola sudah menggunakan lampu kuning yang estetik di dalam lemari kaca (*display*). Namun, posisi lampu yang tidak diatur dengan baik membuat kaca luar memantulkan bayangan orang di depannya terutama bagi wisatawan yang memotret dengan kamera. Pada beberapa papan informasi, lampu sorot dipasang terlalu dekat dan keras akibatnya teks penjelasan menjadi silau dan pudar saat dibaca oleh wisatawan. Penataan lampu di Ruang Pameran Tetap ditampilkan pada Gambar 6 berikut.



Gambar 6. Penataan Lampu di Ruang Pameran Tetap
Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2025

Secara keseluruhan, jenis lampu yang dipakai di Museum Daerah NTT sudah cukup modern dan mendukung aktivitas wisata. Namun, karena cara pemasangan sudut lampu dan pemilihan warnanya yang kurang tepat, lampu-lampu ini justru mengganggu kenyamanan wisatawan yang ingin berfoto serta belum mampu menampilkan *ambiance* ruang yang edukatif dan rekreatif.



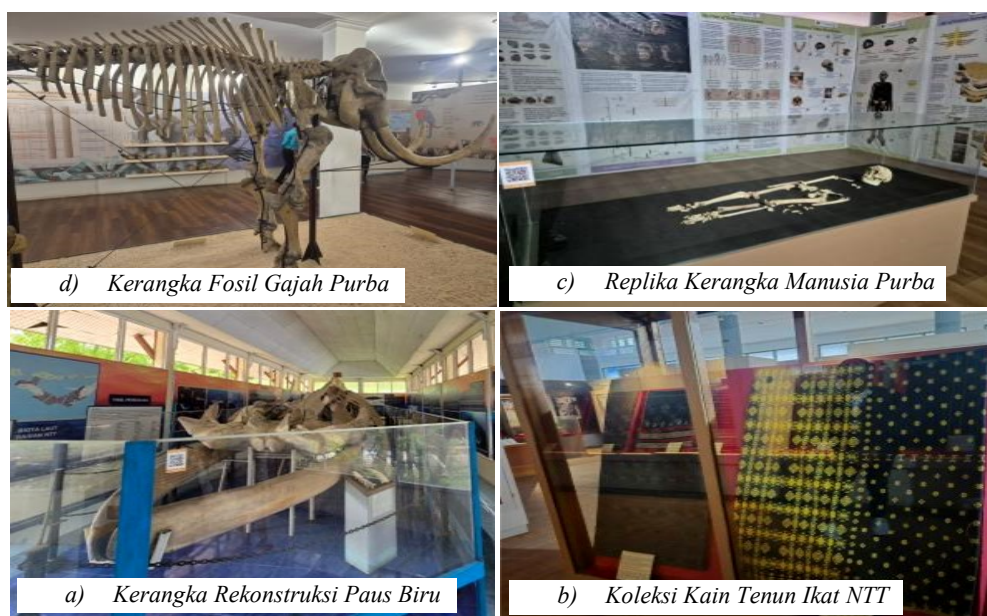
Gambar 7. Diorama Tiga Dimensi di Ruang Pameran Tetap
Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2025

Sisi estetika yang paling terlihat di Ruang Pameran Tetap adalah penggunaan dinding grafis (*wallpaper* cetak) berskala besar yang memenuhi ruangan, sehingga mampu membangun atmosfer yang hidup. Museum ini juga menampilkan instalasi berukuran asli atau diorama tiga dimensi (Gambar 7) yang meniru lingkungan

aslinya seperti replika dek kapal kayu kuno serta area pasir pantai buatan yang di atasnya diletakkan perahu nelayan, jaring, dan anyaman bambu penangkap ikan. Metode ini membuat interior museum terasa lebih nyata sehingga mampu meningkatkan pengalaman wisatawan.

3.1.4 Elemen eksebisi dan display koleksi

Berdasarkan penelitian sebelumnya, diketahui jumlah koleksi di Museum Daerah NTT mencapai 7.465 benda, dengan rincian kategori: Etnografika sebagai koleksi terbanyak, diikuti Numismatika/Heraldika, Keramologika, Arkeologika, Historika dan lainnya seperti Biologika, Seni Rupa, Teknologika, Filologika, Geologika dan Geografi (Gandur et al., 2026; Tohana et al., 2025). Dari beragam koleksi tersebut, museum ini memiliki empat koleksi unggulan yang menjadi daya tarik utama eksebisi yaitu: Kerangka Fossil Gajah Purba, Replika *Homo floresiensis*, Replika Kerangka Paus Biru dan Koleksi Kain Tenun Ikat Tradisional NTT. Gambar 8 berikut menampilkan koleksi unggulan di Museum Daerah NTT beserta penjelasannya.



Gambar 8. Koleksi Unggulan di Museum Daerah NTT

Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2025

a) Kerangka fosil gajah purba (*Stegodon florensis*)

Kerangka fosil spesies gajah purba *stegodon* ini adalah kerangka tiruan utuh hasil rekonstruksi anatomis-ilmiah yang diletakkan sebagai *open display* di atas *floor pedestal* (bak lantai rendah berlapis pasir) di gedung Pusat Informasi Geologi (PIG). Ketiadaan sekat kaca tebal (*barrier-free*) meningkatkan rasa keterlibatan emosional wisatawan dan menstimulasi visual untuk pembelajaran dengan kebebasan sudut pandang pengamatan. Kehadiran fosil ini di tengah ruangan mampu menjadi *focal point visual* yang menjadi daya tarik kuat bagi wisatawan.

b) Replika *Homo floresiensis* (Manusia Purba Liang Bua)

Replika kerangka *Homo floresiensis* menjadi pembuka koleksi pertama ketika masuk ke Ruang Pameran Tetap. Koleksi ini diletakkan di dalam *table showcase* (vitrin meja horizontal) berlatar belakang panel grafis sekat (*partition board*). Penggunaan vitrin meja horizontal memberikan jarak pandang ideal yang menciptakan *Intimate Viewing Experience*. Kemudian penggunaan *partition board* (papan sekat) menjadikan ruang seperti semi-privat, namun karena desain teksnya terlalu padat dan warna yang monoton dapat memicu kejenuhan membaca. Koleksi ini dapat menjadi daya tarik edukasi bagi pelajar dan peneliti untuk mempelajari rantai evolusi manusia yang unik di NTT.

c) Kerangka rekonstruksi paus biru (*Balaenoptera musculus*)

Berdasarkan hasil wawancara, diketahui bahwa kerangka paus ini ditemukan di Pantai Ewa, yang awalnya disimpan di Universitas Nusa Cendana kemudian dipindahkan ke Museum Daerah NTT. Dari aspek tata pamer, koleksi ini disajikan menggunakan metode pajangan terbuka (*open display*) tanpa penutup kaca vitrin (hanya sebagian kaca pagar pembatas fisik untuk membedakan jalur pengunjung), serta struktur tulang ditopang secara kokoh oleh rangka besi penyangga khusus (*iron support structures*) di atas lantai ubin koridor. Kemudian untuk melindungi objek mikro (*fragmen gigi kerangka*), digunakan *Table Showcase Mini*. Kerangka paus raksasa ini menjadi simbol kuat bagi identitas maritim NTT yang sangat

erat kaitannya dengan tradisi *Traditional Whale Hunting* (perburuan paus tradisional) yang dilakukan oleh masyarakat adat Lamalera di Lembata, sebuah kearifan lokal yang diakui secara global.

d) Koleksi kain tenun ikat tradisional NTT

Koleksi ini tersebar kaya di Zona Etnografi dan menjadi daya tarik utama bagi pencinta seni budaya serta wisatawan muda yang tertarik pada visual estetik. Koleksi ini disajikan menggunakan perpaduan vitrin vertikal dinding (*wall showcase*) bertingkat dan lemari pajang kaca mandiri (*island showcase*) berkerangka kayu. Perpaduan vitrin mandiri dan vitrin dinding pada Zona Etnografi memberikan kesan panorama tekstil yang megah. Kain-kain tenun ikat koleksi museum ini berasal dari berbagai suku dan kabupaten di NTT (seperti Sumba, Flores, Timor, Alor, Sabu, dan Rote). Koleksi ini merupakan warisan leluhur yang motifnya masih murni, ditenun dengan pewarna alami, serta memiliki fungsi magis-religius (seperti untuk upacara adat dan mahar/mas kawin).

3.1.5 Fasilitas pendukung dan kenyamanan

Museum Daerah NTT menyediakan berbagai fasilitas pendukung dan elemen kenyamanan untuk menunjang pengalaman wisatawan. Berikut adalah rincian fasilitas pendukung dan kenyamanan di museum tersebut yaitu:

a) Fasilitas ruang

Terdapat Lobi Utama yang berfungsi sebagai wajah museum dan pusat informasi. Di sini terdapat resepsionis untuk pembelian tiket serta pemberian informasi awal kepada wisatawan. Selain itu terdapat Ruang Audiovisual/*mini theatre* di Gedung Pusat Informasi Geologi (PIG) yang digunakan untuk presentasi atau pemutaran film edukatif terkait koleksi dan budaya, namun berdasarkan observasi langsung, ruangan ini tidak bisa diakses karena butuh perizinan khusus di luar aktivitas kunjungan umum lainnya.

b) Elemen kenyamanan

Ruang pameran tetap menggunakan menggunakan sistem ruang tertutup dengan fasilitas kipas angin, sedangkan untuk Gedung Pusat Informasi Geologi (PIG) menggunakan pendingin Udara berupa AC. Ruangan yang menggunakan AC terasa lebih nyaman bagi wisatawan karena Udara cuaca di kota Kupang cenderung panas. Selanjutnya terkait fasilitas toilet, sudah tersedia dua toilet di area dekat lobi utama namun perlu mengupayakan sanitasi yang lebih terjaga agar wisatawan merasa nyaman. Fasilitas lainnya seperti tempat duduk masih minim, karena hanya tersedia di tempat reservasi/ lobi utama dan ruang audiovisual dengan jumlah terbatas.

c) Layanan informasi dan edukasi

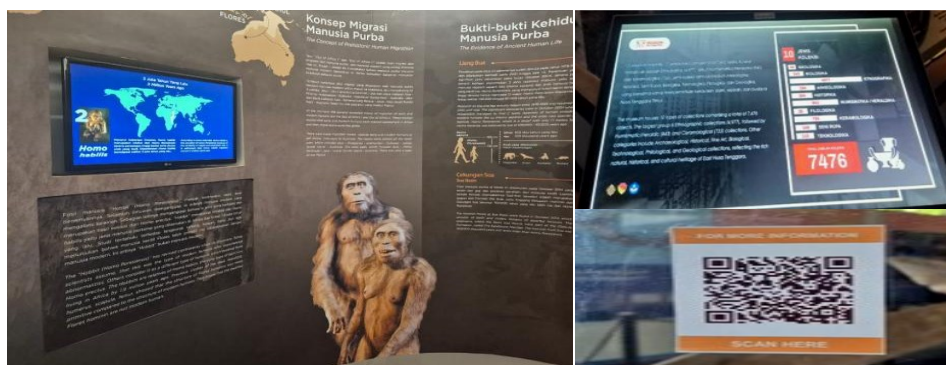
Layanan informasi diberikan oleh staf museum, sedangkan layanan edukasi diberikan langsung oleh pemandu wisata (*guide*). Pelayanan informasi dan edukasi ini sudah termasuk layanan terpadu yang didapatkan Ketika sudah membeli tiket masuk. Berikut merupakan pernyataan informan yang menerangkan terkait harga tiket masuk/karcis di Museum Daerah NTT:

“Kalau 2 tahun kemarin, harga karcis anak-anak Rp 2.000, orang dewasa Rp 3.000. Berjalannya waktu, karena usung ke Badan Aset, harga karcis berubah menjadi anak-anak Rp 5.000, dan orang dewasa semua itu Rp 5.000. Jadi harga karcisnya sama..... Kemudian kami usulkan lagi kalau bisa, wisatawan asing menjadi Rp 10.000. Terus anak-anak tetap seperti biasa, Rp 5.000. Jadi peningkatannya di wisatawan asing saja. Untuk umum dan mahasiswa, itu Rp 5.000 semua. Tapi karena peraturannya belum keluar, kami masih pakai yang Rp 5.000.....Rp 5.000 itu sudah termasuk guide. Jadi meskipun banyak orang, guide-nya tetap. Biasanya kalau banyak orang, contohnya sekitar 40 orang bisa dibagi menjadi dua kelompok kecil. Dua kelompok supaya jangan terlalu banyak saat menjelaskan dan bisa mendengarkan dengan baik. Rp 5.000 sudah termasuk guide dan free parkir.” (Wawancara dengan INF-01, November 2025)

Berdasarkan hasil wawancara, diketahui bahwa harga tiket umum berlaku untuk semua kategori yaitu Rp 5.000. Harga tiket ini sudah termasuk layanan pemandu wisata dan juga parkir. Ada upaya untuk mengajukan kenaikan harga untuk kategori wisatawan asing, namun karena belum disetujui maka saat ini masih menggunakan harga tiket umum yang sama dengan kategori lainnya. Harga tiket dengan akses fasilitas yang diterima tergolong murah bagi berbagai kalangan sosial secara umum.

Selanjutnya, berdasarkan hasil wawancara dengan staf museum diketahui bahwa pengelola museum menyediakan jasa pemandu wisata yang mampu melayani wisatawan domestik maupun mancanegara. Terdapat tiga orang pemandu yang memiliki latar belakang pendidikan bahasa Inggris untuk menangani wisatawan asing, serta ada upaya kerja sama dengan mahasiswa dari universitas (seperti dari Universitas Nusa Cendana, Politeknik Negeri Kupang, dan Muhammadiyah Kupang) serta siswa SMK jurusan

pariwisata untuk membantu layanan pemanduan. Terdapat beberapa siswa magang juga yang dilaporkan menguasai hingga 3-4 bahasa. Meskipun demikian, pengelola museum mengakui adanya keterbatasan jumlah pemandu tetap yang fasih bahasa asing dan berharap adanya seleksi khusus di masa depan melalui dinas terkait untuk merekrut tenaga pemandu profesional dengan kemampuan bahasa asing yang lebih baik. Secara keseluruhan, pemandu wisata di Museum Daerah NTT bertindak sebagai edukator yang membantu pengunjung memahami sejarah dan peradaban masyarakat NTT melalui pendekatan yang interaktif.



Gambar 9. Fasilitas Digital di Museum Daerah NTT

Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2025

Gambar 9 menampilkan layanan informasi dan edukasi digital berupa fasilitas digital yang disediakan oleh pengelola museum. Fasilitas digital tersebut meliputi beberapa tablet yang dipajang di Ruang Pameran Tetap yang mempermudah pencarian informasi terkait museum serta edukasi koleksi secara digital. Sedangkan di Gedung Pusat Informasi Geologi (PIG) disediakan perangkat layar sentuh (*touchscreen kiosk*) dan monitor TV yang tertanam di dinding sekat untuk membantu memecah kejenuhan membaca teks konvensional. Selanjutnya di seluruh area ruang pameran, disediakan Sistem *QR Code* yang memberikan kenyamanan bagi wisatawan yang ingin menggali data lebih dalam secara digital melalui ponsel mereka sendiri.

d) Sistem umpan balik

Sistem umpan balik dilakukan melalui beberapa metode konvensional untuk menampung masukan dari pengunjung sebagai dasar evaluasi pelayanan pengelola museum. Berikut adalah kutipan wawancara dengan staf yang menginformasikan terkait sistem umpan balik yang sudah disediakan oleh pengelola.

“Kalau kotak saran ada, kami selalu terima. Biasa kan kebetulan kotaknya di depan, dikasih ke sini. Nanti kita mungkin kasih ke Tata Usaha. Kalau evaluasi kadang ada pertahunnya, ada berbulannya. Jadi nanti kemungkinan ada surat masuk atau ada usul saran. Kadang usul saran juga lewat formatnya kita. Setiap pengunjung kita, ada instrumen kepuasan. Untuk sementara dipakai format biasa yang manual. Kalau dalam jumlah banyak mungkin yang mewakili 4 atau 5 orang. Jadi biasanya evaluasi dari surat kepuasan itu, baru pihak kantor yang nanti evaluasi kira-kira pengunjung sudah puas yang mana, kurang puas yang mana.” (Wawancara dengan INF-03, November 2025)

Berdasarkan hasil wawancara, diketahui bahwa pengelola museum menyediakan fasilitas umpan balik berupa kotak saran yang diletakkan di area depan (lobi) agar mudah diakses pengunjung, serta kuesioner kepuasan yang diberikan kepada pengunjung untuk diisi. Pengelolaan umpan balik ini masih dilakukan secara manual, sehingga dinilai belum dimanfaatkan secara optimal sebagai dasar evaluasi pelayanan yang komprehensif. Meskipun demikian, pengelola museum tetap mengupayakan untuk melakukan evaluasi secara berkala terhadap masukan dan saran yang diterima, baik dalam periode bulanan maupun tahunan guna mendukung perbaikan pelayanan. Khusus untuk kuesioner kepuasan, instrumen penilaian terhadap pelayanan yang diberikan staf museum. Dalam kuesioner ini juga diberikan kolom yang bisa diisi dengan saran dan masukan terhadap pelayanan staf. Sedangkan penggunaan kotak saran lebih terbuka dalam memberikan masukan dan saran yang dirasakan pengunjung, baik terhadap pelayanan maupun kualitas fasilitas yang diterima ketika berkunjung ke museum. Penggunaan media digital di Museum Daerah NTT saat ini masih berada pada taraf sistem hubungan masyarakat digital (*Digital Public Relations*) yang bersifat promotif, dan belum digunakan sebagai sistem umpan balik dua arah.

e) Sistem keamanan dan proteksi

Berdasarkan penelitian Gonzales (2014), tingkat keamanan Museum Daerah NTT dipandang minim, karena beragam koleksi di zona pameran tetap tergolong jenis barang yang mudah terbakar (terbuat dari kertas, tekstil, kayu), namun belum disediakan sistem yang mumpuni untuk keamanan dan proteksi dari kebakaran. Meskipun sistem keamanan dan proteksi belum mumpuni untuk pengamanan terhadap kebakaran, berdasarkan hasil observasi, diketahui sudah disediakan sistem keamanan fisik yang mampu menjaga koleksi dari kelembapan udara, sentuhan tangan, risiko pencurian, vandalisme, cipratan cairan, ataupun debu harian yaitu dengan penggunaan vitrin kaca terkunci (*locked showcase*) di zona pameran tetap. Sistem pembatas jarak spasial juga diterapkan yaitu berupa pagar pembatas di ruang pameran kerangka paus biru serta *floor pedestal barrier* pada area *stegodon* dan zona perahu Lamalera, berfungsi sebagai pembatas agar pengunjung tidak berdiri terlalu dekat atau menyentuh koleksi tersebut. Rangka penopang besi juga digunakan untuk kerangka paus biru dan *stegodon* untuk memastikan koleksi tetap stabil, dan tidak roboh jika terjadi getaran seperti gempa bumi minor. Dengan demikian, meskipun sistem keamanan dan proteksi kebakaran masih tergolong minim, sudah ada sistem keamanan dan proteksi fisik untuk kebutuhan harian yang mampu melindungi koleksi museum.

3.2. Pola Aktivitas dan Keterlibatan Wisatawan On-Site (Activities)

3.2.1 Eksplorasi koleksi dan pemanduan terstruktur

Kendala keterbatasan kuantitas sumber daya manusia internal museum dalam kepemanduan, melatarbelakangi kebijakan Sistem Pemanduan Berbasis Kolaborasi Lintas Generasi (*Intergenerational Collaborative Guiding*). Berdasarkan hasil wawancara dengan pihak pengelola museum, keterbatasan ini diatasi dengan mengintegrasikan tenaga kerja magang dari berbagai institusi akademis lokal, sebagaimana terlihat dalam temuan dari hasil wawancara berikut.

“Kalau kami di sini guide yang bisa bahasa Inggris ada tiga orang. Kalau untuk jumlah, kami di sini ada tujuh orang. Ada juga teman-teman mungkin dari Undana, Poltek, Muhammadiyah dan anak-anak dari SMK jurusan pariwisata. Itu mereka memang khususnya untuk bahasa Inggris. Jadi mereka cukup membantu. Mereka magang, dan itu memang sudah kerjasama. Jadi mereka juga sambil magang, sambil bertugas membantu. Bahkan ada anak-anak magang dari SMK, dia bisa lebih dari satu bahasa. Kadang bisa sampai 3-4 bahasa.” (Wawancara dengan INF-01, November 2025)

Kutipan wawancara tersebut mengonfirmasi adanya keterbatasan internal museum yang berjumlah 7 staf pemandu dan 3 di antaranya yang menguasai Bahasa Inggris. Namun, pengelola telah berupaya untuk menerapkan program kemitraan dengan institusi pendidikan lokal. Keterlibatan aktif mahasiswa dan siswa SMK Pariwisata ini secara signifikan membantu sebagai katalisator informasi, sehingga wisatawan tidak terlantar di ruang pameran. Kombinasi antara 7 pemandu internal dan para pelajar/mahasiswa magang menciptakan dua model pendekatan eksplorasi yaitu: 1) pola eksplorasi *peer-to-peer*, yaitu interaksi horizontal-egaliter yang membuat pergerakan sirkulasi di dalam ruang pameran terasa lebih *casual* dan minim tekanan formalitas; dan 2) pola eksplorasi *fresh interpretations*, yaitu menarasikan data tekstual yang relevan dengan perspektif generasi muda.

3.2.2 Program edukasi interaktif dan partisipatif

Program edukasi interaktif dan partisipatif di Museum Daerah NTT dirancang untuk mentransformasi museum menjadi “sekolah kedua” yang menawarkan pengalaman indrawi bagi pengunjung guna membangun pengetahuan sejarah secara dinamis. Program-program ini bertujuan agar pengunjung, khususnya generasi muda, tidak hanya menjadi konsumen pasif tetapi menjadi partisipan aktif dalam pelestarian budaya. Hal ini sesuai dengan data kunjungan wisatawan yang merupakan pengunjung umum lokal, mahasiswa dan pelajar (khususnya pelajar SMA dan SD). Berikut adalah rincian program edukasi interaktif dan partisipatif yang dirancang yang disesuaikan dengan target pengunjung.

a) Program belajar bersama di Museum

Program ini merupakan cara utama museum mendekatkan diri dengan anak-anak usia sekolah melalui aktivitas kreatif. Siswa diajak berkeliling ruang pameran untuk melakukan observasi langsung, kemudian mereka diminta menuangkan imajinasi dan apa yang mereka lihat ke dalam bentuk visual. Hasil imajinasi tersebut dituangkan dalam bentuk lukisan atau gambar pada berbagai media, seperti kertas, dinding (mural), hingga pot-pot bunga. Peserta bebas menggambar koleksi apa pun yang mereka amati, seperti motif tenun, rumah adat, gading, hingga kapal.

b) Pameran temporer dan literasi

Pameran temporer, seperti pameran bertema “Simbol”, mengajak masyarakat berinteraksi dengan cara berkomunikasi tradisional NTT. Pengunjung diajak memahami pesan di balik motif tenun, tato, dan ukiran rumah adat yang tidak berbasis aksara alfabet. Melalui bantuan edukator atau pemandu, wisatawan mendapatkan narasi yang memindahkan objek dari sekadar kenikmatan mata ke dalam memori kognitif (pikiran).

Desain kedua program ini sangat adaptif terhadap demografi pengunjung terbesar museum (pelajar, mahasiswa, dan masyarakat umum lokal). Museum menerapkan pendekatan yang berjenjang yaitu pendekatan ekspresif-kreatif (menggambar/mural) untuk segmen anak-anak/pelajar, serta pendekatan intelektual-literatif (pameran simbol) untuk segmen mahasiswa dan umum. Secara keseluruhan, sinergi antara program ekspresi visual dan pameran literasi simbolik ini mengindikasikan bahwa Museum Daerah NTT telah berhasil menerapkan sistem edukasi partisipatif yang inklusif, adaptif, dan mampu menumbuhkan rasa kepemilikan budaya (*cultural ownership*) pada generasi muda lokal.

3.2.3 Aktivitas kreatif digital dan media sosial

Aktivitas kreatif digital dan penggunaan media sosial di Museum Daerah NTT merupakan bagian dari strategi untuk beradaptasi dengan budaya digital yang dinamis serta menarik minat generasi muda. Museum berupaya mengubah posisi pengunjung dari sekadar konsumen pasif menjadi partisipan aktif yang turut menciptakan narasi budaya. Aktivitas kreatif digital dan strategi media sosial yang digunakan oleh pengelola museum adalah menggunakan *platform* media sosial untuk membangun hubungan dengan audiens. Promosi dan edukasi dilakukan secara konsisten melalui Instagram, YouTube, dan Facebook. Beberapa *platform* media sosial yang digunakan ini selain menginformasikan terkait *event-event* yang diadakan pengelola museum, juga menyajikan konten edukatif mengenai koleksi museum yang dikemas secara menghibur. *Platform* Instagram menjadi media yang sering melakukan interaksi dengan wisatawan, salah satunya dengan *me-repost story* wisatawan yang berkunjung ke Museum Daerah NTT. *Platform* Instagram dipilih karena mampu menjangkau wisatawan berusia muda sehingga bisa dijadikan sebagai agen promosi budaya maupun menerima informasi dan edukasi melalui media sosial. Aktivitas digital ini memberikan dampak psikologis ganda yaitu memberikan validasi dan apresiasi langsung kepada pengunjung, sekaligus menciptakan efek pemasaran digital (*Electronic Word-of-Mouth/e-WOM*) yang meningkatkan kepercayaan publik. Meskipun demikian, dari perspektif keterlibatan wisatawan, aktivitas kreatif digital saat ini masih berada pada taraf Partisipan Promosi Aktif (*Active Co-Promoter*) yang belum sepenuhnya sampai pada tahap partisipan yang mendesain atau mengkurasi narasi budaya secara mandiri.

3.2.4 Kompetisi dan event berkala

Museum Daerah NTT secara berkala menyelenggarakan berbagai kompetisi dan acara edukatif yang dirancang untuk menarik minat generasi muda serta meningkatkan literasi budaya masyarakat melalui pendekatan yang kreatif dan partisipatif. Kompetisi dan *event* berkala yang dilaksanakan di Museum Daerah NTT yaitu sebagai berikut.

a) Lomba pembuatan film pendek tahunan

Museum menyelenggarakan lomba film pendek setiap tahun dengan tema kebudayaan yang berbeda-beda, contohnya tema Animasi Cerita Rakyat dan tema Tradisi Adat. Pada tema Animasi Cerita Rakyat, peserta ditantang membuat film animasi yang mengangkat cerita rakyat NTT untuk melestarikan pesan moral dan latar belakang budaya lokal. Sedangkan dengan pada tema Tradisi Adat, contohnya tradisi peminangan, lomba menekankan penggunaan benda-benda adat (seperti pembedaan wadah sirih pinang *Okomama* untuk perempuan dan *Kabimama* untuk laki-laki) menjadi poin penilaian kritis dalam mengukur pemahaman budaya peserta.

b) Lomba cerdas cermat museum

Kegiatan ini menyasar kalangan pelajar untuk meningkatkan pengetahuan mereka mengenai dunia permuseuman. Soal-soal yang diberikan mencakup tugas teknis di museum, seperti peran kurator dan konservator, serta membuka ruang diskusi interaktif antara peserta dan pengelola museum.

c) *Event* pameran berkala (temporer dan keliling)

Pameran temporer merupakan pameran bertema tertentu yang hanya diadakan pada waktu-waktu khusus, seperti pameran bertema “Simbol” yang membahas sistem komunikasi tradisional NTT melalui simbol pada tato, ukiran, dan tenunan. Sedangkan pameran keliling dilakukan setiap tahun, dengan membawa sebagian koleksi museum untuk dipamerkan secara bergiliran dari satu kabupaten ke kabupaten lain di wilayah NTT guna mempermudah akses informasi bagi masyarakat luas.

3.2.5 Aktivitas rekreatif dan penunjang

Aspek aktivitas rekreatif dan penunjang pada Museum Daerah NTT berfungsi mengimbangi beban kognitif wisatawan selama mengeksplorasi koleksi sejarah. Aktivitas rekreatif utama di dalam museum didominasi oleh perilaku Sosio-Fotografis Digital. Area *open display* berskala makro seperti klaster Fosil *Stegodon* dan Kerangka Paus Biru serta kontras warna pada latar belakang vitrin tenun ikat, dimanfaatkan secara aktif oleh wisatawan generasi muda sebagai zona swafoto dan produksi konten media sosial. Fenomena ini membuktikan adanya pergeseran fungsi museum dari ruang pameran statis menjadi ruang ekspresi diri kontemporer. Selain rekreasi mandiri berbasis fotografi, dimensi rekreatif-partisipatif juga dihidupkan melalui program temporer institusional. Aktivitas pembuatan mural pada dinding bangunan dan pengecatan pot bunga oleh segmen pengunjung pelajar anak-anak yang mentransformasikan area penunjang arsitektur luar menjadi ruang bermain seni (*art-playroom*) yang rekreatif. Namun demikian, dari segi fasilitas penunjang komersial, Museum Daerah NTT belum mengintegrasikan ruang komersial kontemporer seperti kafe museum. Aktivitas penunjang fisik saat ini masih bertumpu pada ruang-ruang transisi koridor semi-terbuka untuk beristirahat. Pengadaan fasilitas penunjang kuliner yang representatif di masa depan menjadi peluang besar bagi museum untuk meningkatkan kenyamanan termal serta memperpanjang durasi waktu kunjungan (*dwelling time*) wisatawan secara keseluruhan.

3.3. Integrasikan Desain Edukasi dan Pengalaman Kunjungan Wisatawan (*Conceptions*)

3.3.1 Sinkronisasi antara tipologi display dengan model pemanduan berjenjang

Integrasi pertama dalam tahap *conceptions* terlihat pada sinkronisasi yang adaptif antara elemen fasilitas fisik (*display*) dengan pembagian peran dalam sistem pemanduan berjenjang. Museum Daerah NTT secara visual memisahkan tata pamerannya ke dalam dua tipologi utama, yaitu *open display* berskala makro dan *enclosure showcase* (vitrin terkunci) berskala mikro. Kedua tipologi fisik ini diselaraskan dengan pemetaan karakteristik pemandu yang disesuaikan dengan segmentasi wisatawan. Pada klaster pameran terbuka (*open display*) yang menyajikan koleksi berskala besar berupa Fosil *Stegodon* dan rekonstruksi Kerangka Paus Biru, dipajang secara terbuka sehingga menciptakan volume ruang atau kebebasan spasial yang tinggi di sekitarnya. Menurut Hooper-Greenhill (1994), area ruang pameran terbuka yang luas mampu menampung kunjungan dalam jumlah besar, khususnya bagi rombongan pelajar sekolah, sehingga memudahkan proses observasi dan peningkatan pengalaman belajar bersama tanpa terhalang kemacetan ruang (*bottleneck*). Selain itu, pemandu museum dapat berdiri di titik sentral untuk menjelaskan narasi besar, sementara guru pendamping memiliki ruang yang cukup untuk bergerak mengontrol ketertiban siswa (*crowd control*) sehingga tidak ada hambatan visual ataupun risiko penumpukan massal di area tersebut.

Sebaliknya, kendala spasial (*spatial constraint*) ditemukan pada tipologi vitrin meja (*table showcase*) berskala mikro yang menampilkan replika *homo floresiensis*. Area yang digunakan untuk vitrin meja ini cukup sempit bagi rombongan pelajar yang besar sehingga mampu menyebabkan kegagalan interaksi. Dengan demikian, melalui kebijakan Sistem Pemanduan Berbasis Kolaborasi Lintas Generasi, pengelola museum menugaskan mahasiswa/siswa SMK magang untuk memandu pengunjung personal (individu/ keluarga). Hal ini sejalan dengan pendapat Falk dan Dierking (2013) yang memaparkan bahwa ruang pameran yang kecil dan tertutup tidak cocok untuk pembelajaran massal secara kolektif, tetapi sangat optimal untuk eksplorasi individu atau kelompok kecil yang intim. Di dalam ruang pameran ini, proses belajar sangat bergantung pada pengamatan jarak dekat (*close-up inspection*) dan pertukaran dialogis. Dengan menghilangkan tekanan dari kerumunan kunjungan yang besar, vitrin meja di ruangan yang terbatas tidak lagi menjadi masalah sehingga memicu pola eksplorasi *peer-to-peer* dan meningkatkan pengalaman wisata pengunjung individu. Kemudian untuk aksesibilitas di Zona Etnografi tekstil, dibutuhkan narasi filosofis terkait kain tenun ikat yang rumit di dalam vitrin. Sinkronisasi akan kebutuhan *storytelling* dengan alokasi pemandu terlatih dan pelajar magang berkemampuan multibahasa/*polyglot*, dipertimbangkan untuk memastikan agar narasi rumit di balik vitrin kaca tersebut dapat tersampaikan secara akurat ke dalam bahasa ibu wisatawan tanpa terhalang kendala bahasa (*language barrier*).

3.3.2 Amalgamasi media digital on-site dengan strategi media sosial off-site

Integrasi kedua dalam tahap *conceptions* berfokus pada amalgamasi hibrida antara fasilitas digital di dalam ruang pameran (*on-site*) dengan strategi komunikasi siber di luar ruang museum (*off-site*). Menurut Simon (2010), penggabungan pameran fisik *on-site* dengan platform digital *off-site* mampu menciptakan sebuah lingkaran partisipasi yang berkesinambungan. Ketika wisatawan menggunakan perangkat seluler mereka untuk mengabadikan dan membagikan pengalaman fisik mereka secara daring, mereka menghasilkan konten buatan pengguna yang memvalidasi relevansi museum tersebut. Penggabungan ini merefleksikan bagaimana Museum Daerah NTT beradaptasi dengan dinamika budaya digital guna menjangkau audiens generasi muda.

Pada ranah *on-site*, integrasi diawali melalui penyediaan media interaktif berupa kios informasi layar sentuh (*touchscreen kiosk*) dan sistem Kode QR yang ditempel pada eksterior kaca vitrin. Fasilitas fisik digital ini bertindak sebagai jembatan kognitif mandiri yang memindahkan pengetahuan sejarah dari ruang publik museum langsung ke gawai pribadi wisatawan. Kehadiran media ini mampu menurunkan kejenuhan ketika membaca informasi secara konvensional, sekaligus mengakomodasi kebutuhan eksplorasi mandiri bagi wisatawan domestik maupun mancanegara yang menghendaki fleksibilitas waktu kunjungan. Selain itu, elemen arsitektur interior dan tata pameran mampu menstimulus perilaku Sosio-Fotografis Digital wisatawan. Bagi generasi siber (Gen-Z dan Milenial), artefak tidak hanya dikonsumsi sebagai pemenuhan intelektual, melainkan sebagai latar belakang estetis untuk mengaktualisasikan diri. Fenomena *selfie culture* ini mendorong wisatawan memproduksi Konten Buatan Pengguna (*User-Generated Content/UGC*) secara sukarela melalui platform Instagram *Stories*.

Amalgamasi atau peleburan media digital yang terjadi di Museum Daerah NTT terlihat dari aktivitas pengelola museum yang secara konsisten merespons aktivitas digital tersebut secara *off-site* melalui tindakan membagikan ulang (*re-post*) konten wisatawan di akun resmi Instagram museum. Siklus interaksi ini menciptakan dampak psikologis ganda yaitu memberikan validasi dan penghargaan digital langsung kepada pengunjung, sekaligus memicu efek pemasaran digital (*Electronic Word-of-Mouth/e-WOM*) yang masif. Melalui mekanisme ini, reputasi dan validasi sosial (*social proof*) museum terbangun secara organik di ruang siber. Meskipun demikian, dari perspektif kedalaman interaksi, amalgamasi digital ini masih berada pada taraf Partisipasi Promosi Aktif (*Active Co-Promoter*). Simon (2010) menyatakan bahwa *Active Co-Promoter* adalah pengunjung ditransformasikan menjadi promotor Bersama untuk mewarisi budaya, dengan tujuan untuk membangun citra museum dan partisipasi budaya yang terlibat secara mandalam. Namun di Museum Daerah NTT, wisatawan hanya diposisikan sebagai agen penyebarluasan estetika dan promosi budaya visual, belum mencapai tahapan partisipatif yang diberikan ruang untuk ikut mendesain, mengkritik, atau mengkurasi substansi narasi sejarah kebudayaan daerah NTT secara mandiri di media sosial institusi.

3.3.3 Transformasi ruang pameran menjadi kanvas edukasi sensorik-motorik

Integrasi ketiga dalam tahap *conceptions* menyoroti kemampuan pengelola Museum Daerah NTT dalam mentransformasikan batas-batas fisik arsitektur pameran (*resources*) menjadi media pembelajaran aktif yang memicu keterlibatan sensorik-motorik wisatawan (*activities*). Melalui pendekatan ini, Museum Daerah NTT berhasil mendekonstruksi paradigma konvensional yang mencitrakan museum sebagai ruang pajang yang kaku, steril, dan pasif, kemudian merekonstruksinya menjadi sebuah ekosistem pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*) yang dinamis bagi generasi muda. Aktivitas transformasi ini tecermin pada Program Belajar Bersama di Museum, di mana terjadi proses alih fungsi spasial terhadap elemen lingkungan luar gedung. Struktur arsitektural statis seperti dinding pembatas bangunan dan jajaran pot bunga di luar ruangan, dialih fungsikan menjadi “kanvas hidup” yang memfasilitasi ekspresi psikomotorik anak-anak usia sekolah. Menurut Black (2005), dengan mengaktifkan lanskap fisik di museum sebagai kanvas untuk ekspresi kreatif akan mengubah situs yang pasif menjadi lingkungan belajar yang aktif. Bagi audiens yang lebih muda, keterlibatan sensorik-motorik dan produksi langsung dapat menangkalkan kejenuhan museum (*museum fatigue*). Program Belajar Bersama di Museum Daerah NTT mengintegrasikan stimulasi indra sensorik (visual-spasial) dengan respons motorik secara langsung. Program ini memberikan kesempatan bagi wisatawan usia sekolah untuk melakukan observasi jarak dekat terhadap detail koleksi di ruang pameran tetap dan menuangkan kembali memori visual tersebut ke dalam bentuk gambar dan mural. Proses mentransfer bentuk artefak fisik ke dalam media lukis ini memperkuat proses internalisasi pengetahuan sejarah, di mana ingatan budaya tidak hanya disimpan sebagai memori kognitif yang abstrak, melainkan dihayati melalui tindakan fisik kreatif yang menyenangkan.

Pameran Temporer dan Literasi bertema “Simbol” mampu mempertajam dimensi kognitif wisatawan. Pada klaster ini, tata pameran dirancang khusus untuk membedah sistem komunikasi tradisional masyarakat NTT yang bersifat non-aksara, seperti ragam hias tato badan, ukiran tiang rumah adat, dan pilinan benang tenun. Kehadiran edukator di dalam ruang pameran bertindak sebagai de-kodifikator kebudayaan yang bertugas membongkar sandi-sandi simbolis tersebut kepada pengunjung (mahasiswa dan umum). Sinergi ini berhasil menggeser orientasi kunjungan wisatawan dari sekadar aktivitas rekreasi mata (*superficial sightseeing*) menjadi proses penyerapan literasi budaya yang kontemplatif. Melalui amalgamasi antara kebebasan ekspresi motorik di luar ruang dan pendalaman literasi simbolis di dalam ruang pameran, Museum Daerah NTT secara konseptual telah berhasil bertindak sebagai “sekolah kedua” yang adaptif dan inklusif, yang secara efektif memupuk rasa kepemilikan budaya serta kesadaran menjaga warisan leluhur pada generasi muda lokal.

3.3.4 Manajemen beban kognitif (*cognitive load*) dan kenyamanan spasial wisatawan

Integrasi terakhir dalam tahap *conceptions* adalah menjabarkan manajemen beban kognitif (*cognitive load*) dan kenyamanan spasial wisatawan melalui kondisi lingkungan fisik interior (*resources*) untuk mengontrol perilaku serta stamina fisik wisatawan di museum (*activities*). Falk dan Dierking (2013) berpendapat bahwa keberhasilan sebuah museum dinilai dari bagaimana elemen fisik mampu mengelola energi pengunjung agar tidak mengalami kejenuhan (*museum fatigue*) ketika berkunjung. Pengelola Museum Daerah NTT mengantisipasi risiko kejenuhan wisatawan melalui penerapan alur sirkulasi linier satu arah yang bersifat kronologis. Desain tata letak yang menuntun pergerakan wisatawan secara runut, berhasil mereduksi ketegangan mental yang diakibatkan oleh disorientasi spasial (kebingungan navigasi arah). Ritme berpikir wisatawan dipandu secara bertahap, sehingga energi kognitif mereka tidak terbang untuk menentukan rute berjalan, melainkan terfokus penuh pada penyerapan materi edukasi di setiap klaster. Lebih jauh, manajemen beban kognitif ini diintegrasikan melalui penyediaan koridor transisi semi-terbuka di ruang pameran kerangka paus biru dan di gedung Pusat Informasi Geologi (PIG) sebagai ruang pameran kerangka fosil *Stegodon*. Ruang transisi dengan penghawaan alami ini berfungsi sebagai bentuk katarsis spasial atau ruang jeda bagi wisatawan. Setelah melewati ruang-ruang pameran tetap yang tertutup dan padat materi, koridor semi-terbuka ini memberikan efek pelepasan ketegangan mental (*cognitive offloading*) melalui perubahan skala ruang yang drastis, masuknya pencahayaan alami, serta visualisasi koleksi makro yang bebas kaca. Di area ini, indra visual dan stamina mental wisatawan disegarkan kembali sebelum memasuki klaster pameran berikutnya.

Meskipun demikian, dari perspektif kenyamanan wisata yang komprehensif, ditemukan adanya celah integrasi spasial akibat ketiadaan fasilitas penunjang komersial berupa kafe museum (*museum café*). Menurut penelitian Falk dan Storksdieck (2005), selain elemen fisik, suhu lingkungan, dan ruang transisi yang mempengaruhi kenyamanan pengunjung museum, keberadaan fasilitas penunjang berupa kafe museum dianggap penting karena berfungsi sebagai fasilitas pendukung kebutuhan fisiologis pengunjung dan mempengaruhi pengalaman akhir dari perjalanan kunjungan ke museum. Saat ini, area koridor transisi antar gedung di Museum Daerah NTT masih sebatas mengakomodasi tempat beristirahat fisik yang pasif. Berdasarkan analisis perilaku wisatawan, ketiadaan ruang kuliner kontemporer yang representatif menjadi faktor penting yang memotong durasi total kunjungan (*dwelling time*) wisatawan. Ketika kebutuhan fisiologis (lapar dan haus) muncul tepat setelah alur pameran selesai, wisatawan cenderung langsung meninggalkan area institusi tanpa sempat melakukan kontemplasi, diskusi mendalam, atau refleksi santai atas akumulasi pengetahuan budaya lokal NTT yang telah diperoleh. Oleh karena itu, pengadaan ruang penunjang komersial berbasis kuliner menjadi rekomendasi tata ruang kritis guna menyempurnakan siklus kenyamanan spasial wisatawan di masa depan.

3.4. Evaluasi Komparatif dan Rekomendasi

3.4.1 Evaluasi komparatif

Guna mengukur sejauh mana efektivitas hubungan timbal balik antara elemen fasilitas fisik museum dengan respons perilaku nyata wisatawan, analisis ini dibedah menggunakan model teori *The Contextual Model of Learning* yang dipelopori oleh Falk dan Dierking (2013). Teori ini menegaskan bahwa pengalaman dan proses belajar di dalam museum tidak terjadi di ruang hampa, melainkan dibentuk secara simultan oleh tumpang-tindih tiga konteks Utama yaitu: Konteks Personal (*Personal Context*), Konteks Sosial (*Social Context*), dan Konteks Fisik (*Physical Context*). Dalam penelitian ini, *framework* diadopsi untuk mengkaitkan elemen fisik (Konteks Fisik/ *Resources*) dengan realitas interaksi di lapangan (Konteks Sosial-Personal/ *Activities*), sebagaimana terlihat dalam Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Tabel Evaluasi Komparatif

No	Klaster Pameran & Dimensi Integrasi	Elemen Fisik	Realitas Aktivitas	Kategori Rubrik	Evaluasi Dampak
1	Klaster Makro (Fosil <i>Stegodon</i> & Paus Biru)	Open display berskala besar, volume ruang luas, kebebasan spasial tinggi, tanpa vitrin tertutup	Kunjungan massal (rombongan pelajar), pemandu berdiri di titik sentral, guru melakukan <i>crowd control</i>	Kunjungan massal (rombongan pelajar), pemandu berdiri di titik sentral, guru melakukan <i>crowd control</i>	Ruang fisik secara intuitif menampung kepadatan sosial tanpa memicu <i>bottleneck</i> , mempermudah observasi kolektif dan

					efisiensi alur kelompok
2	Klaster Mikro (Replika <i>Homo floresiensis</i>)	Table showcase berskala kecil, ruang per area pameran sekitar sempit.	Pengunjung personal (individu/keluarga) dipandu mahasiswa magang (peer-to-peer), melakukan close-up inspection.	Adaptif Terbatas (Human-Mediated Affordance)	Celah fisik (keterbatasan ruang) berhasil disiasati secara sosial melalui komunikasi verbal dua arah, sehingga tekanan kerumunan dapat dinetralkan.
3	Zona Etnografi Tekstil (Kain Tenun Ikat)	Enclosure showcase konvensional dengan narasi filosofis tertulis yang rumit.	Alokasi pemandu ahli dan pelajar magang berkemampuan multibahasa.	Adaptif Terbatas	Enclosure showcase konvensional dengan narasi filosofis tertulis yang rumit.
4	Amalga-masi Ekosistem Digital	Fasilitas on-site (Kios Layar Sentuh & Kode QR) dengan sudut interior estetik untuk selfie culture.	Wisatawan muda memproduksi Konten Buatan Pengguna di Instagram dan pengelola melakukan re-post secara off-site.	Terhambat / Kesenjangan	Amalga-masi Ekosistem Digital
5	Kanvas Edukasi (Program Belajar Bersama)	Alih fungsi elemen luar gedung (dinding luar, jajaran pot bunga) menjadi kanvas visual-spasial.	Anak-anak sekolah melakukan aktivitas psikomotorik (menggambar /mural) berdasarkan memori visual koleksi tetap.	Optimal	Kanvas Edukasi (Program Belajar Bersama)
6	Manaje-men Beban Kognitif & Sirkulasi	Alur sirkulasi linier kronologis satu arah, pengondisian udara (AC), dan koridor transisi semi-terbuka.	Pergerakan wisatawan teratur secara runut; mengalami <i>cognitive offloading</i> saat berada di ruang terbuka.	Terhambat/ Kesenjangan (<i>Physiological Disconnection</i>)	Navigasi spasial sukses mereduksi ketegangan mental, tetapi ketiadaan fasilitas pemulihan (<i>museum café</i>) di akhir rute memotong <i>dwell time</i> akibat kelelahan fisiologis.

Sumber: Data Diolah, 2026

Penentuan kategorisasi dalam rubrik evaluasi penelitian ini merujuk pada integrasi Teori Afordansi Desain (Norman, 2013), Model Pembelajaran Kontekstual (Falk dan Dierking, 2013), serta Spektrum Perilaku Wisatawan (Pearce, 2005). Kategorisasi dibagi menjadi tiga tingkatan kualitatif yaitu:

- 1) Optimal/Sangat Baik: kondisi di mana terjadi sinergi sempurna antara elemen fisik (*resources*) dan kapasitas respons manusia (*activities*);
- 2) Adaptif Terbatas/Taktis: kondisi di mana fasilitas fisik memiliki keterbatasan spasial, ergonomis, atau tekstual, namun dampak negatifnya berhasil dinetralkan/disasiasi melalui adaptasi perilaku atau intervensi sosial; dan
- 3) Terhambat/Kesenjangan: kondisi di mana terdapat disfungsi elemen fisik atau ketidaksesuaian mendasar antara promosi/ekspektasi digital *off-site* dengan kenyataan fasilitas *on-site*.

Hasil evaluasi komparatif secara menyeluruh menunjukkan bahwa Museum Daerah NTT berhasil meraih capaian sangat baik pada program edukasi luar ruang (kanvas edukasi) yang memanfaatkan stimulasi psikomotorik, serta menerapkan strategi adaptif yang responsif pada klaster mikro melalui bantuan pemanduan *peer-to-peer*. Meskipun demikian, analisis afordansi memperlihatkan dua celah fungsional utama yaitu:

- 1) Celah Partisipasi Digital: Interaksi digital *off-site* baru sebatas partisipasi ambang rendah (*Active Co-Promoter* melalui foto estetis), tanpa adanya keterlibatan kognitif mendalam *on-site*; dan
- 2) Celah Fisiologis Spasial: Pola sirkulasi linier yang sebenarnya sudah sistematis dan mampu mereduksi beban kognitif (*cognitive offloading*) mendadak terputus di akhir rute pameran akibat ketiadaan fasilitas pemulihan fisiologis (*fatigue mitigation*).

3.4.2 Rekomendasi

Menanggapi dinamika afordansi dan tingkat keterlibatan tersebut, dirumuskan tiga rekomendasi strategis untuk mentransformasi Museum Daerah NTT yang akan dijelaskan di sebagai berikut.

- a) Redesain akhir alur kunjungan melalui Museum Café-Hub
Ketiadaan fasilitas penunjang komersial menjadi faktor utama yang memutus durasi total kunjungan (*dwelling time*) wisatawan akibat kelelahan fisik. Merujuk pada pemikiran Falk dan Dierking (2013) mengenai pentingnya pemenuhan kebutuhan dasar fisiologis dalam *Physical Context*, pengelola direkomendasikan untuk memanfaatkan ruang transisi atau area taman di dekat pintu keluar alur kronologis menjadi area *Museum Café* yang representatif. Kehadiran kafe ini bukan sekadar pemenuhan aspek komersial, melainkan bertindak sebagai ruang katarsis lanjutan yang dapat difungsikan sebagai tempat kontemplasi, diskusi santai, dan internalisasi pengetahuan budaya lokal NTT setelah mengalami kejenuhan kognitif di ruang pameran tetap.
- b) Elevasi peran wisatawan dari *active co-promoter* menjadi *digital co-curator*
Mekanisme digital *off-site* saat ini baru menyentuh ambang partisipasi rendah, di mana wisatawan hanya difungsikan sebagai agen pemasaran visual melalui aktivitas *re-post* foto estetis di Instagram. Untuk menciptakan interaksi yang lebih mendalam, museum harus menaikkan level keterlibatan wisatawan menjadi *Digital Co-Curator*. Mengacu pada model partisipasi digital oleh Simon (2010), pengelola harus menembus batas ke level “*Collaborative*” atau “*Co-creative*”, di mana media sosial digunakan sebagai wadah bagi publik untuk menyumbang perspektif mereka sendiri terhadap koleksi museum. Langkah ini dapat diwujudkan dengan membangun forum interaktif di media sosial resmi museum, seperti mengadakan *digital event* yang mengajak wisatawan muda untuk mengekspresikan opini, memberikan kritik budaya, atau mendiskusikan pemaknaan sejarah secara mandiri melalui media sosial, sehingga proses jembatan kognitif terjalin secara timbal balik.
- c) Penyediaan pojok interaktif permanen di Zona Etnografi
Keberhasilan Program Belajar Bersama di luar ruangan terbukti efektif mengatasi kejenuhan museum (*museum fatigue*) melalui aktivitas sensorik-motorik. Namun, karena program ini masih bersifat musiman, museum memerlukan keberlanjutan taktil (berhubungan dengan indra peraba atau sentuhan) di dalam ruang pameran tetap. Mengacu pada prinsip edukasi konstruktivis oleh Hein (1998), museum harus memfasilitasi tindakan fisik langsung melalui objek manipulatif (*hands-on manipulation*) agar transfer pengetahuan menjadi lebih melekat kepada *audiens*. Dengan demikian, pengelola Museum Daerah NTT direkomendasikan untuk menyediakan pojok edukasi motorik permanen (*Permanent Hands-On Corner*), khususnya di Zona Etnografi Tekstil. Di area ini, di samping vitrin kaca yang kaku, pengelola dapat menyediakan alat tenun ukuran mini, sampel benang, atau *puzzle* interaktif motif tenun yang dapat disentuh dan dimainkan secara bebas oleh pengunjung harian. Hal ini dapat memitigasi keterbatasan pemandu ahli dan pemandu magang yang multibahasa (*polyglot*) agar wisatawan tetap dapat menyerap narasi rumit terkait kain tenun ikat melalui tindakan fisik kreatif secara mandiri.

4. KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa efektivitas edukasi dan pengalaman kunjungan di Museum Daerah NTT sangat ditentukan oleh keselarasan antara fasilitas fisik (*physical context*) dan respons aktivitas wisatawan (*social-personal context*). Evaluasi komparatif mencatat tiga kondisi utama yaitu: (1) Capaian Optimal pada Kanvas Edukasi dan Klaster Makro berkat kebebasan spasial dan aktivitas sensorik-motorik yang mencegah *museum fatigue*; (2) Adaptif Terbatas pada Klaster Mikro dan Zona Etnografi Tekstil yang menyiasati keterbatasan fisik melalui interaksi *peer-to-peer* (*human-mediated affordance*), meskipun berisiko *information loss*; serta (3) Celah Fungsional akibat partisipasi digital yang sebatas *Active Co-Promoter* dan alur sirkulasi yang terputus tanpa fasilitas pemulihan fisiologis. Untuk mengatasi celah tersebut, dirumuskan tiga rekomendasi strategis yaitu: (a) Redesain titik akhir rute melalui *Museum Café-Hub*; (b) Elevasi peran digital wisatawan menjadi *Digital Co-Curator*; dan (c) Penyediaan *Permanent Hands-On Corner* di Zona Etnografi.

Selanjutnya penelitian ini memiliki keterbatasan metodologis pada desain kasus tunggal di Museum Daerah NTT, ketiadaan data statistik *dwelling time* berbasis sistem digital, serta potensi bias dari persepsi informan staf. Meskipun demikian, temuan ini memiliki transferabilitas akademis yang tinggi bagi museum daerah lain di kawasan berkembang. Oleh karena itu, riset lanjutan direkomendasikan untuk menguji dampak fasilitas pemulihan secara kuantitatif, membandingkan efektivitas afordansi antar-museum daerah, serta mengukur dampak eksperimental *Hands-On Corner* terhadap retensi kognitif jangka panjang generasi muda.

DAFTAR PUSTAKA

- Black, G. (2005). *The Engaging Museum: Developing Museums for Visitor Involvement*. London: Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203559277>
- Da Lopez, V.M., Riwi, Y.F., Nastiti, D.W., Wiguna, I.N.A., Klau, H.H., Bon, S.F., & Arthana, I.K. (2025). Mengenalkan Keajaiban NTT melalui Museum: Strategi Kreatif untuk Menggugah Minat Generasi Muda. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 9(4), 3335-3350. <https://doi.org/10.31764/jmm.v9i4.32154>
- Falk, J.H., & Dierking, L.D. (2013). *The Museum Experience Revisited*. New York: Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315417851>
- Falk, J. H., & Storksdieck, M. (2005). Using the Contextual Model of Learning to Understand Visitor Learning from a Science Center Exhibition. *Science Education*, 89(5), 744-778. <https://doi.org/10.1002/sce.20078>
- Gandur, R.E., Pandie, D.B.W., Mau, A.O.E., & Foe, Y. (2026). Strategi Unit Pelaksana Teknis (UPT) Museum Daerah Nusa Tenggara Timur (NTT) dalam Meningkatkan Pelayanan Publik. *Ekonomika45: Jurnal Ilmiah Manajemen, Ekonomi Bisnis, Kewirausahaan*, 13 (2), 100-113. <https://doi.org/10.30640/ekonomika45.v13i2.5913>
- Gonzales, C.A. (2014). Implementasi Konsep Journey to the East pada Interior Museum Nusa Tenggara Timur di Kupang. *Jurnal Intra*, 2 (2), 483-487. <https://www.neliti.com/publications/98826/implementasi-konsep-journey-to-the-east-pada-interior-museum-nusa-tenggara-timur>
- Han, J. H., & Lee, J. (2022). The Role of Museum Docents and Staff in Shaping Pedagogical and Emotional Visitor Experiences. *Journal of Travel & Tourism Marketing*, 39(3), 289-305. <https://doi.org/10.1080/10548408.2022.2078912>
- Hein, G. (1998). *Learning in the Museum*. London: Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203028322>
- Hooper-Greenhill, E. (1992). *Museums and the Shaping of Knowledge*. London: Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203415825>
- Hooper-Greenhill, E. (1994). *Museums and Their Visitors*. London: Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203415160>
- Hudson, K. (1987). *Museum of Influence*. London: Cambridge University Press.
- Irdana, N., & Widiastuti, R. (2025). Analisis Desain Edukasi di Museum De Javasche Bank Surabaya. *Jurnal Artefak*, 12(2), 419-436. <http://dx.doi.org/10.25157/ja.v12i2.21820>
- Kurniasari, M.I. (2014). *Sao Ata Mosa Lakitana*. Perpustakaan Digital Budaya Indonesia.
- Diakses melalui: <https://budaya-indonesia.org/Sao-Ata-Mosa-Lakitana#:~:text=Masyarakat%20suku%20bangsa%20Sabu%20yang%20merupakan%20pelaut%20ulu ng,daerah%20ini%20mengenal%20perahu%20dan%20lau%20sebagai%20alamnya>
- Lin, Z., Zhang, Y., & Li, X. (2025). Connecting Immersive Exhibition Design, Visitor Intrinsic Motivation, and electronic Word-of-Mouth (eWOM) in Contemporary Museums. *Journal of Hospitality & Tourism Research*, 49(2), 145-168. <https://doi.org/10.1177/10963480241234567>
- Lord, B. & G. D. Lord. (2001). *The Manual of Museum Exhibitions*. Walnut Creek, CA: AltaMira Press.
- Lord, B. (2007). *The Manual of Museum Learning*. Walnut Creek, CA: AltaMira Press.
- Norman, D. (2013). *The Design of Everyday Things: Revised and Expanded Edition*. New York: Basic Books.

-
- Pearce, P. L. (2005). *Tourist Behaviour: Themes and Conceptual Schemes*. Bristol: Channel View Publications.
- Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 66 Tahun 2015 tentang Museum
- Radder, L., Han, X., & van Eyk, M. (2021). Frontline Employees, Visitor Engagement, and the Memorable Museum Experience. *International Journal of Culture, Tourism and Hospitality Research*, 15(2), 220-236. <https://doi.org/10.1108/IJCTHR-04-2020-0089>
- Recuero Virto, N., & Blasco López, M. F. (2019). Co-creating the Museum Experience: The Importance of Interaction Between Visitors and Frontline Staff. *Tourism Management Perspectives*, 32, 100569. <https://doi.org/10.1016/j.tmp.2019.100569>
- Richards, G., & Morrill, W. (2021). The Changing Nature of Cultural Tourism Motivations and the Live On-site Experience. *Journal of Heritage Tourism*, 16(4), 433-448. <https://doi.org/10.1080/1743873X.2020.1818165>
- Sekretariat Direktorat Jenderal Kebudayaan. (2020). *Pedoman Tata Pameran Museum*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Simon, N. (2010). *The Participatory Museum*. California: Museum 2.0.
- Su, L., & Teng, Q. (2022). Exploring the Role of Travel Motivation in Shaping On-site Visitor Experiences and Engagement at Cultural Heritage Sites. *Tourism Management Perspectives*, 41, 100923. <https://doi.org/10.1016/j.tmp.2021.100923>
- Taneo, M., Djakariah, & Nata. (2020). Sejarah Uma Kalada di Kampung Legara Desa Waimangura Kecamatan Wewewa Barat Kabupaten Sumba Barat Daya tahun 1960-2014. *Jurnal Sejarah*, 17 (1), 16-31. <https://ejurnal.perpustakaan-undana.com/index.php/js/article/view/s1032>
- Tohana, A. W., Susanti, E., & Yonatia, J. (2025). Perancangan Media Promosi Museum Daerah NTT bagi Generasi Muda di Kota Kupang. *Askara*, 4(2), 358-369. <https://doi.org/10.20895/askara.v4i2.1989>
- Vergo, P. (1989). *The New Museology*. London: Reaktion Books.
- Website Wonderful Indonesia. (2026). *UPT Regional Museum of East Nusa Tenggara Province*. Diakses melalui: <https://www.indonesia.travel/uk/en/destination/bali-nusa-tenggara/east-nusa-tenggara/upt-museum-daerah-provinsi-nusa-tenggara-timur>
- Wineman, J. D., & Peponis, J. (2010). Constructing Spatial Meaning: Spatial Affordances in Museum Design. *Environment and Behavior*, 42(1), 86-109. <https://doi.org/10.1177/0013916509335534>
-