

**LAPORAN KAJIAN  
PENGUNJUNG**

**MUSEUM NEKARA  
SELAYAR**



**UPTD MUSEUM NEKARA  
DINAS PARIWISATA DAN KEBUDAYAAN  
KABUPATEN KEPULAUAN SELAYAR  
PROVINSI SULAWESI SELATAN  
OKTOBER 2025**

**LAPORAN KAJIAN PENGUNJUNG MUSEUM NEKARA  
KABUPATEN KEPULAUAN SELAYAR  
PROVINSI SULAWESI SELATAN**

**TIM KAJIAN**

1. Dr. Yadi Mulyadi, S.S., M.A
2. Dr. Khadijah Thahir Muda, M.Si
3. Yusriana, S.S., M.A
4. Erwin Mansyur Ugu Saraka, S.S., M.Sc
5. A. Tenri Ajeng, S.S
6. Muhammad Rimo Ntolagi

**MATTALALANG  
KABUPATEN KEPULAUAN SELAYAR  
TAHUN 2025**

## **Kata Sambutan Kepala UPTD Museum Nekara**

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh,  
Salam sejahtera bagi kita semua.

Pertama-tama, marilah kita panjatkan puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat-Nya, kajian pengunjung Museum Nekara Selayar ini dapat terselesaikan. Atas nama UPTD Museum Nekara, saya menyampaikan apresiasi yang setinggi-tingginya kepada tim peneliti yang telah bekerja keras menyusun kajian ini dengan penuh dedikasi.

Museum Nekara bukan hanya tempat penyimpanan benda bersejarah, tetapi juga ruang pembelajaran, refleksi identitas, dan penghubung generasi. Kajian ini menjadi langkah penting untuk memahami siapa pengunjung kita, apa yang mereka harapkan, serta bagaimana museum dapat terus relevan di tengah perubahan zaman.

Harapan kami, hasil kajian ini dapat menjadi dasar pengambilan kebijakan dan strategi pengembangan Museum Nekara ke depan, sehingga museum ini semakin inklusif, edukatif, dan mampu menjadi kebanggaan masyarakat Selayar.

Nekara berdentang di masa silam,  
Simbol maritim yang penuh makna.  
Mari rawat warisan dalam,  
Agar lestari sepanjang masa.

Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Kepala UPTD Museum Nekara

**Ermawati, S.S**

## **Kata Pengantar Tim Kajian**

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena atas rahmat dan karunia-Nya, kajian mengenai **Pengunjung Museum Nekara Selayar** ini dapat terselesaikan dengan baik. Kajian ini merupakan upaya kolaboratif untuk memahami lebih dalam peran Museum Nekara sebagai pusat edukasi, pelestarian budaya, dan ruang interaksi masyarakat dengan warisan maritim Nusantara.

Selama proses penelitian, tim kajian telah melakukan berbagai aktivitas, mulai dari penyusunan instrumen survei, observasi partisipatoris, hingga analisis jejaring sosial di ruang digital. Kegiatan ini dilaksanakan secara kolaboratif dengan melibatkan berbagai pihak, baik di lapangan maupun dalam proses akademik. Melalui kerja bersama ini, kami berupaya menghadirkan hasil kajian yang tidak hanya bersifat deskriptif, tetapi juga memberikan rekomendasi strategis bagi pengembangan Museum Nekara di masa depan.

Tim kajian ini terdiri dari para kurator dan peneliti lintas institusi, yakni **Departemen Arkeologi Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin, ICOMOS Indonesia, Ikatan Ahli Arkeologi Indonesia Komda Sulampapua, serta Pusat Kajian Arkeologi untuk Masyarakat**. Kolaborasi lintas lembaga ini memperkaya perspektif penelitian, sehingga hasil kajian dapat lebih komprehensif dan responsif terhadap kebutuhan museum serta masyarakat.

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada **UPTD Museum Nekara Kabupaten Kepulauan Selayar** yang telah memberikan dukungan penuh, serta kepada para responden, pengunjung, dan komunitas yang terlibat dalam penelitian ini. Apresiasi juga kami tujukan kepada para pakar dan mitra akademik yang telah memberikan masukan berharga dalam penyusunan instrumen dan analisis data.

Kami menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat kami harapkan demi penyempurnaan kajian di masa mendatang. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat nyata, baik bagi pengelola Museum Nekara, pemerintah daerah, akademisi, maupun masyarakat luas.

Mattalalang, 17 Oktober 2025

**Tim Kajian**

# **DAFTAR ISI**

## **Halaman Awal**

- Sampul laporan
- Kata pengantar
- Daftar isi, daftar tabel, daftar gambar

## **BAB I – Pendahuluan**

### **1. Latar Belakang**

- Posisi Museum Nekara dalam konteks warisan budaya maritim.
- Pentingnya kajian pengunjung untuk pengembangan layanan dan branding.

### **2. Rumusan Masalah**

### **3. Tujuan Penelitian**

### **4. Manfaat Penelitian**

## **BAB II – Tinjauan Pustaka dan Kerangka Teori**

### **1. Kajian Teoritis**

- Museum studies & visitor studies
- Teori perilaku pengunjung museum
- Konsep branding budaya & SDGs

### **2. Studi Terdahulu**

### **3. Kerangka Konseptual Penelitian**

## **BAB III – Metodologi Penelitian**

### **1. Desain Penelitian**

- Kuantitatif deskriptif
- Partisipatoris
- Analisis jejaring sosial (SNA) untuk media sosial & pemberitaan

## **2. Populasi dan Sampel**

- Data registrasi museum (2017–2025) sebagai dasar
- Proporsi historis & baseline 2024–2025

## **3. Teknik Sampling**

## **4. Instrumen Penelitian**

## **5. Teknik Pengumpulan Data**

## **6. Teknik Analisis Data**

## **7. Validitas dan Reliabilitas**

## **8. Etika Penelitian**

### **BAB IV – Hasil Penelitian**

#### **1. Profil Responden**

#### **2. Motivasi dan Akses Informasi**

#### **3. Pengalaman di Museum**

#### **4. Kepuasan dan Dampak**

#### **5. Persepsi dan Niat Berkunjung**

#### **6. Analisis Jejaring Sosial**

#### **7. Hasil Observasi Partisipatoris**

### **BAB V – Pembahasan**

1. Interpretasi hasil survei dibandingkan teori & studi terdahulu
2. Analisis tren pengunjung (historis vs terkini)
3. Implikasi bagi strategi pengelolaan museum
4. Potensi pengembangan program edukasi, promosi, dan kolaborasi

### **BAB VI – Evaluasi Program**

#### **1. Evaluasi Program Layanan Museum**

- Fasilitas fisik (ruang pameran, pencahayaan, aksesibilitas)
- Layanan staf & pemandu

- Sistem informasi & label koleksi
2. **Evaluasi Program Edukasi & Publikasi**
    - Efektivitas kegiatan edukasi (tur tematik, workshop, program sekolah)
    - Keterjangkauan informasi (media sosial, website, promosi offline)
  3. **Evaluasi Program Branding & Kolaborasi**
    - Posisi Museum Nekara dalam jejaring budaya maritim
    - Keterlibatan komunitas, sekolah, kampus, dan wisatawan
    - Relevansi dengan SDGs (4, 8, 11, 17)
  4. **Kesenjangan & Tantangan**
    - Perbedaan antara harapan pengunjung dan layanan aktual
    - Hambatan dalam promosi dan pengelolaan
  5. **Peluang Perbaikan Program**
    - Inovasi digital (AR/VR, konten bilingual)
    - Strategi promosi berbasis media sosial
    - Penguatan kolaborasi dengan komunitas lokal dan akademik

## **BAB VII – Kesimpulan dan Rekomendasi**

1. **Kesimpulan**
2. **Rekomendasi Praktis**
3. **Rekomendasi Strategis**

## **Daftar Pustaka**

## **Lampiran**

- Instrumen survei
- Data tabulasi ringkas
- Dokumentasi observasi

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Museum merupakan institusi penting dalam pelestarian warisan budaya, pendidikan publik, dan penguatan identitas lokal. Di Indonesia, museum tidak hanya berfungsi sebagai tempat penyimpanan benda bersejarah, tetapi juga sebagai sarana edukasi, pembentukan ideologi, dan pengembangan pengetahuan masyarakat (Bahri, Ramadhan, Tati, & Amirullah, 2023). Hal ini sejalan dengan kode etik ICOM yang menekankan peran museum dalam mengembangkan fungsi pendidikan dan menarik audiens yang lebih luas.

**Museum Nekara Selayar** memiliki posisi strategis dalam konteks ini. Berdasarkan catatan Asosiasi Museum Indonesia (AMI), museum ini didirikan pada 2 Juni 1980 melalui Keputusan Bupati Kepulauan Selayar No. Kep.73/VI/1980. Penamaannya diambil dari nekara perunggu—artefak prasejarah yang menjadi ikon budaya Selayar. Koleksi awal museum berjumlah 796 buah, terdiri atas peninggalan prasejarah, keramik asing, keramik lokal, etnografi, hingga replika dan miniatur (Asosiasi Museum Indonesia, n.d.).

Seiring waktu, koleksi museum berkembang pesat. Data resmi UPTD Museum Nekara tahun 2023 mencatat total **10.140 koleksi**, dengan dominasi koleksi **keramologika (2.495 buah)**, **historika (59 buah)**, **arkeologika (8 buah)**, serta **numismatika dan heraldika (7.501 buah)** (UPTD Museum Nekara, 2024). Koleksi ini memperlihatkan kekayaan warisan budaya maritim Selayar, termasuk temuan bawah air dari situs Sangkulu-kulu dan Tamanroja.

Dari sisi fungsi edukasi, penelitian Bahri dkk. (2023) menunjukkan bahwa pemanfaatan Museum Nekara sebagai sumber belajar sejarah mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa SMK Negeri 1 Selayar. Sebanyak 92% siswa menyatakan bahwa pembelajaran sejarah di museum memberikan pengalaman baru yang lebih menarik dibandingkan pembelajaran di kelas. Hal ini menegaskan peran museum sebagai media pembelajaran kontekstual yang relevan dengan kurikulum Merdeka Belajar.

Namun, data **Sistem Registrasi Museum (2017–2025)** menunjukkan dinamika jumlah dan komposisi pengunjung. Pada 2024 tercatat 5.367 pengunjung dengan dominasi kelompok umum (55%), sementara pada 2025 hingga Oktober tercatat 2.403 pengunjung dengan dominasi pelajar (43%) dan peningkatan signifikan mahasiswa (16%) serta pengunjung asing (4%). Perubahan pola ini menunjukkan adanya **pergeseran karakteristik audiens** yang perlu dipahami lebih dalam untuk mendukung strategi pengelolaan museum.

Dengan demikian, kajian pengunjung Museum Nekara Selayar menjadi penting untuk:

- Memberikan gambaran profil dan pengalaman pengunjung.
- Mengevaluasi efektivitas program museum.
- Menyusun rekomendasi strategis bagi pengembangan layanan, edukasi, dan branding budaya maritim Selayar.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana profil demografis, motivasi, dan pola kunjungan pengunjung Museum Nekara Selayar?
2. Bagaimana pengalaman pengunjung terkait koleksi, fasilitas, dan layanan museum?
3. Bagaimana tingkat kepuasan dan dampak kunjungan terhadap pengetahuan, kebanggaan lokal, dan niat kunjungan ulang?
4. Bagaimana persepsi publik tentang Museum Nekara di media sosial dan pemberitaan daring?
5. Bagaimana efektivitas program-program museum yang telah dilaksanakan, serta apa tantangan dan peluang pengembangannya?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengidentifikasi profil demografis, motivasi, dan pola kunjungan pengunjung Museum Nekara.
2. Menganalisis pengalaman pengunjung terhadap koleksi, fasilitas, dan layanan museum.
3. Mengukur tingkat kepuasan dan dampak kunjungan.
4. Memetakan persepsi publik melalui analisis jejaring sosial.
5. Mengevaluasi program-program museum dan memberikan rekomendasi pengembangan.

### 1.4 Manfaat Penelitian

1. **Manfaat Akademis:** Memberikan kontribusi pada kajian arkeologi maritim, museum studies, dan visitor studies di Indonesia.
2. **Manfaat Praktis:** Menjadi dasar bagi pengelola Museum Nekara dalam meningkatkan kualitas layanan, program edukasi, dan strategi promosi.
3. **Manfaat Strategis:** Mendukung branding Selayar sebagai simpul penting jalur maritim Nusantara, serta kontribusi pada pencapaian SDGs, khususnya SDG 4 (Quality Education) dan SDG 11 (Sustainable Cities and Communities).

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI

#### 2.1 Kajian Teoritis tentang Museum dan Pengunjung

Museum secara konseptual dipahami sebagai lembaga multidimensi yang berfungsi untuk **pelestarian, edukasi, rekreasi, dan pembentukan identitas budaya**. Menurut Hooper-Greenhill (2013), museum modern tidak lagi sekadar “gudang benda bersejarah,” melainkan ruang interaktif yang memungkinkan pengunjung membangun makna personal dari koleksi yang dipamerkan. Silverman (1995) menekankan konsep *meaning-making*, yaitu proses di mana pengunjung menafsirkan pengalaman museum sesuai latar belakang, pengetahuan, dan motivasi mereka.

Dalam kerangka pendidikan, museum dipandang sebagai bagian dari *informal learning environment* yang melengkapi sistem pendidikan formal (Stoddard, 2018). Koleksi museum berfungsi sebagai *object-based learning resources*, di mana interaksi langsung dengan artefak dapat menumbuhkan rasa ingin tahu, keterampilan berpikir kritis, serta kesadaran sejarah (Good, 2020).

Selain itu, teori **new museology** menekankan pergeseran paradigma museum dari institusi yang berpusat pada koleksi (*object-centered*) menuju institusi yang berpusat pada pengunjung (*people-centered*). Pergeseran ini menuntut museum untuk lebih responsif terhadap kebutuhan audiens, memperhatikan aksesibilitas, narasi yang inklusif, serta keterlibatan komunitas. Dalam konteks Museum Nekara Selayar, hal ini relevan karena pengunjungnya beragam (pelajar, mahasiswa, umum, peneliti, asing) dan koleksi yang dimiliki merepresentasikan identitas maritim lokal yang perlu dikomunikasikan secara adaptif.

#### 2.2 Kajian Pengunjung (Visitor Studies)

Kajian pengunjung atau *visitor studies* merupakan bidang yang meneliti perilaku, motivasi, pengalaman, dan dampak kunjungan museum. Diamond, Horn, & Uttal (2016) menekankan bahwa evaluasi pengunjung penting untuk mengukur efektivitas program museum, baik dari sisi edukasi maupun kepuasan.

Secara umum, kajian pengunjung mencakup beberapa dimensi:

1. **Profil Demografis** – usia, jenis kelamin, pendidikan, asal, dan status kunjungan. Data ini membantu museum memahami siapa audiens utama mereka.
2. **Motivasi Kunjungan** – misalnya untuk belajar, rekreasi, penelitian, atau rekomendasi sosial. Falk & Dierking (2013) melalui *Contextual Model of Learning* menjelaskan bahwa motivasi dipengaruhi oleh konteks personal, sosial, dan fisik.
3. **Pengalaman di Museum** – mencakup interaksi dengan koleksi, kenyamanan ruang pameran, kualitas narasi, serta interaksi dengan staf.
4. **Kepuasan dan Dampak** – diukur melalui indikator kepuasan, *Net Promoter Score (NPS)*, serta dampak edukatif (pengetahuan, kesadaran sejarah, kebanggaan lokal).
5. **Niat Berkunjung Ulang dan Word of Mouth** – menjadi indikator keberhasilan museum dalam membangun loyalitas pengunjung.

Dalam konteks Museum Negeri, kajian pengunjung menjadi sangat relevan karena:

- Data registrasi 2017–2025 menunjukkan adanya **pergeseran segmen pengunjung**: dari dominasi umum (2024) ke dominasi pelajar dan mahasiswa (2025).
- Penelitian Bahri et al. (2023) membuktikan bahwa kunjungan siswa ke Museum Negeri meningkatkan motivasi belajar sejarah.
- Kehadiran pengunjung asing yang meningkat pada 2025 (4%) menuntut museum untuk memperkuat layanan bilingual dan narasi internasional.
- Analisis jejaring sosial diperlukan untuk memahami bagaimana museum dipersepsikan di ruang digital, melengkapi data survei lapangan.

Dengan demikian, *visitor studies* tidak hanya memberikan gambaran statistik, tetapi juga menjadi dasar untuk **evaluasi program museum** dan **perumusan strategi pengembangan layanan**.

### 2.3 Museum dan Arkeologi Maritim

Museum Nekara Selayar memiliki kekhasan sebagai museum lokal dengan koleksi yang erat kaitannya dengan warisan maritim. Koleksi keramik bawah air dari situs Sangkulu-kulu dan Tamanroja, serta miniatur kapal tradisional *Lambo*, menegaskan posisi Selayar dalam jalur perdagangan maritim Asia Tenggara (Bahri et al., 2023).

Kajian arkeologi maritim menempatkan koleksi ini sebagai bukti material interaksi budaya, perdagangan, dan teknologi pelayaran. Dengan demikian, museum berfungsi sebagai jembatan antara riset arkeologi dan edukasi publik.

### 2.4 Museum sebagai Sumber Belajar Sejarah

Penelitian Bahri et al. (2023) menunjukkan bahwa pemanfaatan Museum Nekara sebagai sumber belajar sejarah meningkatkan motivasi siswa. Sebanyak 92% responden menyatakan pembelajaran sejarah di museum lebih menarik dibandingkan di kelas. Hal ini mendukung pendekatan *learning by observing* (Good, 2020), di mana siswa belajar melalui pengamatan langsung terhadap artefak.

Selain itu, museum dapat mendukung kurikulum Merdeka Belajar yang menekankan pemanfaatan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar. Dengan demikian, Museum Nekara berpotensi menjadi laboratorium sejarah lokal yang memperkuat kesadaran identitas budaya Selayar.

### 2.5 Kerangka Teori

Secara konseptual, museum dipahami sebagai lembaga yang memiliki fungsi multidimensi: **pelestarian, edukasi, rekreasi, dan pembentukan identitas budaya**. Menurut Hooper-Greenhill (2013), museum modern tidak lagi sekadar “gudang benda bersejarah,” melainkan ruang interaktif yang memungkinkan pengunjung membangun makna personal dari koleksi yang dipamerkan. Silverman (1995) menekankan konsep *meaning-making*, yaitu proses di mana pengunjung menafsirkan pengalaman museum sesuai latar belakang, pengetahuan, dan motivasi mereka.

Dalam kerangka pendidikan, museum dipandang sebagai bagian dari *informal learning environment* yang melengkapi sistem pendidikan formal (Stoddard, 2018). Koleksi museum berfungsi sebagai *object-based learning resources*, di mana interaksi

langsung dengan artefak dapat menumbuhkan rasa ingin tahu, keterampilan berpikir kritis, serta kesadaran sejarah (Good, 2020).

Selain itu, teori **new museology** menekankan pergeseran paradigma museum dari institusi yang berpusat pada koleksi (*object-centered*) menuju institusi yang berpusat pada pengunjung (*people-centered*). Pergeseran ini menuntut museum untuk lebih responsif terhadap kebutuhan audiens, memperhatikan aksesibilitas, narasi yang inklusif, serta keterlibatan komunitas (Hooper-Greenhill, 2013).

Dalam konteks Museum Nekara Selayar, teori ini relevan karena:

- Koleksi nekara, keramik bawah air, dan miniatur kapal tradisional tidak hanya bernilai arkeologis, tetapi juga menjadi sarana membangun identitas maritim Selayar.
- Pengunjung yang beragam (pelajar, mahasiswa, umum, peneliti, asing) memerlukan pendekatan layanan yang berbeda, sehingga museum harus adaptif.
- Media sosial dan pemberitaan daring memperluas fungsi museum sebagai ruang digital, sehingga interaksi dengan publik tidak terbatas pada ruang fisik.

## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN

#### 3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan **pendekatan campuran (mixed-method)** yang menggabungkan metode kuantitatif dan kualitatif. Pendekatan ini dipilih karena kajian pengunjung museum menuntut pemahaman yang komprehensif: data numerik tentang profil dan kepuasan, serta pemahaman mendalam mengenai pengalaman, persepsi, dan makna yang dibangun pengunjung (Silverman, 1995; Falk & Dierking, 2013).

Selain survei kuantitatif, penelitian ini juga mengadopsi:

- **Observasi partisipatoris**, di mana peneliti yang baru pertama kali berkunjung merekam pengalaman sebagai pengunjung awam. Hal ini sejalan dengan *new museology* yang menekankan pentingnya perspektif pengunjung (Hooper-Greenhill, 2013).
- **Analisis jejaring sosial (SNA)**, untuk memahami persepsi publik di ruang digital. Hal ini relevan dengan temuan Saputra (2023) bahwa aksesibilitas museum di Indonesia dapat ditingkatkan melalui platform digital, AR/VR, dan strategi keterlibatan daring.
- **Pendekatan holistik visitor studies**, sebagaimana disarankan oleh Susetyo, Hanika, & Natarsyah (2024), yang tidak hanya meneliti pengunjung aktual, tetapi juga pengunjung potensial dan virtual.

Dengan kombinasi ini, penelitian diharapkan menghasilkan gambaran yang komprehensif mengenai pengunjung Museum Nekara, baik dari sisi statistik, pengalaman langsung, maupun persepsi digital.

#### 3.2 Populasi dan Sampel

Populasi penelitian adalah seluruh pengunjung Museum Nekara Selayar. Berdasarkan data **Sistem Registrasi Museum (2017–2025)**, tercatat 18.897 pengunjung dengan distribusi: Pelajar (42%), Mahasiswa (7%), Umum (46%), Peneliti (4%), dan Asing (1%).

Distribusi pengunjung tahun **2024–2025** dijadikan **baseline quota lapangan**, karena menunjukkan dinamika terbaru: peningkatan mahasiswa (16%) dan pengunjung asing (4%), serta pergeseran dominasi dari umum ke pelajar.

Ukuran sampel ditentukan dengan rumus Slovin pada tingkat kesalahan 5%, menghasilkan kebutuhan minimal sekitar 384 responden. Penetapan jumlah sampel sebesar 400 responden tidak hanya mempertimbangkan aspek statistik, tetapi juga aspek praktis dalam pelaksanaan penelitian lapangan. Dengan jumlah tersebut, distribusi responden dapat dialokasikan secara proporsional ke setiap segmen pengunjung—pelajar, mahasiswa, umum, peneliti, dan asing—sehingga representasi audiens lebih terjamin. Hal ini penting karena setiap segmen memiliki karakteristik, motivasi, dan pengalaman yang berbeda dalam berinteraksi dengan museum. Dengan demikian, hasil penelitian dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai keragaman pengunjung Museum Nekara, sekaligus memungkinkan analisis perbandingan antar-segmen secara lebih mendalam (Falk & Dierking, 2013).

Selain itu, penetapan target sampel yang sedikit lebih besar dari kebutuhan minimal (384 → 400) juga berfungsi sebagai strategi antisipatif terhadap potensi *non-response* atau data yang tidak valid. Dalam praktik *visitor studies*, kelebihan jumlah sampel ini dianggap wajar untuk menjaga kualitas data dan mengurangi bias (Cohen, Manion, & Morrison, 2018). Dengan pendekatan ini, penelitian tidak hanya memenuhi standar metodologis, tetapi juga memastikan bahwa hasil analisis dapat diandalkan sebagai dasar evaluasi program dan perumusan strategi pengembangan museum.

### **3.3 Teknik Sampling**

Penggunaan **stratified quota sampling** dalam penelitian ini dipandang tepat karena setiap segmen pengunjung museum memiliki karakteristik yang unik, baik dari sisi motivasi, pengalaman, maupun kebutuhan terhadap layanan museum. Dengan menjadikan setiap segmen sebagai strata, penelitian dapat memastikan bahwa suara dari kelompok dominan seperti pelajar dan umum tetap terwakili secara proporsional, sementara kelompok dengan jumlah lebih kecil seperti peneliti dan pengunjung asing tidak terabaikan. Hal ini sejalan dengan prinsip *visitor studies* yang menekankan pentingnya representasi beragam audiens untuk memperoleh gambaran yang lebih menyeluruh tentang dinamika pengunjung (Diamond, Horn, & Uttal, 2016).

Selain itu, strategi **oversampling** pada segmen minoritas memberikan keuntungan metodologis karena memungkinkan peneliti menggali lebih dalam pengalaman kelompok yang jumlahnya relatif kecil, namun memiliki kontribusi penting terhadap pengembangan museum. Misalnya, peneliti dapat memberikan masukan akademis terkait koleksi, sementara pengunjung asing dapat menyoroti aspek aksesibilitas bahasa dan interpretasi lintas budaya. Dengan pembobotan ulang pada tahap analisis, hasil penelitian tetap dapat dibandingkan dengan distribusi populasi historis, sehingga konsistensi tren jangka panjang tetap terjaga (Susetyo, Hanika, & Natarsyah, 2024). Pendekatan ini menjadikan penelitian lebih inklusif, responsif, dan relevan dengan kebutuhan pengunjung yang beragam.

### 3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian terdiri atas:

1. **Kuesioner Survei** (Google Form), mencakup profil demografis, motivasi kunjungan, pengalaman, kepuasan, persepsi, niat berkunjung ulang, serta pertanyaan terbuka.
2. **Lembar Observasi Partisipatoris**, digunakan oleh peneliti untuk mencatat pengalaman langsung sebagai pengunjung.
3. **Data Media Sosial dan Pemberitaan**, dikumpulkan melalui penelusuran kata kunci "Museum Nekara Selayar" di Instagram, Facebook, dan portal berita daring.

Instrumen ini juga mempertimbangkan teori-teori pengunjung yang lebih luas (Susetyo et al., 2024), seperti:

#### 1. Teori Pengalaman Museum (Museum Experience Theory)

Teori ini menekankan bahwa pengalaman pengunjung di museum dibentuk oleh interaksi dengan koleksi, narasi pameran, fasilitas, dan atmosfer ruang. Pengalaman tidak hanya bersifat kognitif (pengetahuan), tetapi juga emosional dan sosial. Faktor-faktor seperti kenyamanan ruang, kualitas penyajian koleksi, serta interaksi dengan staf museum turut memengaruhi persepsi pengunjung (Pine & Gilmore, 1999; Susetyo et al., 2024).

Dalam konteks Museum Nekara, teori ini membantu menilai bagaimana pengunjung merasakan koleksi nekara, keramik bawah air, dan miniatur kapal tradisional sebagai pengalaman sejarah maritim yang utuh.

## 2. Teori Kepuasan Pengunjung (Visitor Satisfaction Theory)

Teori ini berfokus pada sejauh mana pengalaman pengunjung sesuai dengan harapan mereka. Kepuasan dipengaruhi oleh kualitas layanan, aksesibilitas, presentasi koleksi, serta interaktivitas yang ditawarkan (Oliver, 1997).

Pada Museum Nekara, teori ini relevan untuk mengukur apakah pengunjung merasa puas dengan fasilitas, informasi koleksi, serta layanan pemandu, dan apakah mereka terdorong untuk kembali atau merekomendasikan museum kepada orang lain.

## 3. Teori Motivasi Kunjungan (Visitor Motivation Theory)

Teori ini menjelaskan alasan di balik kunjungan ke museum, yang dapat berupa motivasi edukatif, rekreatif, sosial, atau identitas budaya (Falk & Dierking, 2013).

Misalnya, pelajar mungkin termotivasi oleh tugas sekolah, mahasiswa oleh penelitian, pengunjung umum oleh rekreasi, sementara peneliti dan asing oleh minat akademik atau budaya. Teori ini membantu merancang instrumen yang mampu menangkap variasi motivasi tersebut.

## 4. Teori Belajar di Museum (Museum Learning Theory)

Teori ini menekankan museum sebagai lingkungan belajar non-formal yang memungkinkan pengunjung memperoleh pengetahuan melalui observasi, interaksi multisensori, dan refleksi (Hein, 1998).

Pada Museum Nekara, teori ini mendukung analisis bagaimana koleksi digunakan sebagai sumber belajar sejarah maritim, serta bagaimana pengalaman langsung memperkuat pemahaman dibandingkan pembelajaran di kelas.

## 5. Teori Interpretasi (Museum Interpretation Theory)

Teori ini membahas bagaimana informasi disajikan dan diinterpretasikan agar pengunjung dapat memahami makna koleksi. Interpretasi yang baik bersifat kontekstual, naratif, dan mengundang refleksi (Tilden, 1977).

Dalam konteks Museum Nekara, teori ini penting untuk menilai apakah label koleksi, narasi pameran, dan media pendukung mampu menjembatani pengetahuan pengunjung dengan konteks sejarah maritim Selayar.

#### 6. Teori Partisipasi Pengunjung (Visitor Participation Theory)

Teori ini menekankan keterlibatan aktif pengunjung dalam kegiatan museum, baik melalui program edukatif, lokakarya, diskusi, maupun teknologi interaktif (Simon, 2010).

Museum Nekara dapat menggunakan teori ini untuk mengevaluasi sejauh mana pengunjung dilibatkan, misalnya melalui tur tematik, kegiatan komunitas, atau interaksi digital di media sosial.

#### 7. Teori Inklusivitas dan Aksesibilitas (Inclusivity and Accessibility Theory)

Teori ini menekankan pentingnya museum untuk dapat diakses oleh semua kelompok masyarakat, termasuk mereka dengan kebutuhan khusus, serta memastikan adanya kesetaraan pengalaman (Sandell, 2002).

Pada Museum Nekara, teori ini relevan untuk menilai apakah fasilitas fisik, informasi, dan program sudah ramah bagi semua kalangan, termasuk pengunjung asing yang membutuhkan narasi bilingual.

### 3.5 Teknik Pengumpulan Data

1. **Survei Kuantitatif:** dilakukan dengan metode *intercept survey* di pintu keluar museum. Enumerator membantu responden yang kesulitan mengakses tautan dengan perangkat tablet.
2. **Observasi Partisipatoris:** peneliti mencatat pengalaman sebagai pengunjung baru.
3. **Analisis Jejaring Sosial:** data media sosial dianalisis untuk memetakan aktor kunci, tema dominan, dan sentimen publik.

### 3.6 Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara bertahap dan terstruktur, sesuai dengan karakteristik masing-masing jenis data yang dikumpulkan. Pendekatan analisis yang digunakan bertujuan untuk menghasilkan gambaran yang komprehensif

mengenai profil, pengalaman, dan persepsi pengunjung Museum Nekara, baik dalam ruang fisik maupun digital.

Pertama, **data kuantitatif** yang diperoleh melalui survei pengunjung dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif. Analisis ini mencakup distribusi frekuensi, persentase, rata-rata, dan visualisasi grafik untuk menggambarkan profil demografis, motivasi kunjungan, pengalaman, dan tingkat kepuasan pengunjung. Untuk menguji hubungan antarvariabel, digunakan uji statistik inferensial seperti **chi-square** untuk data kategorikal. Pendekatan ini memungkinkan peneliti mengidentifikasi pola dan kecenderungan yang signifikan dalam perilaku pengunjung (Cohen et al., 2018; Neuman, 2014).

Kedua, **data observasi partisipatoris** dianalisis dengan pendekatan **tematik kualitatif**, di mana catatan lapangan dari peneliti yang berperan sebagai pengunjung pertama kali dikodekan dan dikategorikan ke dalam tema-tema utama. Analisis ini bertujuan untuk menangkap pengalaman langsung, persepsi spontan, dan interaksi emosional terhadap koleksi, ruang pameran, dan layanan museum. Dengan menggunakan pendekatan ini, peneliti dapat mengidentifikasi aspek-aspek yang mungkin tidak terjangkau oleh survei kuantitatif, seperti kesan atmosfer, hambatan navigasi, atau kekuatan narasi pameran (Silverman, 1995; Susetyo et al., 2024).

Ketiga, **data jejaring sosial** dianalisis menggunakan metode **Social Network Analysis (SNA)** untuk memetakan interaksi digital yang terjadi di media sosial dan pemberitaan daring terkait Museum Nekara. Analisis ini mencakup identifikasi **node** (akun atau media yang membicarakan museum), **edge** (hubungan interaksi seperti mention, komentar, atau share), serta **tema dominan dan sentimen publik**. Dengan pendekatan ini, museum dapat memahami bagaimana citra dan narasi mereka dibentuk di ruang digital, serta siapa aktor kunci yang berperan dalam penyebaran informasi (Scott, 2017; Saputra, 2023).

Seluruh analisis dilakukan dalam dua lapis waktu:

- **Analisis aktual (2024–2025)** digunakan untuk menggambarkan kondisi terkini pengunjung, termasuk respons terhadap program terbaru dan dinamika segmen audiens.

- **Analisis terstandarisasi (2017–2025)** digunakan untuk melihat tren jangka panjang, membandingkan perubahan komposisi pengunjung, pola kunjungan, dan persepsi publik terhadap Museum Nekara selama hampir satu dekade.

Pendekatan dua lapis ini memungkinkan peneliti tidak hanya menangkap potret sesaat, tetapi juga memahami evolusi museum sebagai ruang publik dan institusi edukatif yang terus berkembang.

### **3.7 Validitas dan Reliabilitas**

Untuk memastikan kualitas instrumen dan keandalan hasil penelitian, dilakukan serangkaian uji validitas dan reliabilitas.

Pertama, dilakukan **pilot test** terhadap 20 responden yang memiliki karakteristik serupa dengan populasi penelitian. Uji coba ini bertujuan untuk mengidentifikasi kejelasan redaksi pertanyaan, alur logika dalam instrumen, serta potensi bias yang mungkin muncul. Hasil dari pilot test digunakan untuk memperbaiki redaksi, menyederhanakan istilah teknis, dan menyesuaikan skala pengukuran agar lebih mudah dipahami oleh responden. Pendekatan ini sejalan dengan praktik umum dalam *visitor studies* yang menekankan pentingnya instrumen yang komunikatif dan mudah diakses oleh berbagai segmen pengunjung (Diamond, Horn, & Uttal, 2016).

Kedua, **validitas isi (content validity)** dijaga melalui telaah pakar di bidang *museum studies* dan arkeologi maritim. Para pakar diminta menilai kesesuaian butir pertanyaan dengan tujuan penelitian, relevansi dengan teori pengunjung, serta keterkaitan dengan konteks Museum Nekara. Dengan cara ini, instrumen dipastikan tidak hanya sah secara metodologis, tetapi juga relevan secara substantif dengan konteks lokal dan akademik (Cohen, Manion, & Morrison, 2018).

Ketiga, **reliabilitas instrumen** diuji menggunakan koefisien **Cronbach's Alpha** pada skala kepuasan, persepsi, dan motivasi pengunjung. Nilai  $\alpha \geq 0,70$  dianggap memadai untuk menunjukkan konsistensi internal antarbutir pertanyaan (Neuman, 2014). Uji ini memastikan bahwa instrumen mampu menghasilkan data yang stabil dan dapat diandalkan ketika digunakan pada sampel yang berbeda.

Keempat, dilakukan **triangulasi data** dengan membandingkan hasil dari tiga sumber utama: survei kuantitatif, observasi partisipatoris, dan analisis jejaring sosial (SNA). Triangulasi ini bertujuan untuk meningkatkan validitas eksternal penelitian dengan cara mengonfirmasi temuan dari berbagai metode. Misalnya, kepuasan pengunjung

yang terukur melalui survei dapat diperkuat dengan catatan observasi lapangan, serta diperbandingkan dengan sentimen publik yang muncul di media sosial (Susetyo, Hanika, & Natarsyah, 2024).

### 3.8 Etika Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan menjunjung tinggi prinsip-prinsip etika penelitian sosial. Seluruh proses pengumpulan, pengolahan, dan analisis data dilakukan dengan memperhatikan hak, martabat, serta kenyamanan responden.

Pertama, setiap responden diberikan **informed consent** sebelum berpartisipasi dalam survei. Mereka memperoleh penjelasan mengenai tujuan penelitian, jenis data yang dikumpulkan, serta bagaimana data tersebut akan digunakan. Responden juga diberi kebebasan penuh untuk menolak atau menghentikan partisipasi kapan saja tanpa konsekuensi apa pun. Selain itu, **anonimitas** dijaga dengan tidak mencantumkan identitas pribadi dalam laporan, sehingga kerahasiaan responden tetap terlindungi.

Kedua, seluruh data yang diperoleh hanya digunakan untuk **kepentingan akademik dan pengembangan museum**. Data tidak akan dipublikasikan untuk tujuan komersial maupun disalahgunakan di luar konteks penelitian. Prinsip ini sejalan dengan etika penelitian sosial yang menekankan *non-maleficence* (tidak merugikan) dan *beneficence* (memberikan manfaat) bagi masyarakat (Israel & Hay, 2006).

Ketiga, dalam analisis media sosial, penelitian ini hanya menggunakan **data publik** yang tersedia secara terbuka. Tidak ada upaya untuk mengakses informasi pribadi atau data yang bersifat tertutup. Dengan demikian, penelitian tetap menghormati privasi individu sekaligus memanfaatkan ruang digital sebagai sumber data yang sah.

Prinsip-prinsip tersebut juga sejalan dengan praktik **museum studies** yang menekankan inklusivitas, keterbukaan, dan tanggung jawab sosial. Seperti yang ditegaskan oleh Susetyo, Hanika, & Natarsyah (2024), kajian pengunjung museum harus memperhatikan keberagaman audiens, termasuk pengunjung potensial dan virtual, serta memastikan bahwa penelitian tidak menimbulkan eksklusi atau diskriminasi. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya sah secara metodologis, tetapi juga etis dan berkontribusi pada pengembangan museum yang lebih inklusif dan berorientasi publik.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN

#### 1. Profil Responden

Berdasarkan data *Sistem Registrasi Museum* periode 2017–2025, tercatat sebanyak **18.897 pengunjung** telah mendatangi Museum Nekara Selayar. Secara umum, distribusi pengunjung menunjukkan dominasi kelompok **umum** (46%) atau sebanyak 8.764 pengunjung dan **pelajar** (42%) sebanyak 7.933 pengunjung, sementara segmen **mahasiswa** (7%) atau sejumlah pengunjung, **peneliti** (4%), sebanyak 728 pengunjung dan **pengunjung asing** (1%), 152 pengunjung, menempati proporsi yang lebih kecil. Pola ini mengindikasikan bahwa museum berfungsi ganda: di satu sisi sebagai ruang rekreasi edukatif bagi masyarakat luas, dan di sisi lain sebagai sarana pembelajaran formal bagi pelajar sekolah.

*Tabel IV.1 . Tren Jumlah Pengunjung per Tahun (2017–2025)*

Tahun	Pelajar	Mahasiswa	Umum	Peneliti	Asing	Jumlah
2017	229	0	0	0	0	229
2022	2.747	467	2.732	66	14	6.026
2023	2.241	225	2.370	5	31	4.872
2024	1.674	244	2.957	474	18	5.367
2025	1.042	384	705	183	89	2.403

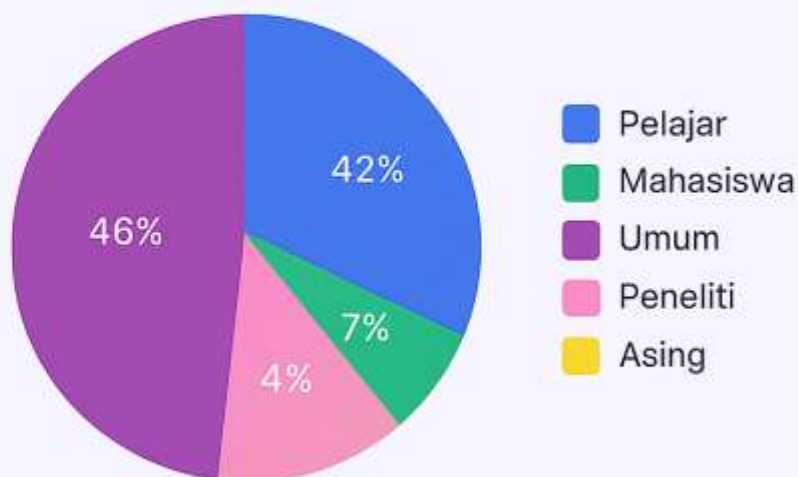
Jika ditinjau secara longitudinal, perkembangan jumlah pengunjung memperlihatkan dinamika yang cukup fluktuatif. Pada tahun 2017, museum baru mencatat 229 pengunjung, seluruhnya berasal dari kalangan pelajar. Lonjakan signifikan terjadi pada tahun 2022 dengan jumlah pengunjung mencapai 6.026 orang, yang sebagian besar terdiri atas pelajar dan masyarakat umum. Tahun 2023 mengalami sedikit penurunan menjadi 4.872 pengunjung, namun distribusi segmen relatif lebih seimbang. Tahun 2024 kembali mencatat peningkatan hingga 5.367 pengunjung, dengan dominasi kelompok umum (55%). Menariknya, pada tahun 2025 jumlah pengunjung menurun drastis menjadi 2.403 orang, tetapi terjadi **pergeseran komposisi**: proporsi mahasiswa meningkat hingga 16%, peneliti mencapai 8%, dan pengunjung asing naik menjadi 4%.

# Statistik Pengunjung Museum Nekara Selayar

## Tren Pengunjung Tahunan (2017-2025)



## Distribusi Total Pengunjung (2017-2025)





*Foto 1. Aktiiftas pengunjung dari kalangan pelajar dan mahasiswa*

Fenomena ini menunjukkan bahwa meskipun secara kuantitatif jumlah pengunjung mengalami penurunan, secara kualitatif terdapat kecenderungan peningkatan minat dari kalangan akademik dan internasional. Hal ini dapat diinterpretasikan sebagai peluang strategis bagi Museum Nekara untuk memperkuat posisinya sebagai laboratorium penelitian maritim dan pusat pembelajaran lintas budaya. Dengan demikian, profil pengunjung Museum Nekara tidak hanya mencerminkan fungsi rekreatif, tetapi juga menegaskan peranannya sebagai institusi edukatif dan riset yang semakin relevan di tingkat lokal, nasional, maupun global. Lonjakan tertinggi terjadi pada 2022 (6.026 pengunjung). Tahun 2025 mengalami penurunan drastis (2.403), tetapi proporsi mahasiswa, peneliti, dan asing meningkat.

## **2. Pengalaman di Museum (koleksi menarik, durasi, kenyamanan, interaksi)**

### **a. Buku Tamu sebagai Indikator Aktivitas Pengunjung Museum**

Buku tamu pengunjung museum merupakan salah satu instrumen penting dalam mengukur tingkat keaktifan dan keterlibatan publik. Selain berfungsi sebagai catatan administratif mengenai jumlah pengunjung, buku tamu juga dapat dijadikan barometer

untuk memahami tren waktu kunjungan, jenis koleksi yang diminati, serta karakteristik sosial pengunjung. Lebih jauh, buku tamu berpotensi memuat informasi kualitatif yang bernilai strategis bagi pengembangan museum, khususnya melalui catatan kesan, saran, dan kritik yang dituliskan oleh pengunjung. Dengan demikian, buku tamu tidak hanya berperan sebagai alat pencatatan, tetapi juga sebagai sumber data yang kaya untuk evaluasi dan inovasi kelembagaan.

Berdasarkan data yang dihimpun dari buku tamu Museum Nekara Selayar, selain informasi kuantitatif mengenai jumlah pengunjung, juga diperoleh gambaran mengenai kesan yang ditinggalkan oleh masing-masing pengunjung. **Menariknya, sebagian besar komentar yang tercatat lebih banyak menyoroti kondisi fisik bangunan museum, seperti kenyamanan ruang pameran, pencahayaan, atau fasilitas pendukung.** Sebaliknya, komentar mengenai konten pameran, narasi koleksi, atau pengalaman interpretatif relatif jarang ditemukan. Fenomena ini menunjukkan bahwa persepsi pengunjung masih sangat dipengaruhi oleh aspek fisik dan atmosfer ruang, sementara dimensi substansi koleksi belum sepenuhnya menjadi perhatian utama. Padahal, dalam perspektif *visitor studies*, masukan pengunjung mengenai konten pameran dapat menjadi titik awal yang signifikan bagi upaya improvisasi dan pengembangan program kuratorial.

Dalam praktik umum, prosedur kunjungan museum biasanya diawali dengan pengisian buku tamu sebelum memasuki ruang pameran. Namun, dari sudut pandang metodologis, mekanisme ini memiliki keterbatasan karena pengunjung belum mengalami interaksi penuh dengan koleksi dan narasi museum. Oleh karena itu, akan lebih efektif apabila pengisian buku tamu dilakukan pada akhir kunjungan. Dengan demikian, pengunjung dapat memberikan kesan, saran, dan evaluasi yang lebih objektif berdasarkan pengalaman langsung yang baru saja mereka alami. Strategi ini tidak hanya meningkatkan kualitas data yang diperoleh, tetapi juga memperkuat fungsi buku tamu sebagai instrumen reflektif yang mampu menangkap persepsi pengunjung secara lebih komprehensif.

Dengan memosisikan buku tamu sebagai instrumen evaluasi partisipatif, museum dapat memperoleh masukan yang lebih kaya dan relevan untuk pengembangan program. Informasi mengenai kepuasan pengunjung, hambatan yang mereka hadapi, serta harapan terhadap konten pameran dapat dijadikan dasar dalam merancang strategi peningkatan kualitas layanan dan kuratorial. Pada akhirnya, optimalisasi

fungsi buku tamu akan mendukung museum dalam mencapai peran ganda: sebagai institusi pelestarian warisan budaya sekaligus sebagai ruang pembelajaran publik yang adaptif terhadap kebutuhan masyarakat.

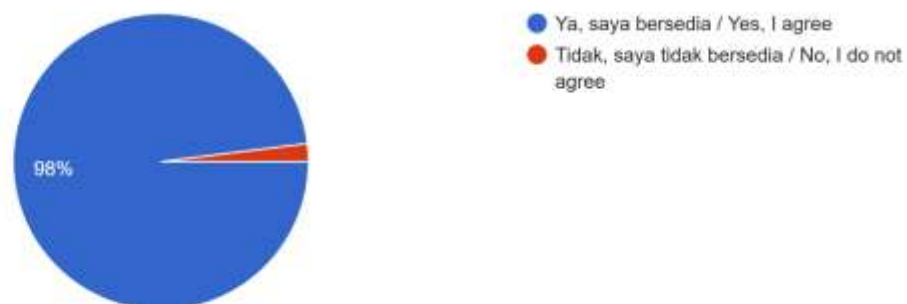
### 3. Kepuasan dan Dampak (skor kepuasan, NPS, dampak edukatif)

Paparan pada bagian ini mengacu pada hasil kuesioner online yang dibagikan melalui link whatsapp serta akun IG Museum Nekara. Data yang diolah mengacu pada kuesioner yang telah terisi dalam jangka waktu 3 hari (16 – 19 Oktober 2025) sejumlah 51 kuesioner. Kuesioner ini tetap terbuka, dan diharapkan setiap pengunjung Museum Nekara, mengisi kuesioner ini.

Bagian 1:

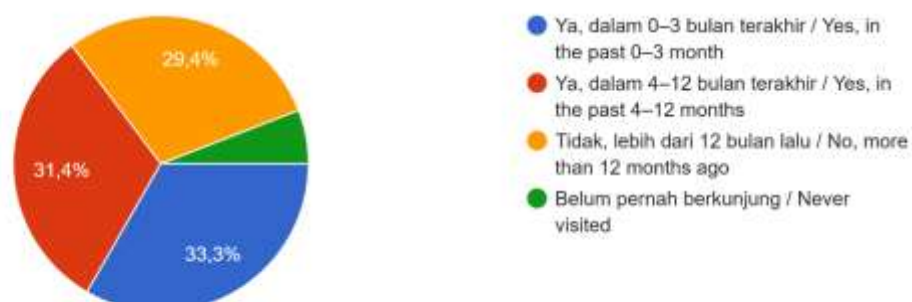
Persetujuan / Consent Apakah Anda bersedia menjadi responden anonim dalam survei ini? Do you agree to participate anonymously in this survey?

51 jawaban



Dalam 12 bulan terakhir, apakah Anda mengunjungi Museum Nekara Selayar? In the past 12 months, have you visited the Nekara Museum Selayar?

51 jawaban

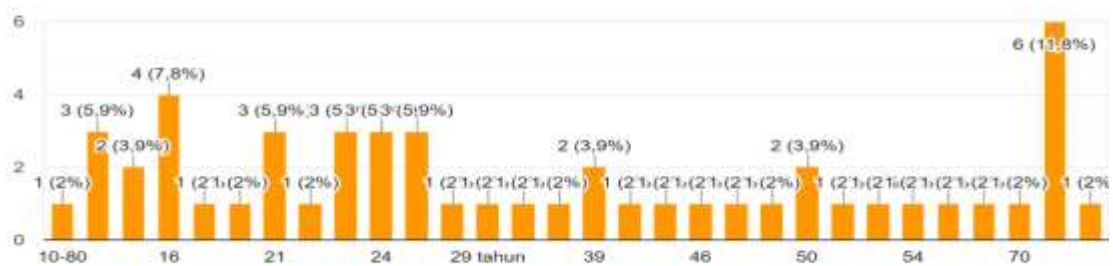


Berdasarkan hasil survei yang dikumpulkan selama periode 16–19 Oktober 2025, mayoritas responden menyatakan bersedia menjadi peserta anonim dalam penelitian

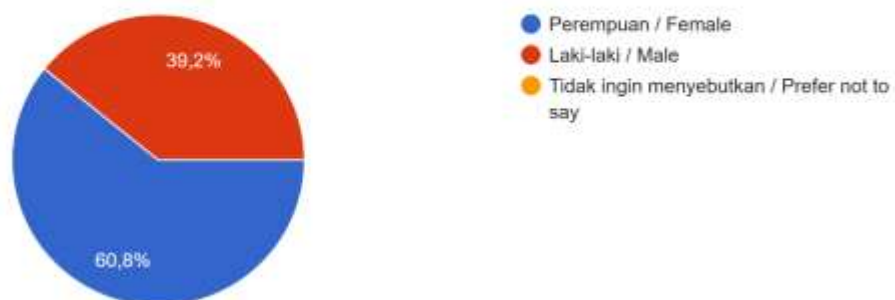
ini. Dari total responden yang terverifikasi, sebagian besar (lebih dari dua pertiga) menyatakan telah berkunjung ke Museum Nekara Selayar dalam kurun waktu 0–12 bulan terakhir, dengan distribusi kunjungan terbanyak terjadi pada rentang 0–3 bulan terakhir. Sementara itu, sebagian kecil responden menyebutkan telah berkunjung lebih dari 12 bulan lalu, dan hanya beberapa responden yang mengaku belum pernah berkunjung sama sekali. Data ini menunjukkan bahwa survei berhasil menjangkau kelompok pengunjung aktif dan semi-aktif, yang memiliki pengalaman aktual terhadap museum. Hal ini penting karena memberikan dasar empiris yang kuat dalam menilai kepuasan dan persepsi pengunjung terhadap pelayanan serta fungsi edukatif Museum Nekara Selayar.

## Bagian 2: Profil Demografis

Your age (years)? (Jawaban singkat, validasi angka 10–80 / Short answer, number validation 10–80)  
51 jawaban

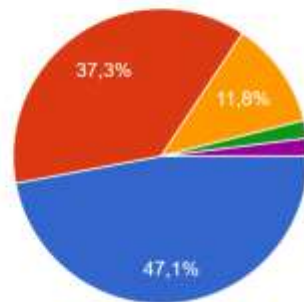


Jenis kelamin Anda? Your gender?  
51 jawaban



Pendidikan terakhir Anda? Your highest education level?

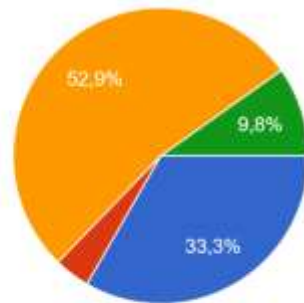
51 jawaban



- SD/SMP/SMA / Primary/Secondary
- S1 / Diploma
- S2 / Master
- S3 / Doctorate
- masih sma

Status kunjungan Anda? Your visit status?

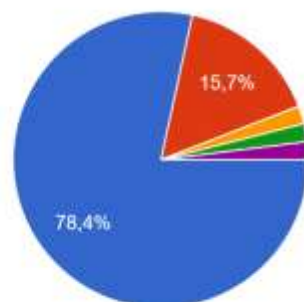
51 jawaban



- Individu / Individual
- Keluarga / Family
- Rombongan sekolah/kampus / School/ University group
- Rombongan komunitas / Community group

Asal/domisili Anda saat berkunjung? Your place of origin/residence when visiting? Mohon sebutkan/lengkapi asal daerah/kabupaten/provinsi/...1/province/country of origin in the column below.

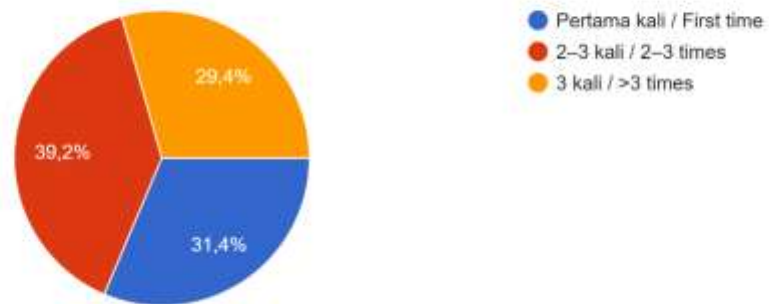
51 jawaban



- Selayar
- Sulawesi Selatan (di luar Selayar) / South Sulawesi (outside Selayar)
- Luar Sulawesi Selatan / Outside South Sulawesi
- Internasional / International
- Kepulauan Selayar/Sulsel/Indonesia

Frekuensi kunjungan Anda? How many times have you visited?

51 jawaban

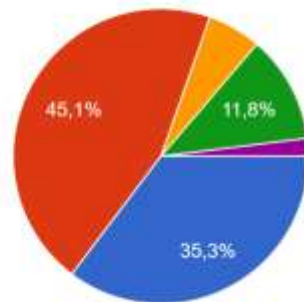


Berdasarkan hasil survei, responden penelitian mencakup rentang usia yang luas, yaitu antara 10 hingga 80 tahun, dengan dominasi kelompok usia remaja dan dewasa muda (15–25 tahun). Secara gender, proporsi responden perempuan lebih banyak dibanding laki-laki, mencerminkan tingginya partisipasi pelajar dan mahasiswa dalam kegiatan kunjungan museum. Sebagian besar responden berasal dari Kabupaten Kepulauan Selayar, sementara sebagian kecil berasal dari wilayah Sulawesi Selatan lainnya dan luar daerah, termasuk satu responden dari luar negeri. Dari sisi pendidikan, responden terbanyak berpendidikan SMA dan perguruan tinggi (S1–S2), menandakan bahwa museum banyak dikunjungi oleh kelompok berpendidikan menengah hingga tinggi. Status kunjungan menunjukkan bahwa mayoritas responden datang sebagai bagian dari rombongan sekolah atau kampus, disusul oleh pengunjung individu dan komunitas. Sementara itu, frekuensi kunjungan menunjukkan bahwa sebagian besar pengunjung telah mengunjungi museum sebanyak dua hingga tiga kali, sedangkan sebagian lainnya merupakan pengunjung pertama kali. Pola ini mengindikasikan bahwa Museum Nekara Selayar berperan aktif sebagai sarana edukatif bagi lembaga pendidikan sekaligus menarik perhatian masyarakat umum. Secara keseluruhan, karakteristik responden menunjukkan bahwa museum memiliki jangkauan audiens yang cukup luas dan telah menjalankan fungsi sosial-edukatifnya secara efektif dalam konteks pelestarian budaya lokal Kepulauan Selayar.

### Bagian 3: Motivasi dan Akses Informasi

Apa motivasi utama Anda berkunjung? What was your main motivation for visiting?

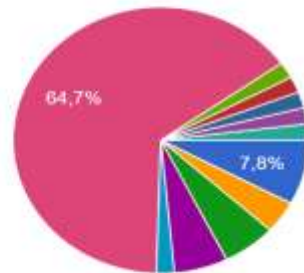
51 jawaban



- Wisata budaya / Cultural tourism
- Edukasi/penelitian / Education/Research
- Rekomendasi teman/keluarga / Recommendation from friends/family
- Media sosial / Social media Kegiatan khusus (pameran, launching) / Special event (exhibition, launching)
- meneliti (tugas sekolah)

Dari mana Anda mengetahui informasi tentang museum? Where did you get information about the museum?

51 jawaban

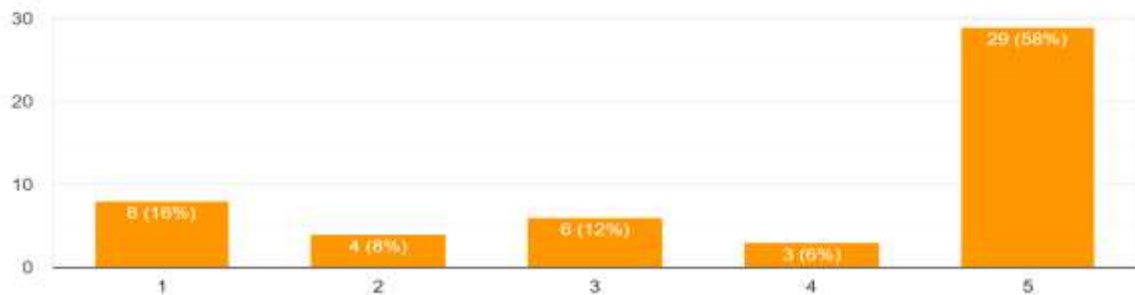


- Instagram
- TikTok
- Facebook
- Website museum / Museum website
- Poster/Spanduk / Poster/Banner
- Travel blog Agen wisata / Travel agency
- Teman/keluarga / Friends/Family
- Books

▲ 1/2 ▼

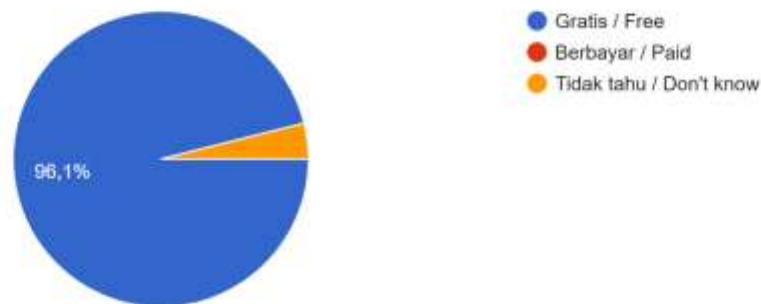
Seberapa mudah akses ke museum (lokasi, transportasi, jam buka)? How easy was access to the museum (location, transport, opening hours)?

50 jawaban



Apakah ada tiket/biaya masuk? Was there an entrance fee? (Jika "Berbayar" → tampilkan pertanyaan nominal / If "Paid" → show fee question)

51 jawaban



Hasil survei menunjukkan bahwa motivasi utama pengunjung Museum Nekara Selayar terbagi dalam dua kategori besar, yaitu wisata budaya dan kegiatan edukatif/penelitian. Sebagian besar responden datang dengan tujuan pendidikan dan penelitian, baik dalam konteks tugas sekolah maupun kunjungan akademik, sedangkan sebagian lainnya termotivasi oleh minat terhadap warisan budaya lokal dan kegiatan wisata sejarah. Temuan ini mengindikasikan bahwa fungsi museum tidak hanya sebagai destinasi wisata, tetapi juga telah berperan penting sebagai sarana pembelajaran publik.

Dalam hal sumber informasi, mayoritas pengunjung mengetahui museum melalui teman dan keluarga, diikuti oleh media sosial seperti Instagram dan Facebook, serta website resmi museum. Pola ini memperlihatkan bahwa promosi berbasis jaringan sosial menjadi faktor dominan dalam menarik minat kunjungan. Tingkat aksesibilitas menuju museum dinilai sangat baik, dengan mayoritas responden memberikan skor 4–5 dari 5 poin, menandakan kemudahan dalam menemukan lokasi, transportasi, dan

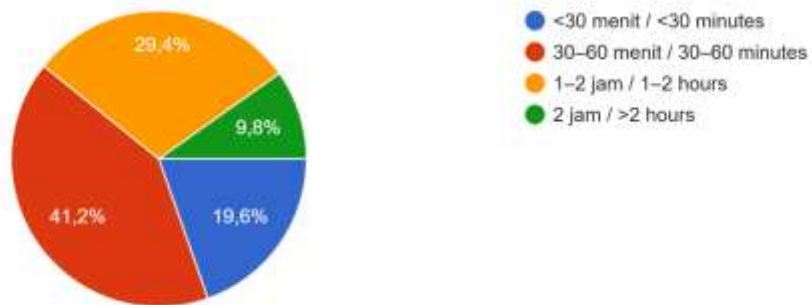
jam operasional. Selain itu, hampir seluruh responden menyatakan bahwa museum tidak memungut biaya masuk (gratis), sehingga akses ekonomi bukan menjadi hambatan dalam kunjungan.

Secara keseluruhan, hasil ini menunjukkan bahwa Museum Nekara Selayar memiliki posisi strategis sebagai pusat wisata edukatif yang inklusif, dengan akses yang mudah, biaya kunjungan yang ringan, serta jaringan informasi sosial yang efektif dalam menarik pengunjung baru.

#### Bagian 4: Pengalaman di Ruang Pamer

Berapa lama Anda berada di museum? How long did you stay in the museum?

51 jawaban



Bagian mana yang paling menarik perhatian Anda? Which part attracted you the most?

51 jawaban



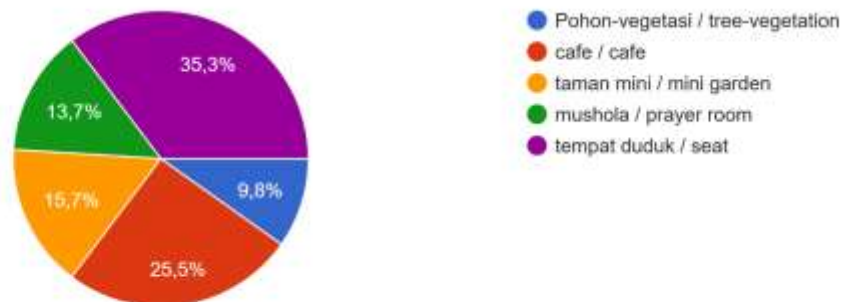
Koleksi artefak atau bagian apa yang perlu ditambahkan What artifacts or pieces of the collection need to be added?

51 jawaban



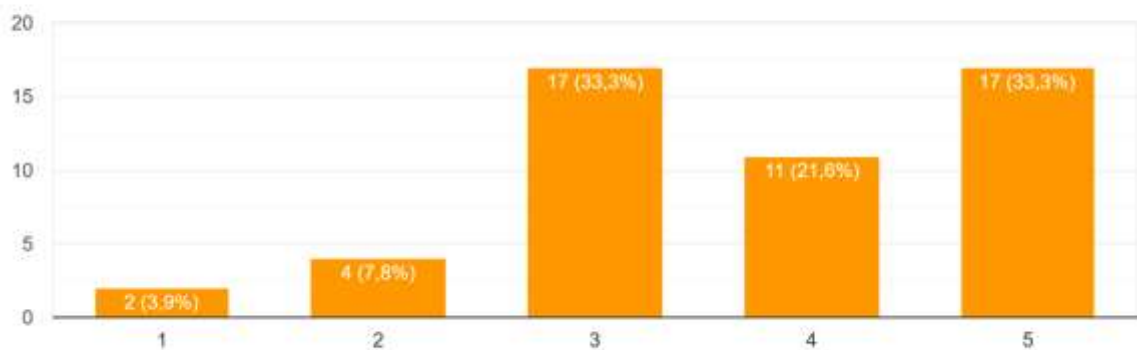
Pada area museum Nekara, apa yang perlu ditambahkan? In the Nekara museum area, what needs to be added?

51 jawaban



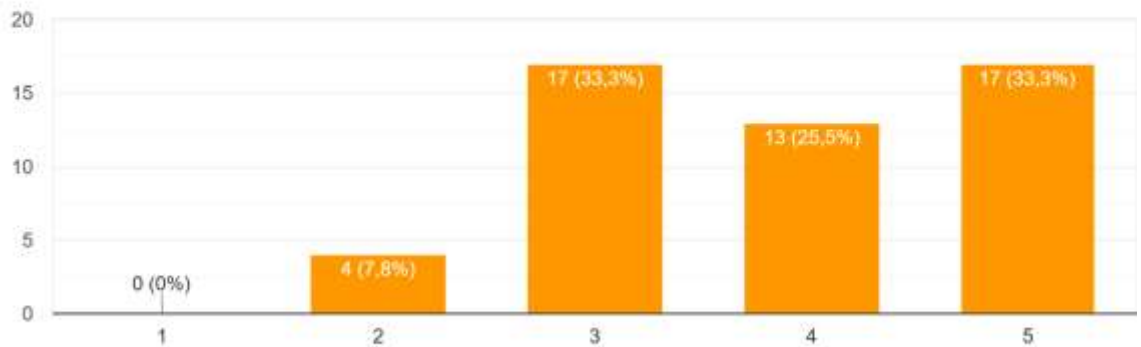
Seberapa jelas narasi/penjelasan pada panel dan label? How clear were the narratives/explanations on panels and labels? Skala 1-5: 1 = Tidak jelas / Unclear, 5 = Sangat jelas / Very clear

51 jawaban



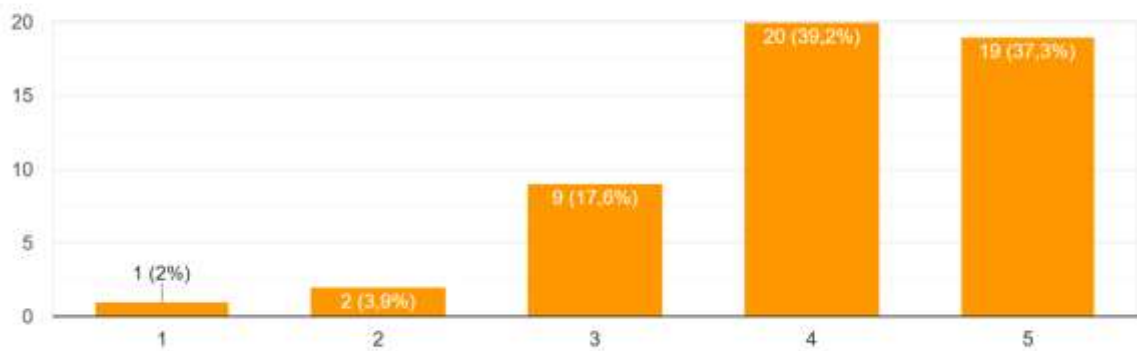
Seberapa nyaman desain ruang pameran (alur, pencahayaan, suhu)? How comfortable was the exhibition design (flow, lighting, temperature)? S...ncomfortable, 5 = Sangat nyaman / Very comfortable

51 jawaban



Seberapa membantu interaksi dengan pemandu/pegawai? How helpful was the interaction with guides/staff? Skala 1-5: 1 = Tidak membantu / Not helpful, 5 = Sangat membantu / Very helpful

51 jawaban



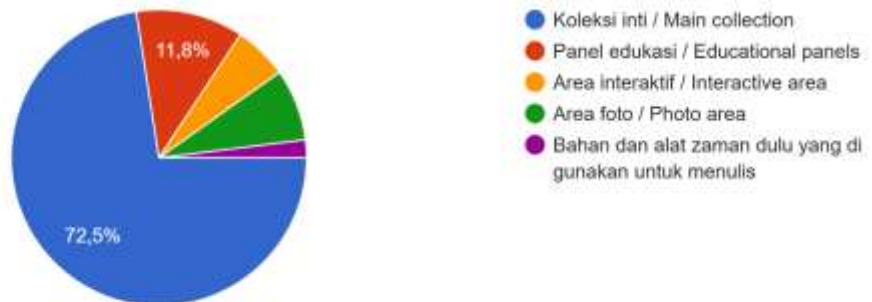
Bahasa pada label yang Anda lihat? What languages were used on the labels?

51 jawaban



Area yang paling lama Anda kunjungi? Which area did you spend the most time in?

51 jawaban

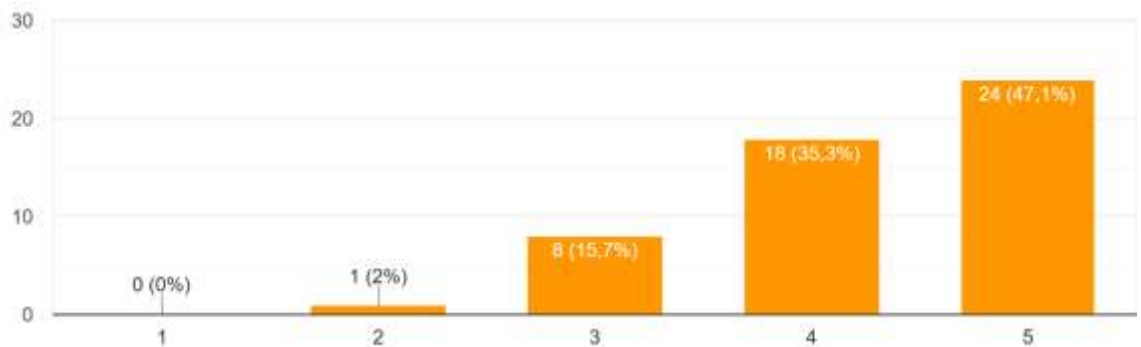


Berdasarkan hasil survei, sebagian besar pengunjung Museum Nekara Selayar menghabiskan waktu 30–60 menit hingga 1–2 jam di ruang pameran, dengan fokus perhatian utama pada replika artefak Nekara, panel narasi sejarah, dan artefak pendukung yang merepresentasikan budaya maritim Selayar. Penilaian terhadap kejelasan narasi dan desain ruang pameran berada pada kisaran 3–5 (cukup hingga sangat baik), menunjukkan tata ruang dan pencahayaan yang memadai meskipun masih dapat disempurnakan. Interaksi dengan pemandu dinilai membantu dan informatif, sementara fasilitas seperti area duduk, taman mini, mushola, dan kafe menjadi elemen yang paling sering dimanfaatkan serta diapresiasi pengunjung. Label koleksi didominasi bahasa Indonesia dan Inggris, dengan sebagian kecil menggunakan bahasa lokal, menandakan inklusivitas informasi bagi pengunjung. Secara keseluruhan, museum dinilai memberikan pengalaman edukatif dan rekreatif yang positif, memperkuat perannya sebagai sarana pembelajaran budaya sekaligus destinasi wisata sejarah di Kepulauan Selayar.

## Bagian 5: Kepuasan dan Dampak

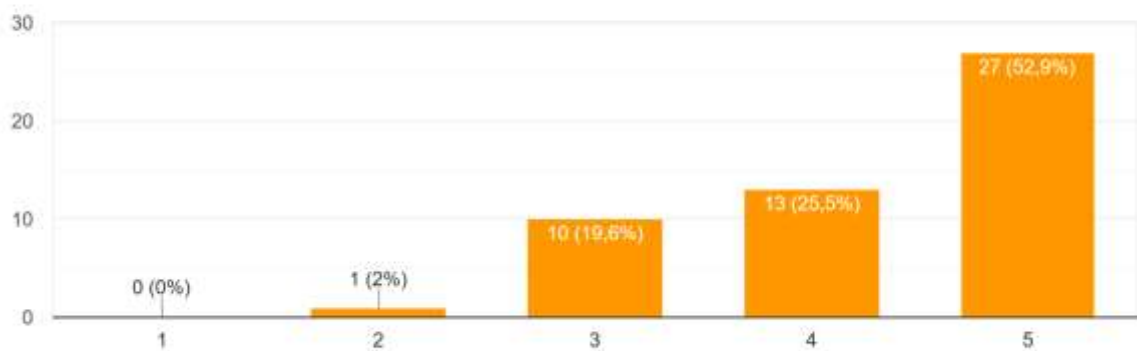
Seberapa puas Anda secara keseluruhan? Overall, how satisfied are you? Skala 1–5: 1 = Sangat tidak puas / Very dissatisfied, 5 = Sangat puas / Very satisfied

51 jawaban



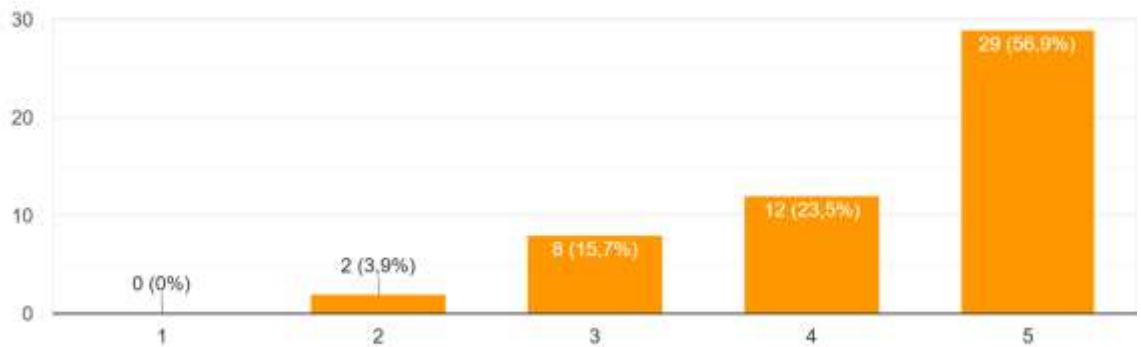
Nilai setiap aspek layanan berikut (1 = sangat buruk, 5 = sangat baik): Rate each service aspect (1 = very poor, 5 = very good): Alur informasi / Information flow

51 jawaban



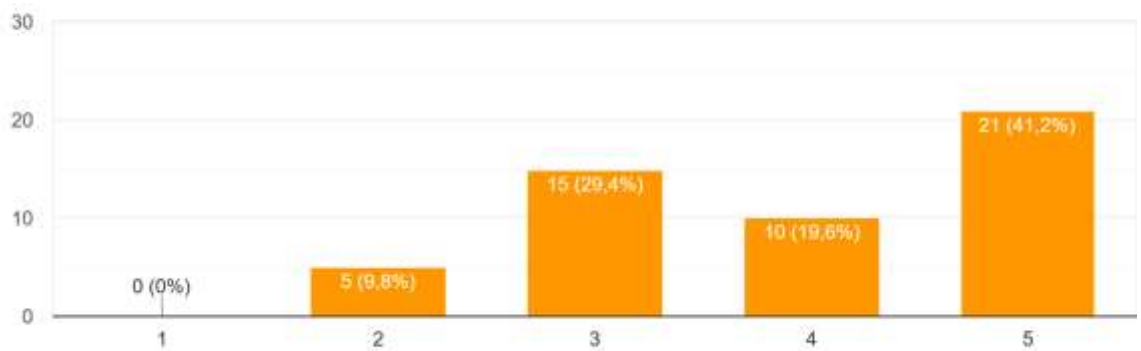
Nilai setiap aspek layanan berikut (1 = sangat buruk, 5 = sangat baik): Rate each service aspect (1 = very poor, 5 = very good): Alur informasi / Information flow

51 jawaban



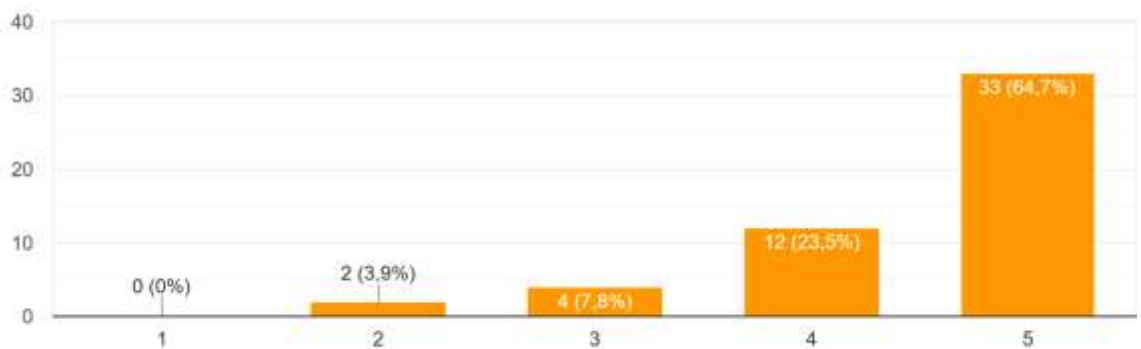
Nilai setiap aspek layanan berikut (1 = sangat buruk, 5 = sangat baik): Rate each service aspect (1 = very poor, 5 = very good): Penerangan / Lighting

51 jawaban



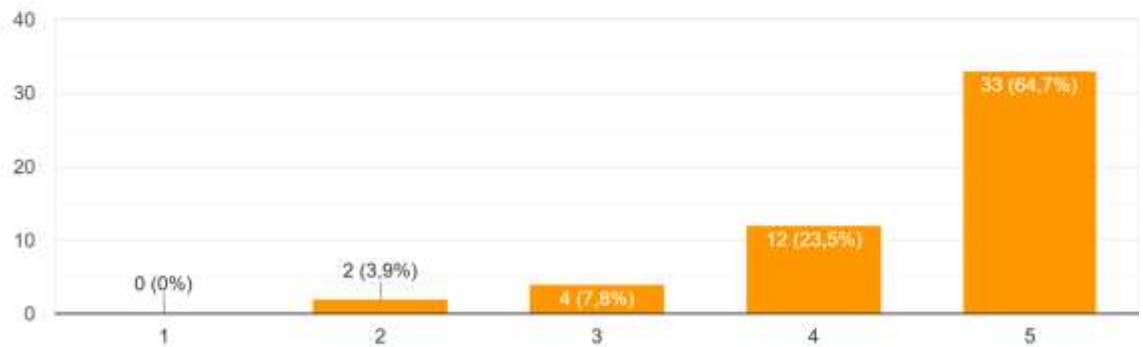
Nilai setiap aspek layanan berikut (1 = sangat buruk, 5 = sangat baik): Rate each service aspect (1 = very poor, 5 = very good): Aksesibilitas / Accessibility

51 jawaban



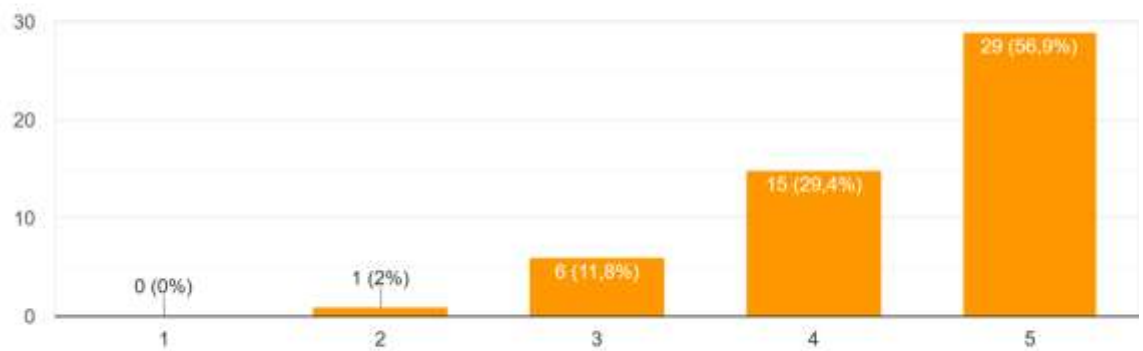
Nilai setiap aspek layanan berikut (1 = sangat buruk, 5 = sangat baik): Rate each service aspect (1 = very poor, 5 = very good): Aksesibilitas / Accessibility

51 jawaban



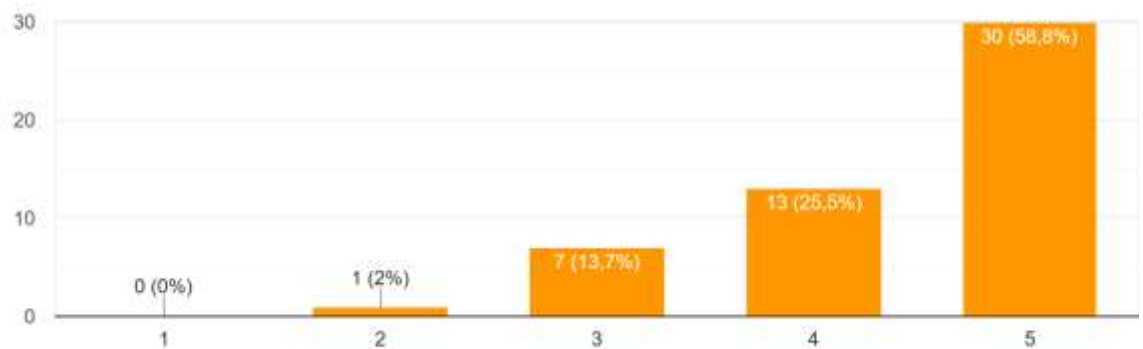
Nilai setiap aspek layanan berikut (1 = sangat buruk, 5 = sangat baik): Rate each service aspect (1 = very poor, 5 = very good): Keramahan staf / Staff friendliness

51 jawaban



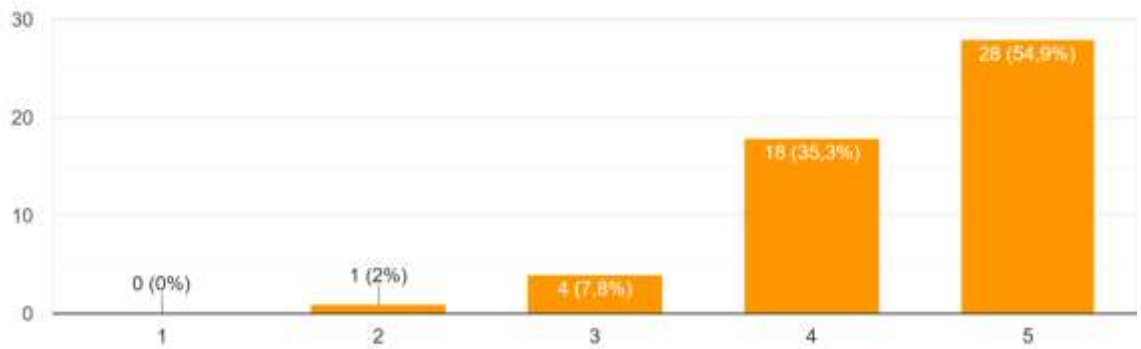
Nilai setiap aspek layanan berikut (1 = sangat buruk, 5 = sangat baik): Rate each service aspect (1 = very poor, 5 = very good): Nilai edukasi / Educational value

51 jawaban



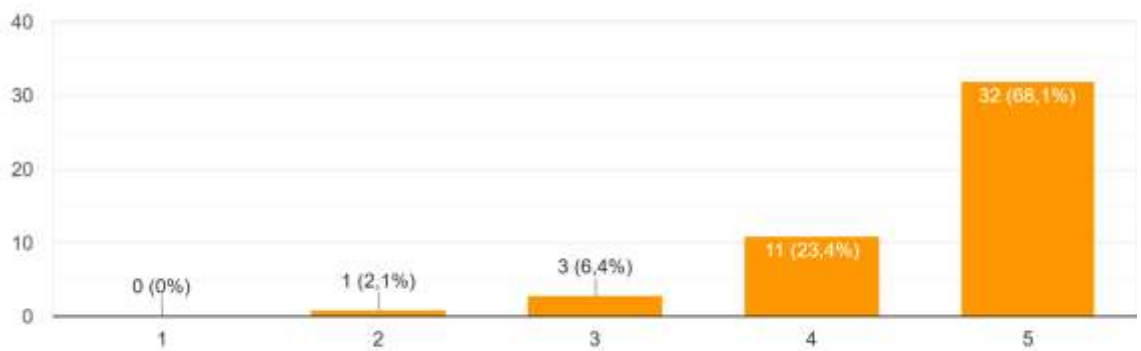
Nilai setiap aspek layanan berikut (1 = sangat buruk, 5 = sangat baik): Rate each service aspect (1 = very poor, 5 = very good): Kesesuaian koleksi / Collection relevance

51 jawaban



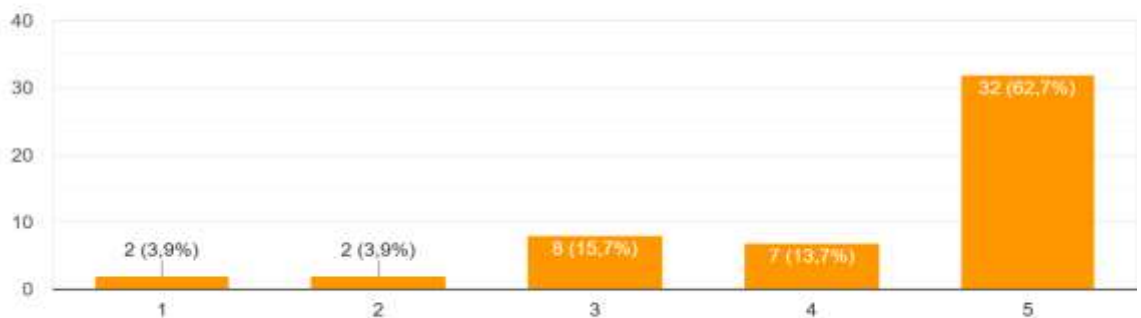
Nilai setiap aspek layanan berikut (1 = sangat buruk, 5 = sangat baik): Rate each service aspect (1 = very poor, 5 = very good): Harga/tiket / Ticket price

47 jawaban



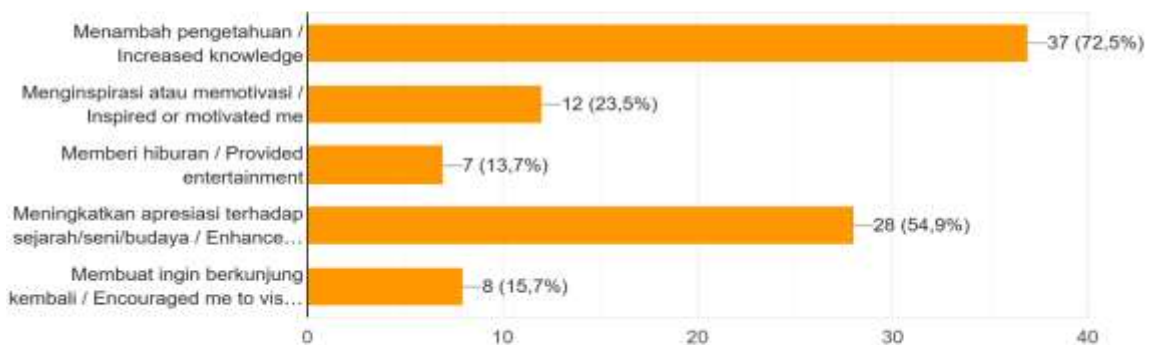
Apakah lokasi museum ini strategis dan mudah dijangkau? Is the museum location strategic and easy to reach?

51 jawaban



Apa dampak kunjungan bagi Anda? (Pilih semua yang sesuai) What was the impact of your visit? (Select all that apply)

51 jawaban



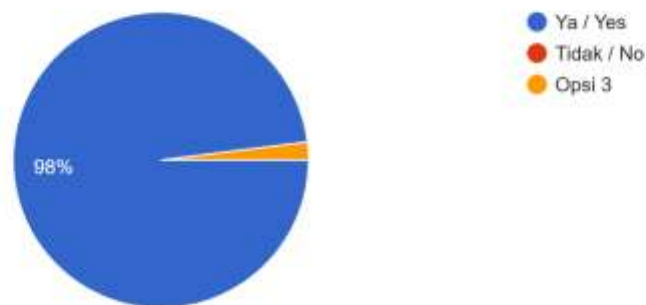
Berdasarkan hasil survei kepuasan pengunjung, mayoritas responden menilai pengalaman kunjungan di Museum Nekara Selayar dengan tingkat kepuasan yang tinggi, yakni rata-rata skor 4–5 dari 5 pada seluruh aspek layanan, meliputi alur informasi, pencahayaan, aksesibilitas, keramahan staf, nilai edukasi, kesesuaian koleksi, serta kebijakan tiket yang gratis. Aspek yang paling diapresiasi pengunjung ialah koleksi artefak dan replika Nekara, serta penjelasan pemandu yang informatif dan ramah. Dampak kunjungan paling dominan adalah peningkatan pengetahuan dan apresiasi terhadap sejarah dan budaya Selayar, disertai motivasi untuk kembali berkunjung. Beberapa pengunjung memberikan masukan konstruktif seperti perlunya penambahan papan informasi koleksi, perbaikan pencahayaan, dan pengembangan fasilitas pendukung seperti tempat duduk, area foto, serta penggunaan media digital interaktif agar pengalaman belajar lebih menarik. Secara umum, museum

dinilai telah memberikan pengalaman edukatif dan rekreatif yang memuaskan, serta berpotensi besar menjadi pusat pembelajaran budaya lokal yang modern dan inklusif.

#### bagian 6: Saran dan Harapan

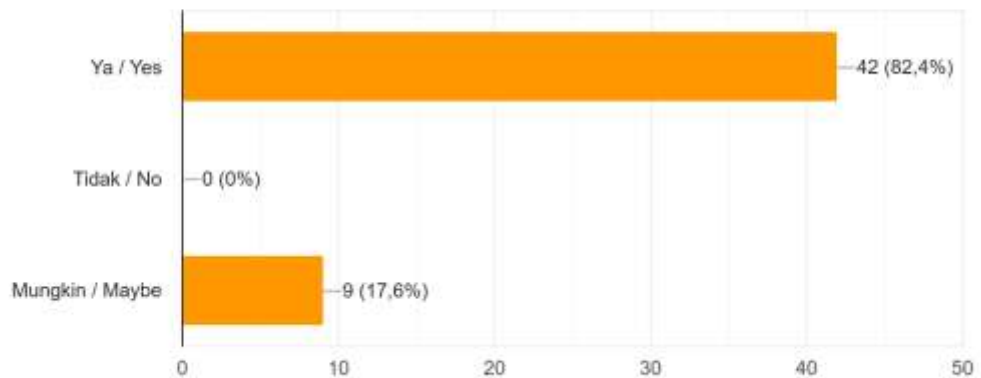
Apakah Anda ingin merekomendasikan museum ini kepada orang lain? Would you recommend this museum to others?

51 jawaban



Apakah Anda berencana untuk berkunjung kembali di masa depan? Do you plan to visit again in the future?

51 jawaban



Berdasarkan hasil survei, mayoritas pengunjung Museum Nekara Selayar (lebih dari 90%) menyatakan akan merekomendasikan museum kepada orang lain dan berencana untuk berkunjung kembali di masa mendatang. Sebagian kecil menjawab "mungkin", yang menunjukkan adanya potensi peningkatan jika fasilitas dan pengalaman kunjungan semakin baik. Data ini mengindikasikan tingkat loyalitas dan kepuasan yang tinggi, serta menunjukkan museum telah meninggalkan kesan positif bagi pengunjungnya.

Dari sisi saran dan harapan pengunjung, terdapat sejumlah masukan yang berulang dan konstruktif. Beberapa di antaranya mencakup peningkatan pencahayaan dan penataan vitrine koleksi, penambahan papan informasi dan narasi yang lebih jelas, serta penyediaan fasilitas pendukung seperti tempat duduk, area bersantai, pendingin ruangan, dan area foto edukatif. Pengunjung juga menyarankan pengembangan media interaktif dan digitalisasi museum agar pengalaman belajar menjadi lebih menarik bagi generasi muda. Selain itu, ada permintaan untuk memperluas ruang pameran, meningkatkan konservasi koleksi bersejarah, serta menata ulang taman dan area luar museum agar lebih ramah dan estetik.

Secara umum, tanggapan ini menunjukkan bahwa Museum Nekara Selayar telah berhasil membangun citra positif sebagai destinasi edukasi dan budaya yang berkesan, namun masih memiliki peluang untuk berkembang menjadi museum modern yang informatif, nyaman, dan interaktif, melalui peningkatan fasilitas, media interpretasi, serta strategi pengalaman pengunjung yang lebih imersif.

#### **4. Persepsi dan Niat Berkunjung**

Berdasarkan hasil survei yang melibatkan responden non-pengunjung, diperoleh gambaran bahwa tingkat kesadaran terhadap keberadaan Museum Nekara Selayar sudah cukup baik, meskipun belum sepenuhnya diikuti oleh intensi nyata untuk melakukan kunjungan. Sebagian besar responden menyatakan mengetahui keberadaan museum melalui media sosial, pemberitaan daring, atau informasi dari instansi pendidikan, menunjukkan bahwa peran kanal digital memiliki pengaruh penting dalam membentuk persepsi awal terhadap museum. Dari sisi citra, mayoritas responden memiliki persepsi positif terhadap museum sebagai lembaga pelestarian sejarah dan budaya lokal, yang dinilai mampu merepresentasikan identitas kepulauan Selayar. Namun demikian, beberapa responden yang belum pernah berkunjung menilai bahwa keterbatasan informasi mengenai jam operasional, kegiatan pameran, serta fasilitas pendukung menjadi faktor yang menurunkan minat kunjungan.

Selain itu, hasil survei menunjukkan bahwa niat berkunjung ke Museum Nekara di masa mendatang relatif tinggi, khususnya di kalangan pelajar dan

masyarakat muda yang tertarik pada konten sejarah dan budaya maritim. Hal ini mengindikasikan adanya potensi besar untuk peningkatan kunjungan apabila strategi promosi dilakukan secara lebih aktif dan interaktif. Responden juga menekankan pentingnya inovasi digital, seperti tur virtual, media informasi interaktif, dan kegiatan edukatif berbasis komunitas, untuk memperkuat daya tarik museum bagi masyarakat yang belum pernah berkunjung. Dengan demikian, persepsi publik terhadap Museum Nekara dapat dikatakan positif dan potensial, namun masih memerlukan penguatan dari aspek komunikasi publik dan promosi berbasis pengalaman agar mampu mengonversi persepsi menjadi niat kunjungan aktual di masa mendatang.

## **5. Analisis Jejaring Sosial**

Berdasarkan pemantauan terhadap akun media sosial resmi Museum Nekara Selayar, terlihat bahwa museum ini secara konsisten melaksanakan berbagai kegiatan sosialisasi yang bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan publik. Bentuk kegiatan tersebut meliputi kunjungan ke sekolah-sekolah, penyelenggaraan seminar dan lokakarya, pameran bersama dalam format museum keliling, serta kegiatan praktis yang bersentuhan langsung dengan pengunjung, seperti lomba cerita rakyat. Strategi ini menunjukkan bahwa museum tidak hanya berfungsi sebagai ruang penyimpanan koleksi, tetapi juga sebagai institusi edukatif yang aktif membangun interaksi dengan masyarakat.

Kegiatan sosialisasi yang melibatkan siswa dari berbagai jenjang pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga sekolah menengah atas, berpotensi besar dalam mencapai target peningkatan jumlah pengunjung. Hal ini sejalan dengan paradigma museum-based learning yang menekankan pentingnya pengalaman langsung dalam proses pembelajaran (Falk & Dierking, 2013). Lebih jauh, kolaborasi dengan institusi pendidikan dapat memperluas pemanfaatan museum sebagai mitra aktif dalam proses belajar lintas disiplin. Selama ini museum seringkali diposisikan hanya relevan dengan mata pelajaran Sejarah, bahasa Indonesia, atau Pendidikan Kewarganegaraan. Namun, museum juga dapat diintegrasikan ke dalam mata pelajaran lain, misalnya Ekonomi (dengan mengkaji peran museum dalam kehidupan ekonomi masyarakat) atau Matematika (melalui analisis data jumlah dan rata-rata pengunjung).

Selain fokus pada siswa sekolah, perluasan target audiens ke tingkat mahasiswa juga menjadi langkah strategis, mengingat di Kabupaten Kepulauan Selayar terdapat beberapa institusi pendidikan tinggi. Museum dapat berfungsi sebagai laboratorium pembelajaran interdisipliner yang mendukung penelitian, pengabdian masyarakat, dan pengembangan kapasitas akademik mahasiswa. Bahkan, pengenalan museum kepada anak usia dini (TK dan PAUD) juga sangat potensial, terutama dengan dukungan fasilitas pekarangan yang luas yang dapat difungsikan sebagai wahana bermain edukatif. Dengan demikian, kesadaran akan pentingnya museum dapat ditanamkan sejak usia dini, membentuk generasi yang lebih peduli terhadap warisan budaya.

Pencapaian target jangka pendek berupa peningkatan jumlah pengunjung, serta target jangka panjang berupa kontribusi terhadap pencerdasan bangsa, hanya dapat terwujud melalui sinergi berbagai pihak. Sinergi internal mencakup pembenahan fasilitas museum, peningkatan kualitas koleksi, serta penguatan kapasitas petugas, termasuk pemanfaatan teknologi seperti barcode untuk memperkaya pengalaman pengunjung. Sementara itu, sinergi eksternal melibatkan institusi pendidikan yang secara aktif mengintegrasikan museum dalam proses pembelajaran, serta masyarakat yang menanamkan kesan positif tentang museum kepada generasi muda.

Lebih jauh, sinergi juga perlu diperluas ke ranah digital. Pemanfaatan media sosial dan pelibatan influencer lokal sebagai duta museum dapat memperluas jangkauan sosialisasi dan meningkatkan daya tarik museum di kalangan masyarakat. Fenomena meningkatnya aktivitas publik, seperti tren jogging di sekitar kawasan museum yang dipengaruhi oleh promosi digital, menunjukkan bahwa kekuatan media sosial dan figur publik memiliki dampak signifikan terhadap perilaku masyarakat. Dengan demikian, strategi komunikasi digital yang terintegrasi menjadi salah satu kunci penting dalam memperkuat posisi Museum Negera sebagai pusat edukasi, rekreasi, dan pelestarian budaya di era kontemporer.

## 6. Hasil Observasi Partisipatoris

### 6.1 Peneliti I

#### *Observasi Awal dan Kondisi Fisik Museum Nekara Selayar*

Kunjungan ke Museum Nekara Selayar memberikan kesan awal yang kuat terhadap kebersihan dan ketenangan lingkungan museum. Kesan ini muncul segera setelah memasuki pintu gerbang, mencerminkan karakteristik umum yang sering diasosiasikan dengan institusi edukatif seperti perpustakaan dan galeri seni, yakni suasana yang tertib dan minim gangguan.

Kunjungan dilakukan menjelang waktu Duhur, dengan suhu eksternal tercatat mencapai 31°C. Harapan akan kenyamanan termal di dalam ruangan museum tidak terpenuhi, karena kondisi di dalam justru terasa lebih gerah. Faktor-faktor yang diduga berkontribusi terhadap ketidaknyamanan termal tersebut antara lain adalah desain atap yang relatif rendah serta orientasi bangunan yang menghadap kedua arah Barat, sehingga paparan sinar matahari sore hari tetap signifikan. Meskipun terdapat beberapa kipas angin yang dioperasikan secara bersamaan, efektivitasnya dalam menurunkan suhu ruangan terbilang terbatas. Material kayu yang mendominasi struktur bangunan, yang secara teoritis memiliki potensi sebagai insulator termal, ternyata tidak memberikan dampak signifikan dalam menciptakan kenyamanan termal.

Namun demikian, menjelang waktu tutup museum di sore hari, kondisi lingkungan mulai menunjukkan peningkatan kenyamanan. Hal ini disebabkan oleh meningkatnya sirkulasi angin serta keberadaan vegetasi rindang di sekitar bangunan, yang berkontribusi terhadap penurunan suhu dan peningkatan kualitas ruang luar. Area taman dan pekarangan museum menjadi lebih menarik dan nyaman, terutama menjelang waktu Maghrib, meskipun pada saat tersebut museum sudah tidak lagi menerima kunjungan.

#### *Tata Letak Koleksi dan Aksesibilitas Ruang*

Penataan koleksi di dalam museum dilakukan secara melingkar di sepanjang dinding ruangan, menyisakan ruang terbuka di bagian tengah. Konfigurasi ini memungkinkan fleksibilitas dalam pergerakan pengunjung, terutama apabila terjadi peningkatan jumlah kunjungan. Setiap individu memiliki akses yang

relatif setara terhadap koleksi yang dipamerkan, tanpa hambatan visual maupun fisik yang berarti.

Namun, berdasarkan informasi yang diperoleh dari petugas museum, A. Aulia Qolbi, seorang mahasiswa magang dari Program Studi Destinasi Pariwisata, Fakultas Vokasi Universitas Hasanuddin, tingkat kunjungan ke Museum Nekara tergolong sangat rendah. Dalam satu bulan terakhir, tercatat bahwa pada beberapa hari tidak terdapat kunjungan sama sekali. Hal ini menjadi perhatian tersendiri mengingat Museum Nekara merupakan satu-satunya institusi museum yang ada di Kota Selayar.

#### *Fasilitas Pendukung dan Potensi Estetika Lingkungan*

Fasilitas umum seperti toilet dan tempat ibadah yang tersedia di Museum Nekara dapat dikategorikan dalam kondisi baik, mengingat kedua aspek tersebut sering kali menjadi titik lemah dalam pengelolaan ruang publik. Selain itu, area taman dan pekarangan museum memiliki potensi estetika yang tinggi, dengan lanskap yang mendukung aktivitas fotografi dan rekreasi visual. Spot-spot yang tersedia di sekitar gedung museum sangat mendukung citra visual yang menarik, terutama pada sore hari menjelang waktu Maghrib, meskipun pada saat tersebut museum telah tutup untuk publik.

#### *Interaksi Pengunjung dan Pola Kunjungan*

Hasil wawancara singkat dengan empat pengunjung yang merupakan siswa sekolah menengah atas menunjukkan bahwa tiga di antaranya merupakan pengunjung pertama, sementara satu orang lainnya sudah pernah berkunjung sebelumnya. Alasan utama kedatangan mereka adalah karena adanya penugasan dari sekolah. Durasi kunjungan rata-rata sekitar 20 menit, sesuai dengan pengamatan petugas museum, A. Aulia Qolbi, yang menyatakan bahwa sebagian besar pengunjung memang menghabiskan waktu relatif singkat di dalam museum.

Pengunjung cenderung lebih nyaman melakukan eksplorasi mandiri, terutama dengan adanya fasilitas barcode yang menyediakan informasi koleksi. Namun, ketika mereka membutuhkan bantuan, muncul kebingungan karena sulit membedakan antara peneliti yang sedang bekerja dengan petugas museum.

Hal ini mengindikasikan perlunya identitas visual yang jelas bagi petugas, misalnya melalui penggunaan pin, rompi, atau jas khusus bertuliskan “Petugas Museum”. Identifikasi yang jelas akan meningkatkan aksesibilitas informasi dan kenyamanan pengunjung.

### *Strategi Kolaborasi Pendidikan*

Temuan ini membuka peluang strategis bagi museum untuk memperkuat kolaborasi dengan institusi pendidikan. Museum dapat diposisikan sebagai laboratorium pembelajaran lintas disiplin, di mana mata pelajaran seperti Sejarah, Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, Matematika, hingga Ekonomi dapat dikontekstualisasikan melalui koleksi dan narasi museum. Integrasi kurikulum berbasis museum akan memperluas basis pengunjung sekaligus memperkuat fungsi edukatif museum.

### *Potensi Wisatawan Mancanegara*

Selain pengunjung domestik, museum juga sempat menerima kunjungan wisatawan mancanegara dari Rumania, yang kemungkinan besar merupakan bagian dari rombongan wisata bahari di kawasan Takabonerate. Fenomena ini menunjukkan adanya potensi integrasi kunjungan museum ke dalam paket wisata yang ditawarkan oleh agen perjalanan atau penyelenggara tur. Dengan demikian, museum dapat menjadi bagian dari rantai nilai pariwisata daerah, bukan sekadar destinasi tunggal.

### *Media Sosial dan Disparitas Kunjungan*

Museum Nekara telah memanfaatkan media sosial, khususnya Instagram dan TikTok, dengan akun resmi “Museum Nekara Selayar”. Aktivitas digital museum cukup intensif dalam menyosialisasikan kegiatan dan program, namun tingkat keterlibatan audiens (engagement) relatif rendah, dan tidak berbanding lurus dengan jumlah kunjungan fisik yang tercatat dalam buku tamu. Hal ini menandakan bahwa media sosial belum sepenuhnya efektif sebagai instrumen peningkatan jumlah pengunjung, meskipun potensinya tetap signifikan apabila dikelola dengan strategi konten yang lebih terarah dan kolaboratif.

### *Aksesibilitas dan Lokasi*

Dugaan bahwa aksesibilitas menjadi kendala terbantahkan oleh kondisi lapangan. Lokasi museum cukup strategis, dengan infrastruktur jalan yang baik. Dengan demikian, faktor rendahnya kunjungan lebih disebabkan oleh aspek promosi, program edukasi, dan strategi pengelolaan pengunjung, bukan oleh keterbatasan akses fisik.

## 6.2 Peneliti II

### *Analisis Lapangan*

Pengamatan lapangan terhadap kondisi area depan Museum Nekara menunjukkan bahwa aspek identitas dan estetika masih memerlukan perhatian. Papan nama museum yang terletak di sisi jalan belum menampilkan identitas lembaga secara jelas, sehingga perlu dilakukan perbaikan untuk mempertegas keberadaan museum sebagai institusi publik. Selain itu, pagar dinding di bagian depan tampak miring dan berpotensi membahayakan keselamatan pengunjung apabila tidak segera diperbaiki. Unsur vegetasi yang terdapat di sekitar area depan museum pada dasarnya memberikan nilai tambah dari sisi keindahan lingkungan dan kenyamanan pengunjung.

Namun demikian, beberapa pohon dan tanaman perlu ditata ulang agar tidak menghalangi pandangan ke arah bangunan utama. Ditemukan pula beberapa pot tanaman kosong yang sebaiknya diisi dengan jenis tanaman yang sesuai dengan kondisi iklim lokal agar dapat memperkuat karakter visual dan identitas lanskap museum. Unsur simbolik berupa meriam yang terletak di halaman depan telah memberikan penanda yang kuat terhadap karakter budaya dan sejarah museum. Berdasarkan wawancara dengan beberapa warga, penambahan koleksi meriam hasil temuan masyarakat disarankan untuk memperkaya nilai estetika sekaligus memperkuat fungsi museum sebagai tempat perlindungan artefak sejarah. Secara umum, area depan museum berada dalam kondisi yang cukup baik, meskipun aspek identitas visual dan pemeliharaan vegetasi masih memerlukan perhatian lanjutan.

Struktur bangunan utama Museum Nekara berbentuk rumah panggung dengan denah persegi empat, menampilkan arsitektur khas daerah yang memiliki nilai historis tersendiri. Secara umum, kondisi fisik bangunan masih baik dan

mencerminkan upaya pelestarian warisan budaya lokal. Area di sekitar bangunan utama telah dilengkapi dengan fasilitas dasar seperti tempat parkir yang cukup luas, toilet, gazebo yang berfungsi sebagai mushala, serta rencana pembangunan kafe di area sekitar museum. Kehadiran elemen vegetasi di sekitar bangunan utama memberikan suasana yang sejuk dan natural, meskipun diperlukan perawatan dan penambahan pohon pelindung agar lingkungan museum semakin nyaman. Berdasarkan hasil wawancara dengan informan lokal, terdapat usulan untuk menambah jumlah meriam di sekitar bangunan museum sebagai bentuk pelestarian benda cagar budaya hasil temuan masyarakat. Usulan ini relevan dengan fungsi museum sebagai lembaga yang bertanggung jawab dalam konservasi dan edukasi terhadap warisan budaya bendawi.

Dari aspek keamanan, pengamatan menunjukkan bahwa sistem pengawasan di lingkungan museum masih perlu ditingkatkan. Saat ini belum tersedia pos jaga atau petugas keamanan yang secara khusus ditempatkan di area depan museum. Selain itu, belum terdapat sistem pengawasan berbasis teknologi seperti kamera CCTV yang berfungsi untuk memantau kondisi sekitar bangunan. Mengingat museum menyimpan koleksi artefak budaya yang bernilai historis tinggi, aspek keamanan menjadi hal yang sangat penting. Oleh karena itu, disarankan adanya pengadaan personel keamanan, pelatihan bagi tenaga lokal, serta pemasangan CCTV untuk memperkuat sistem pengawasan dan perlindungan terhadap koleksi yang ada.

Pada bagian interior dan koleksi, Museum Nekara menampilkan sejumlah artefak yang mewakili periode sejarah berbeda, mulai dari masa prasejarah, maritim, perdagangan, numismatik, etnografi kerajaan, kebudayaan Islam, kolonial, hingga pasca kemerdekaan. Secara tematik, segmentasi koleksi sudah tertata sesuai dengan kronologi sejarah, namun secara kuantitatif masih tergolong terbatas. Beberapa koleksi hanya ditampilkan dalam bentuk foto dokumentasi tanpa disertai artefak asli atau duplikat. Selain itu, sistem pencahayaan di beberapa display masih kurang memadai, terutama pada bagian koleksi perdagangan, miniatur kapal, dan alat musik. Pencahayaan yang redup berpotensi menurunkan kualitas pengalaman visual pengunjung, sehingga perlu penambahan lampu khusus untuk memperjelas detail artefak.

Fasilitas informasi pada masing-masing koleksi juga perlu diperbaiki. Sebagian besar papan penjelasan masih menggunakan kertas sementara dengan ukuran kecil dan sulit dibaca oleh pengunjung. Hal ini berlaku hampir pada seluruh koleksi, termasuk koleksi masa Islam dan numismatik. Penambahan papan informasi permanen dengan desain yang informatif dan estetis akan membantu meningkatkan pemahaman pengunjung terhadap nilai historis koleksi. Selain itu, perpustakaan museum saat ini masih belum berfungsi optimal karena tidak ditemukan koleksi buku maupun dokumen yang relevan. Perlu adanya pengadaan bahan pustaka, baik berupa buku sejarah daerah, hasil penelitian, maupun laporan arkeologi, agar perpustakaan dapat menjadi pusat informasi yang mendukung fungsi edukatif museum.

Secara keseluruhan, hasil pengamatan menunjukkan bahwa Museum Nekara Kepulauan Selayar telah berperan sebagai institusi pelestarian budaya yang cukup representatif, meskipun masih terdapat beberapa aspek yang perlu diperkuat. Identitas visual, keamanan, pencahayaan, serta kelengkapan informasi koleksi merupakan elemen penting yang perlu ditingkatkan untuk mendukung kenyamanan dan kepuasan pengunjung. Dengan memperhatikan faktor-faktor tersebut, museum dapat berkembang menjadi ruang pembelajaran publik yang tidak hanya berfungsi sebagai tempat penyimpanan artefak, tetapi juga sebagai pusat interpretasi sejarah dan budaya Selayar yang menarik dan berdaya guna bagi masyarakat.

#### *Analisis Aktivitas Museum Nekara Selayar pada Platform Instagram*

Aktivitas akun Instagram Museum Nekara Selayar sejak tahun 2021 hingga 2025 menunjukkan perkembangan yang fluktuatif, dengan tingkat keterlibatan (engagement) yang bervariasi dari tahun ke tahun. Berdasarkan hasil observasi dan penelusuran data, akun ini mulai aktif sejak tahun 2021 dengan kecenderungan peningkatan variasi tema dan interaksi pada tahun-tahun berikutnya. Secara umum, interaksi yang terjadi didominasi oleh lembaga pemerintah daerah dan akun komunitas budaya, sementara partisipasi publik secara organik masih tergolong rendah.

Pada tahun 2021, akun museum baru mulai aktif dengan fokus utama pada kegiatan promosi lomba bertema museum. Konten yang diunggah sebagian besar berupa poster pengumuman dan hasil karya lomba dengan penggunaan

tagar seperti #ayokemuseum, #museumneka, dan #akucintamuseum. Rata-rata keterlibatan berada pada kisaran 8–40 likes dan sekitar 5 komentar, dengan sentimen publik cenderung positif. Aktivitas akun pada tahun ini masih bersifat informatif dan belum menunjukkan interaksi sosial yang signifikan antar pengguna, yang wajar mengingat akun masih dalam tahap awal pembentukan identitas digital.

Pada tahun 2022, aktivitas akun menunjukkan sedikit peningkatan melalui konten promosi lomba desain dan pameran koleksi museum. Hasil analisis menunjukkan adanya keterlibatan akun Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Selayar (disparbudseleyar) serta individu seperti andiasliawalazis sebagai node utama dalam interaksi digital. Penggunaan tagar seperti #sobatwisata dan #sahabatmuseum menegaskan positioning akun sebagai bagian dari jaringan promosi wisata budaya nasional. Tingkat engagement berada pada kisaran 20–42 likes dengan 1–3 komentar, dan sentimen publik bersifat positif secara keseluruhan. Meski jumlah interaksi masih terbatas, konten pada periode ini mulai menunjukkan arah pembentukan citra museum sebagai institusi publik yang terbuka.

Memasuki tahun 2023, aktivitas akun mengalami penurunan frekuensi unggahan dan interaksi. Node utama yang terlibat adalah disparbudseleyar, jalurrempahri, dan destinasiseleyar, dengan tagar yang berfokus pada promosi daerah seperti #sobatwisata dan #ayokeselayar. Rata-rata likes berkisar antara 33–69, sementara komentar hanya sekitar 5, menunjukkan keterlibatan yang masih rendah. Tidak ditemukan komentar yang mengandung sentimen positif maupun negatif, yang menandakan rendahnya partisipasi audiens terhadap konten museum. Meskipun demikian, kolaborasi dengan akun jalurrempahri sedikit meningkatkan jangkauan konten, terutama pada unggahan bertema penjelasan artefak “Nekara”. Hal ini menunjukkan bahwa kolaborasi lintas akun memiliki potensi besar untuk memperluas jangkauan digital museum.

Tahun 2024 menjadi periode dengan peningkatan interaksi paling signifikan. Aktivitas akun didukung oleh keterlibatan sejumlah node seperti disparbudseleyar, smpitassalamselayar, nurmayanti.1088, dan genpiseleyar. Variasi tema konten juga meningkat, mencakup promosi kegiatan edukasi (museum keliling), koleksi artefak, serta event kebudayaan daerah. Penggunaan tagar seperti #seleyarheavenlypark, #sobatbudaya, dan

#ayokeselayar menunjukkan orientasi promosi wisata budaya yang lebih luas. Tingkat engagement berada pada kisaran 30–70 likes dan 1–5 komentar, dengan dominasi sentimen positif (lima positif, tiga netral, tanpa negatif). Tahun ini juga menandai peran penting akun genpiseselayar dan disparbudselayar sebagai bridging actors yang menjembatani interaksi museum dengan komunitas wisata digital. Data tersebut memperlihatkan bahwa momentum kegiatan edukatif dan event publik berkontribusi langsung terhadap peningkatan interaksi dan visibilitas akun museum di ruang digital.

Pada tahun 2025, aktivitas akun tetap berlangsung, meskipun belum menunjukkan peningkatan signifikan dari tahun sebelumnya. Berdasarkan data hingga Oktober 2025, ditemukan enam akun yang aktif berinteraksi melalui likes, komentar, maupun mentions, di antaranya andiasriwalazis, disparbudselayar, smpntababau14, indonesiahiddenheritage, dan andiagus\_12. Tema konten didominasi oleh kegiatan edukasi seperti program museum keliling, konservasi koleksi, dan promosi artefak budaya. Penggunaan tujuh tagar utama seperti #ayokemuseum, #museumnekaraselayar, dan #sosialisasimuseum menandakan adanya konsistensi branding digital. Tingkat engagement berada pada kisaran 20–30 likes dan 1–3 komentar, dengan persepsi publik yang seluruhnya positif. Meskipun demikian, secara umum aktivitas digital pada tahun ini belum menunjukkan peningkatan signifikan dalam hal jangkauan dan interaksi. Akun disparbudselayar kembali menempati posisi strategis sebagai bridging actor, menunjukkan bahwa konektivitas museum dengan audiens luas masih bergantung pada lembaga pemerintah daerah.

Secara keseluruhan, hasil tinjauan menunjukkan bahwa akun Instagram Museum Nekara Selayar telah berfungsi sebagai sarana promosi dan dokumentasi kegiatan kebudayaan, namun masih menghadapi tantangan dalam peningkatan interaksi publik dan diversifikasi konten. Pola keterlibatan yang masih bergantung pada akun kelembagaan seperti disparbudselayar mengindikasikan perlunya strategi baru untuk memperluas jejaring dengan komunitas, sekolah, serta pengguna umum. Optimalisasi dapat dilakukan melalui penguatan konten visual yang menarik, peningkatan frekuensi unggahan, serta kolaborasi digital lintas sektor. Dengan demikian, akun Instagram museum dapat berkembang menjadi media komunikasi budaya

yang interaktif, mendukung fungsi edukatif, serta memperkuat citra Museum Nekara sebagai pusat informasi kebudayaan Kepulauan Selayar.

### *Analisis Aktivitas Museum pada Platform Youtube*

Analisis terhadap dua puluh konten YouTube yang berkaitan dengan Museum Nekara Selayar menunjukkan bahwa aktivitas unggahan dan eksposur digital museum telah berlangsung secara bertahap sejak tahun 2020 hingga pertengahan tahun 2025. Kanal ini digunakan sebagai sarana dokumentasi, edukasi, serta promosi budaya dan pariwisata daerah. Berdasarkan kategorisasi tema, konten yang diunggah terdiri atas tiga kelompok utama, yaitu tema edukasi sebanyak sepuluh video (50%), tema wisata sebanyak delapan video (40%), dan tema event sebanyak satu video (5%), sementara satu video lainnya dikategorikan sebagai konten umum. Proporsi ini memperlihatkan bahwa fungsi edukatif masih menjadi fokus utama kanal, sejalan dengan peran museum sebagai lembaga pelestari dan penyebar pengetahuan sejarah lokal. Sementara itu, porsi konten bertema wisata yang cukup besar menunjukkan adanya upaya untuk memperkenalkan Museum Nekara sebagai destinasi budaya yang potensial di Kepulauan Selayar.

Secara kuantitatif, tingkat penayangan (views) dari keseluruhan video bervariasi antara 22 hingga 653 kali tonton. Video dengan judul *“SALAPU, SENJATA YANG DISUMPAHHH!!!!”* yang diunggah pada tahun 2020 mencatat jumlah penayangan tertinggi, yaitu 653 kali, diikuti oleh video *“Gong Neraka, Eh Nekara Perunggu Selayar”* yang mencapai 641 penayangan pada tahun 2025. Kedua video tersebut memperlihatkan bahwa konten dengan unsur naratif dan eksploratif yang kuat cenderung lebih menarik perhatian publik. Sebaliknya, beberapa video seperti *“Peninggalan Bersejarah Museum Nekara”* (2024) dan *“Vlog Kunjungan ke Gong Nekara Selayar”* (2023) hanya memperoleh kurang dari 30 penayangan, yang mengindikasikan masih rendahnya jangkauan audiens pada beberapa unggahan tertentu.

Dari segi interaksi, jumlah *likes* yang diterima berkisar antara dua hingga empat puluh tiga per video, sedangkan jumlah komentar relatif rendah, umumnya di bawah sepuluh komentar per unggahan. Video *“Ayo ke Museum Nekara (Lomba Vlog 2022)”* menjadi konten dengan interaksi tertinggi, baik dari sisi *likes* maupun komentar. Berdasarkan perbandingan antara jumlah interaksi

dan penayangan, tingkat keterlibatan atau *engagement rate* kanal ini berada pada kisaran 5–8 persen, yang dapat dikategorikan moderat untuk kanal bertema edukasi dan budaya dengan basis audiens lokal. Rendahnya intensitas komentar menunjukkan bahwa partisipasi aktif penonton masih terbatas, meskipun ketertarikan terhadap topik museum dan budaya lokal sudah mulai terbentuk.

Dari sisi kronologis, pola unggahan menunjukkan bahwa aktivitas kanal meningkat pada periode 2024–2025 dengan munculnya berbagai tema baru seperti dokumentasi event, kunjungan pejabat daerah, serta konten kolaboratif dengan pelajar dan komunitas. Perkembangan ini menandakan adanya kesadaran institusional terhadap pentingnya kehadiran digital museum dalam memperluas jangkauan informasi budaya. Namun demikian, keteraturan unggahan belum sepenuhnya konsisten, sehingga kontinuitas dan ritme publikasi perlu diperkuat agar dapat menjaga keterlibatan audiens secara berkelanjutan.

Secara tematik, konten edukasi menunjukkan daya tarik yang stabil dan relevan dengan fungsi utama museum sebagai media pembelajaran publik. Sementara itu, konten bertema wisata memiliki potensi tinggi dalam meningkatkan visibilitas Museum Nekara sebagai destinasi budaya, terutama jika dikemas dengan visual yang lebih menarik dan narasi yang komunikatif. Adapun konten berbasis event seperti lomba vlog dan lomba cerita rakyat terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi masyarakat, khususnya dari kalangan pelajar dan komunitas lokal.

Berdasarkan hasil analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa kanal YouTube Museum Nekara Selayar telah berfungsi sebagai media promosi dan edukasi yang mendukung pelestarian warisan budaya daerah. Meskipun tingkat keterlibatan pengguna masih tergolong sedang, kanal ini menunjukkan potensi besar untuk dikembangkan melalui strategi konten yang lebih konsisten, kolaboratif, dan interaktif. Upaya peningkatan dapat dilakukan dengan memperkuat narasi visual, mengoptimalkan penggunaan judul dan tagar yang relevan secara algoritmik, serta melibatkan lebih banyak pihak eksternal seperti sekolah, komunitas budaya, dan influencer lokal. Dengan strategi tersebut, kanal YouTube Museum Nekara Selayar berpotensi menjadi sarana efektif dalam memperluas jangkauan publik, memperkuat identitas budaya daerah,

dan mendukung transformasi digital sektor kebudayaan di Kabupaten Kepulauan Selayar.

### *Analisis Pemberitaan Media Terhadap Museum Nekara pada Platform Google*

Hasil penelusuran terhadap sepuluh artikel dari berbagai media daring menunjukkan bahwa pemberitaan mengenai Museum Nekara Selayar dan situs arkeologis terkait telah berlangsung secara berkelanjutan sejak tahun 2009 hingga 2025. Pemberitaan tertua berasal dari *KOMPAS.com* dan *Kompas Megapolitan* pada tahun 2009 yang menyoroti temuan nekara perunggu di Selayar. Kedua artikel tersebut menegaskan bahwa nekara yang ditemukan di wilayah ini merupakan salah satu artefak terbesar di Asia Tenggara dan memiliki keterkaitan dengan kebudayaan Dongson dari Vietnam. Selain mengangkat nilai historis, berita tersebut juga menyinggung kondisi fisik artefak yang mengalami korosi serta kekhawatiran para ahli terhadap pelestariannya. Dengan demikian, pada periode awal pemberitaan, fokus utama media lebih menekankan aspek arkeologis dan urgensi pelestarian benda cagar budaya. Pada periode berikutnya, pemberitaan mulai berkembang ke arah interpretasi budaya dan sejarah maritim. Artikel *Kompas Regional* (2011) dan *Kompas.id* (2018) menyoroti dimensi historis nekara sebagai bukti nyata keterlibatan Selayar dalam jaringan perdagangan kuno yang menghubungkan kawasan Asia Tenggara, China, dan kepulauan Indonesia. Melalui narasi ini, media memposisikan Selayar tidak hanya sebagai lokasi penemuan artefak, tetapi juga sebagai simpul penting dalam jalur perdagangan dan pertukaran budaya masa lampau. Narasi seperti ini menunjukkan pergeseran dari sekadar pelaporan temuan arkeologis menuju penegasan peran strategis Selayar dalam sejarah maritim Nusantara.

Selanjutnya, pemberitaan pasca tahun 2020 memperlihatkan orientasi baru yang lebih berfokus pada aspek kelembagaan dan pengembangan fasilitas museum. Artikel yang diterbitkan oleh *BPCB Sulawesi Selatan* (2021) dan *Disparbud Selayar* (2022) menampilkan kerja sama antar lembaga dalam kegiatan konservasi koleksi serta promosi pameran temporer. Berita-berita ini menunjukkan adanya sinergi antara pemerintah daerah dan lembaga pelestarian budaya nasional dalam memperkuat fungsi Museum Nekara

sebagai pusat konservasi, edukasi, dan promosi sejarah lokal. Pemberitaan tersebut menandai transisi penting dari fokus arkeologi menuju pemberdayaan institusional dan peningkatan peran sosial museum di masyarakat.

Periode pemberitaan terbaru, yaitu antara tahun 2023 hingga 2025, memperlihatkan perhatian media terhadap upaya modernisasi dan revitalisasi museum. Artikel dari *goodnewsfromindonesia.id* (2023) mengangkat kisah legenda dan mitos Gong Nekara yang dipercaya berusia ribuan tahun serta keterkaitannya dengan epos *La Galigo*. Pendekatan ini menekankan sisi naratif dan kultural sebagai daya tarik wisata budaya. Sementara itu, *Kompasiana.com* (2024) dan *Pariwisata Selayar* (2025) lebih menyoroti perkembangan aktual, seperti pembangunan kafetaria dan peningkatan fasilitas pendukung pengunjung. Dengan demikian, dalam fase ini, pemberitaan media tidak hanya merepresentasikan museum sebagai tempat penyimpanan artefak, tetapi juga sebagai ruang publik yang terus bertransformasi menuju destinasi wisata budaya yang ramah dan edukatif.

Secara keseluruhan, hasil peninjauan terhadap pemberitaan media menunjukkan bahwa citra Museum Nekara Selayar berkembang dari simbol warisan arkeologis menjadi institusi budaya yang aktif dalam pelestarian dan promosi wisata sejarah. Media berperan penting dalam membentuk persepsi publik tentang nilai strategis Selayar sebagai simpul peradaban maritim dan penjaga memori sejarah perunggu di Indonesia. Selain itu, kecenderungan pemberitaan terkini yang menyoroti digitalisasi, fasilitas pendukung, dan kegiatan pameran menunjukkan adanya transformasi naratif media dari sekadar laporan sejarah menuju penguatan identitas budaya daerah di era modern.

#### *Analisis Kepuasan Pengunjung Museum Nekara pada Platform Google Maps*

Berdasarkan hasil penelusuran data ulasan melalui Google Maps per tanggal 9 Oktober 2025, tingkat kepuasan pengunjung Museum Nekara Selayar menunjukkan kecenderungan yang sangat positif. Dari total 103 ulasan, sebanyak 74 pengunjung (71,8%) memberikan rating bintang lima, diikuti 15 ulasan (14,6%) dengan bintang empat, 8 ulasan (7,8%) dengan bintang tiga, serta masing-masing 3 ulasan (2,9%) untuk bintang dua dan bintang satu. Pola

distribusi tersebut menunjukkan bahwa mayoritas pengunjung menilai pengalaman berkunjung ke museum secara memuaskan. Komentar yang disertakan dalam ulasan umumnya menyoroti aspek edukatif, nilai sejarah koleksi, serta keramahan pengelola museum. Meskipun terdapat sebagian kecil ulasan dengan rating rendah, penelusuran menunjukkan bahwa sebagian besar di antaranya tidak disertai komentar, sehingga tidak mencerminkan kritik substantif terhadap pelayanan atau fasilitas. Secara keseluruhan, hasil analisis ini menegaskan bahwa Museum Nekara Selayar telah berhasil membangun citra positif di mata pengunjung, dengan tingkat kepuasan yang tinggi dan persepsi publik yang mengapresiasi peran museum sebagai pusat edukasi dan pelestarian budaya di Kepulauan Selayar.

### *Kesimpulan dan Rekomendasi*

Berdasarkan temuan di atas, Museum Nekara Selayar memerlukan pembenahan pada beberapa aspek utama:

#### 1. Identitas dan Layanan Pengunjung

- Penanda khusus bagi petugas museum untuk memudahkan interaksi.
- Peningkatan layanan interpretasi, baik melalui pemandu maupun media digital interaktif.

#### 2. Kolaborasi Pendidikan

- Integrasi kunjungan museum ke dalam kurikulum sekolah dan perguruan tinggi.
- Program edukasi tematik lintas disiplin berbasis koleksi museum.

#### 3. Strategi Pariwisata

- Kerja sama dengan agen perjalanan dan penyelenggara tur untuk memasukkan museum dalam paket wisata.
- Pengembangan narasi museum yang relevan dengan wisata bahari dan budaya lokal.

#### 4. Optimalisasi Media Sosial

- Penyusunan strategi konten yang lebih interaktif dan kolaboratif.

- Pemanfaatan media sosial tidak hanya sebagai kanal informasi, tetapi juga sebagai sarana membangun komunitas pengunjung.

#### 5. Pertimbangan Fotogrametri/3D Koleksi Museum

- Pendokumentasian: Fotogrametri dan 3D efektif merekam bentuk dan detail artefak secara akurat.

- Pelestarian: Model digital berfungsi sebagai arsip konservasi jika artefak rusak atau hilang.

- Akses Publik: Koleksi 3D memungkinkan tur virtual dan pembelajaran daring bagi masyarakat luas.

- Edukasi & Promosi: Visual interaktif meningkatkan daya tarik dan fungsi edukatif museum.

- Strategi Digital: Sejalan dengan transformasi budaya digital dan memperkuat peran Museum Nekara sebagai pusat pengetahuan lokal.

Dengan pembenahan pada aspek-aspek tersebut, Museum Nekara Selayar berpotensi memperkuat perannya sebagai pusat edukasi, destinasi wisata budaya, sekaligus ruang publik yang inklusif dan berdaya tarik tinggi.



## **BAB V**

### **PEMBAHASAN**

#### **1. Interpretasi hasil survei dibandingkan teori & studi terdahulu**

Hasil survei pengunjung Museum Nekara Selayar menunjukkan bahwa mayoritas responden berasal dari kalangan pelajar dan masyarakat umum, sementara mahasiswa, peneliti, dan pengunjung asing masih menempati porsi yang relatif kecil. Temuan ini sejalan dengan teori *visitor studies* yang dikemukakan oleh Falk & Dierking (2013), bahwa motivasi utama kunjungan museum seringkali terkait dengan kebutuhan rekreasi edukatif dan pengalaman sosial, bukan semata-mata kepentingan akademik.

Jika dibandingkan dengan studi Susetyo et al. (2024) mengenai Museum Perjuangan Subkoss Garuda Sriwijaya, pola dominasi pengunjung pelajar juga terlihat serupa, menandakan bahwa museum di Indonesia masih sangat bergantung pada kunjungan rombongan sekolah. Namun, adanya peningkatan proporsi mahasiswa dan peneliti pada tahun 2025 di Museum Nekara Selayar menunjukkan potensi pergeseran fungsi museum dari sekadar ruang rekreasi edukatif menuju laboratorium akademik. Hal ini memperkuat relevansi museum sebagai institusi pembelajaran lintas disiplin, sebagaimana ditekankan dalam literatur *museum-based learning*.

#### **2. Analisis tren pengunjung (historis vs terkini)**

Data historis 2017–2025 memperlihatkan fluktuasi jumlah pengunjung yang cukup signifikan. Tahun 2017 masih sangat terbatas (229 pengunjung), kemudian melonjak tajam pada 2022 (6.026 pengunjung), menurun pada 2023 (4.872), meningkat kembali pada 2024 (5.367), dan akhirnya turun drastis pada 2025 (2.403).

Secara historis, tren ini menunjukkan bahwa keberhasilan peningkatan jumlah pengunjung sangat dipengaruhi oleh program sosialisasi dan kegiatan eksternal museum, seperti pameran keliling, kunjungan sekolah, dan lomba berbasis budaya. Namun, tren terkini (2025) memperlihatkan pergeseran komposisi pengunjung: meskipun jumlah total menurun, proporsi mahasiswa, peneliti, dan pengunjung asing justru meningkat. Hal ini dapat diinterpretasikan sebagai indikasi bahwa museum mulai menarik perhatian kalangan akademik dan audiens internasional, meskipun masih memerlukan strategi khusus untuk menjaga stabilitas jumlah pengunjung.

### **3. Implikasi bagi strategi pengelolaan museum**

Temuan ini memiliki beberapa implikasi strategis:

- **Diversifikasi Segmen Pengunjung:** Museum tidak dapat hanya bergantung pada pelajar dan masyarakat umum, tetapi perlu memperluas target ke mahasiswa, peneliti, komunitas profesional, dan wisatawan asing.
- **Penguatan Fungsi Akademik:** Peningkatan minat mahasiswa dan peneliti perlu direspons dengan penyediaan fasilitas riset, akses arsip digital, serta program magang dan penelitian kolaboratif.
- **Stabilisasi Jumlah Pengunjung:** Fluktuasi jumlah pengunjung menandakan perlunya kalender kegiatan tahunan yang konsisten, sehingga museum tidak hanya ramai pada momentum tertentu.

**Optimalisasi Infrastruktur dan Layanan:** Komentar pengunjung dalam buku tamu yang lebih banyak menyoroti kondisi fisik museum menunjukkan bahwa aspek kenyamanan ruang pameran, pencahayaan, dan fasilitas pendukung masih menjadi prioritas perbaikan

#### 4. Potensi pengembangan program edukasi, promosi, dan kolaborasi

Berdasarkan hasil analisis, terdapat beberapa potensi pengembangan:

- **Program Edukasi Lintas Disiplin:** Museum dapat diintegrasikan ke dalam berbagai mata pelajaran, tidak hanya sejarah, tetapi juga ekonomi (perdagangan maritim), matematika (statistik pengunjung), dan sains (arkeologi bawah air).
- **Promosi Digital dan Internasionalisasi:** Pemanfaatan media sosial, tur virtual berbasis AR/VR, serta pelibatan *influencer* lokal dapat memperluas jangkauan promosi. Penyediaan narasi bilingual juga penting untuk menarik pengunjung asing.
- **Kolaborasi dengan Institusi Pendidikan dan Komunitas:** Museum dapat menjadi mitra aktif dalam kurikulum sekolah dan kampus, sekaligus bekerja sama dengan komunitas budaya lokal untuk memperkuat identitas maritim Selayar.
- **Program Inklusif untuk Audiens Beragam:** Menyasar anak usia dini (TK/PAUD) dengan program *museum for kids*, serta menyediakan akses bagi kelompok difabel melalui pendekatan *universal design*.

Secara keseluruhan, Museum Nekara Selayar menunjukkan dinamika pengunjung yang fluktuatif, dengan dominasi pelajar dan masyarakat umum, namun mulai menarik perhatian mahasiswa, peneliti, dan pengunjung asing. Hal ini membuka peluang strategis untuk memperkuat fungsi museum sebagai ruang edukasi, riset, dan diplomasi budaya. Dengan strategi pengelolaan yang adaptif, promosi digital yang inovatif, serta kolaborasi lintas sektor, museum dapat meningkatkan relevansinya baik di tingkat lokal maupun global.

## **BAB VI**

### **EVALUASI PROGRAM**

#### **1. Evaluasi Program Layanan Museum**

Secara umum, layanan museum merupakan faktor penting yang menentukan kualitas pengalaman pengunjung. Evaluasi terhadap **fasilitas fisik** menunjukkan bahwa ruang pameran Museum Nekara Selayar telah berfungsi sebagai sarana utama penyajian koleksi, namun masih terdapat catatan mengenai pencahayaan, tata ruang, dan aksesibilitas bagi kelompok difabel. Aspek ini menjadi penting karena kenyamanan ruang pameran berpengaruh langsung terhadap persepsi pengunjung (Falk & Dierking, 2013).

Dari sisi **layanan staf dan pemandu**, museum telah menyediakan tenaga pendamping yang ramah dan komunikatif, meskipun belum sepenuhnya mampu menjawab kebutuhan pengunjung yang lebih kritis, seperti mahasiswa dan peneliti. Hal ini menandakan perlunya peningkatan kapasitas staf melalui pelatihan kuratorial dan komunikasi publik.

Sementara itu, **sistem informasi dan label koleksi** masih terbatas pada deskripsi singkat dalam bahasa Indonesia. Minimnya narasi interpretatif dan ketiadaan konten bilingual menjadi hambatan bagi pengunjung asing. Padahal, label koleksi yang informatif dan kontekstual merupakan salah satu kunci dalam memperkuat fungsi edukasi museum.

#### **2. Evaluasi Program Edukasi & Publikasi**

Program edukasi museum, seperti tur tematik, workshop, dan program sekolah, terbukti efektif dalam menarik pengunjung dari kalangan pelajar. Namun, evaluasi menunjukkan bahwa kegiatan tersebut masih bersifat sporadis dan belum terintegrasi dalam kalender tahunan yang konsisten.

Dari sisi publikasi, keterjangkauan informasi melalui media sosial (Instagram) cukup aktif, tetapi belum sepenuhnya menjangkau audiens yang lebih luas. Website museum masih terbatas, dan promosi offline seperti brosur atau baliho jarang dimanfaatkan secara maksimal. Hal ini berdampak pada rendahnya kesadaran publik di luar lingkup lokal.

### 3. Evaluasi Program Branding & Kolaborasi

Dalam konteks branding, Museum Nekara Selayar memiliki posisi strategis sebagai bagian dari jejaring budaya maritim Nusantara. Namun, branding ini belum sepenuhnya dimanfaatkan untuk memperkuat identitas museum di tingkat nasional maupun internasional.

**Keterlibatan komunitas, sekolah, kampus, dan wisatawan** sudah mulai terlihat melalui kegiatan kolaboratif, tetapi masih terbatas pada lingkup lokal. Potensi kolaborasi dengan perguruan tinggi dan lembaga riset maritim perlu diperluas untuk memperkuat peran akademik museum.

Dari perspektif **Sustainable Development Goals (SDGs)**, museum memiliki relevansi dengan:

- **SDG 4 (Pendidikan Berkualitas)** → melalui program edukasi berbasis koleksi.
- **SDG 8 (Pekerjaan Layak & Pertumbuhan Ekonomi)** → melalui kontribusi pada sektor pariwisata lokal.
- **SDG 11 (Kota & Komunitas Berkelanjutan)** → melalui pelestarian warisan budaya.
- **SDG 17 (Kemitraan untuk Mencapai Tujuan)** → melalui kolaborasi dengan komunitas, akademisi, dan pemerintah daerah.

### 4. Kesenjangan & Tantangan

Evaluasi menunjukkan adanya **perbedaan antara harapan pengunjung dan layanan aktual**. Banyak pengunjung berharap museum dapat memberikan pengalaman edukatif yang lebih mendalam, namun yang lebih menonjol justru aspek fisik bangunan. Hal ini menandakan perlunya peningkatan kualitas konten pameran dan narasi interpretatif.

Tantangan lain adalah **hambatan dalam promosi dan pengelolaan**. Promosi digital masih terbatas pada media sosial, sementara strategi pemasaran terpadu belum dikembangkan. Dari sisi pengelolaan, keterbatasan sumber daya manusia dan anggaran menjadi faktor yang membatasi inovasi.

## 5. Peluang Perbaikan Program

Berdasarkan evaluasi, terdapat sejumlah peluang perbaikan:

- **Inovasi digital:** pengembangan tur virtual berbasis AR/VR, penyediaan konten bilingual, serta digitalisasi koleksi untuk akses riset.
- **Strategi promosi berbasis media sosial:** memperkuat *storytelling visual*, melibatkan *influencer* lokal, dan mengintegrasikan kampanye lintas platform.
- **Penguatan kolaborasi dengan komunitas lokal dan akademik:** menjadikan museum sebagai laboratorium pembelajaran, pusat riset maritim, serta ruang kolaborasi budaya.

Evaluasi program Museum Nekara Selayar menunjukkan bahwa museum telah berperan aktif dalam layanan publik, edukasi, dan promosi, namun masih menghadapi tantangan dalam hal kualitas konten, branding, dan keberlanjutan program. Dengan memanfaatkan peluang inovasi digital, memperkuat strategi promosi, serta membangun kolaborasi lintas sektor, museum dapat meningkatkan relevansinya sebagai pusat edukasi, riset, dan pelestarian budaya maritim yang berdaya saing di tingkat lokal maupun global.

## BAB VII

### KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

#### 1. Kesimpulan

Penelitian mengenai pengunjung Museum Nekara Selayar menunjukkan bahwa museum ini telah berfungsi sebagai ruang edukasi dan rekreasi yang cukup aktif, dengan total pengunjung mencapai 18.897 orang dalam periode 2017–2025. Data ini memperlihatkan bahwa museum memiliki daya tarik yang signifikan, meskipun distribusi pengunjung masih didominasi oleh kelompok pelajar (42%) dan masyarakat umum (46%).

Tren pengunjung memperlihatkan fluktuasi yang cukup tajam. Tahun 2022 menjadi puncak kunjungan dengan 6.026 pengunjung, sementara tahun 2025 mengalami penurunan drastis menjadi 2.403. Namun, penurunan kuantitas ini diimbangi dengan pergeseran kualitas pengunjung, di mana proporsi mahasiswa, peneliti, dan pengunjung asing meningkat. Hal ini menandakan adanya peluang strategis untuk memperkuat fungsi akademik dan internasionalisasi museum.

Hasil survei dan observasi menunjukkan bahwa persepsi pengunjung masih sangat dipengaruhi oleh kondisi fisik bangunan museum, seperti pencahayaan, tata ruang, dan fasilitas pendukung. Komentar mengenai konten pameran relatif jarang ditemukan, yang mengindikasikan bahwa narasi koleksi belum sepenuhnya menjadi perhatian utama. Padahal, dalam perspektif *visitor studies*, pengalaman interpretatif merupakan faktor penting dalam membangun keterikatan pengunjung (Falk & Dierking, 2013).

Program edukasi museum, seperti tur tematik, workshop, dan kunjungan sekolah, terbukti efektif dalam menarik pelajar. Namun, kegiatan ini masih bersifat sporadis dan belum terintegrasi dalam kalender tahunan yang konsisten. Hal ini berdampak pada fluktuasi jumlah pengunjung, karena museum cenderung ramai pada momentum tertentu, tetapi sepi di luar periode kegiatan.

Dari sisi publikasi, media sosial museum (Instagram) telah dimanfaatkan sebagai sarana promosi, namun jangkauannya masih terbatas. Website museum belum optimal, dan promosi offline jarang dilakukan. Padahal, literatur menunjukkan

bahwa strategi komunikasi digital yang terintegrasi dapat meningkatkan kesadaran publik dan memperluas jangkauan audiens (Saputra, 2023).

Dalam konteks branding, Museum Nekara Selayar memiliki posisi strategis sebagai bagian dari jejaring budaya maritim Nusantara. Namun, identitas ini belum sepenuhnya dimanfaatkan untuk memperkuat citra museum di tingkat nasional maupun internasional. Keterlibatan komunitas, sekolah, dan kampus sudah mulai terlihat, tetapi masih terbatas pada lingkup lokal.

Secara keseluruhan, penelitian ini menyimpulkan bahwa Museum Nekara Selayar memiliki potensi besar untuk berkembang sebagai pusat edukasi, riset, dan diplomasi budaya. Namun, untuk mencapai hal tersebut, diperlukan strategi pengelolaan yang lebih adaptif, inovasi digital yang berkelanjutan, serta kolaborasi lintas sektor yang lebih luas.

## **2. Rekomendasi Praktis**

Berdasarkan hasil observasi dan temuan lapangan, Museum Nekara Selayar menunjukkan potensi besar sebagai pusat edukasi, destinasi wisata budaya, sekaligus ruang publik yang inklusif. Namun, untuk mewujudkan peran strategis tersebut, diperlukan pembenahan pada sejumlah aspek utama yang saling berkaitan. Pertama, dari sisi identitas dan layanan pengunjung, museum perlu memperjelas peran petugas melalui penggunaan penanda visual seperti rompi, pin, atau seragam khusus. Hal ini bertujuan untuk memudahkan interaksi antara pengunjung dan petugas, serta meningkatkan kenyamanan dan aksesibilitas informasi selama kunjungan. Selain itu, layanan interpretasi perlu ditingkatkan melalui penyediaan pemandu edukatif dan media digital interaktif yang mendukung eksplorasi mandiri maupun kelompok.

Kedua, museum perlu memperkuat kolaborasi dengan institusi pendidikan, baik di tingkat sekolah dasar, menengah, maupun perguruan tinggi. Integrasi kunjungan museum ke dalam kurikulum formal dapat dilakukan melalui pengembangan program edukasi tematik lintas disiplin yang berbasis pada koleksi dan narasi budaya lokal. Pendekatan ini tidak hanya memperluas basis pengunjung, tetapi

juga memperkuat fungsi edukatif museum sebagai laboratorium pembelajaran kontekstual.

Ketiga, strategi pariwisata perlu diarahkan pada kerja sama dengan agen perjalanan dan penyelenggara tur, agar kunjungan ke museum dapat menjadi bagian dari paket wisata yang ditawarkan kepada wisatawan domestik maupun mancanegara. Narasi koleksi museum yang dikaitkan dengan kekayaan bahari dan budaya Selayar dapat menjadi daya tarik tersendiri dalam promosi wisata berbasis warisan budaya.

Keempat, optimalisasi media sosial menjadi langkah penting dalam membangun komunitas pengunjung yang aktif dan partisipatif. Penyusunan strategi konten yang lebih interaktif dan kolaboratif, seperti tantangan kreatif, kuis, atau konten berbasis pengalaman pengunjung, dapat meningkatkan keterlibatan audiens dan memperluas jangkauan promosi museum. Media sosial tidak hanya berfungsi sebagai kanal informasi, tetapi juga sebagai ruang dialog dan partisipasi publik.

Kelima, Museum Nekara Selayar perlu mempertimbangkan penerapan teknologi fotogrametri dan pemodelan 3D dalam pendokumentasian koleksi. Teknologi ini memungkinkan perekaman bentuk dan detail artefak secara akurat, serta berfungsi sebagai arsip digital untuk pelestarian jangka panjang. Model 3D juga membuka akses publik melalui tur virtual dan pembelajaran daring, sekaligus meningkatkan daya tarik visual dan fungsi edukatif koleksi. Strategi digital ini sejalan dengan transformasi budaya digital dan memperkuat posisi museum sebagai pusat pengetahuan lokal yang adaptif terhadap perkembangan zaman.

Pengelola museum perlu melakukan pembenahan fasilitas fisik, terutama ruang pameran, pencahayaan, dan aksesibilitas. Hal ini penting karena kenyamanan ruang berpengaruh langsung terhadap kepuasan pengunjung, sebagaimana tercermin dalam komentar pada buku tamu.

Peningkatan kapasitas staf dan pemandu juga menjadi prioritas. Pelatihan dalam bidang komunikasi publik, interpretasi koleksi, dan pelayanan inklusif akan meningkatkan kualitas interaksi dengan pengunjung, khususnya mahasiswa dan peneliti yang membutuhkan informasi lebih mendalam.

Sistem informasi koleksi perlu diperkuat dengan label yang lebih informatif, narasi interpretatif, dan penyediaan konten bilingual. Hal ini tidak hanya akan meningkatkan pemahaman pengunjung lokal, tetapi juga memudahkan akses bagi pengunjung asing.

Pengelola museum disarankan untuk menyusun kalender kegiatan tahunan yang konsisten, mencakup tur tematik, workshop, pameran temporer, dan festival budaya. Dengan demikian, museum dapat menjaga stabilitas jumlah pengunjung sepanjang tahun.

Optimalisasi media sosial dan website museum perlu dilakukan dengan strategi *storytelling visual* yang lebih menarik. Konten interaktif, seperti kuis, video pendek, dan tur virtual, dapat meningkatkan keterlibatan audiens dan memperluas jangkauan promosi.

Dengan pembenahan pada aspek-aspek tersebut, Museum Nekara Selayar berpeluang besar untuk memperkuat daya tariknya sebagai institusi budaya yang relevan, berkelanjutan, dan berdampak luas bagi masyarakat lokal maupun pengunjung dari luar daerah.

### **3. Rekomendasi Strategis**

Secara strategis, Museum Nekara Selayar dapat diposisikan sebagai ikon budaya maritim Selayar yang berkontribusi pada pencapaian **SDG 11 (Kota dan Komunitas Berkelanjutan)** melalui pelestarian warisan budaya. Branding ini perlu diperkuat dengan narasi yang menekankan identitas maritim Selayar sebagai bagian dari sejarah global.

Dalam konteks **SDG 4 (Pendidikan Berkualitas)**, museum dapat berperan sebagai laboratorium pembelajaran interdisipliner. Kolaborasi dengan sekolah dan kampus perlu diperluas, tidak hanya dalam mata pelajaran sejarah, tetapi juga ekonomi, matematika, dan sains.

Untuk mendukung **SDG 8 (Pekerjaan Layak dan Pertumbuhan Ekonomi)**, museum dapat dikembangkan sebagai destinasi wisata edukatif yang berkontribusi pada ekonomi lokal. Program kolaborasi dengan UMKM, seperti

penjualan suvenir berbasis budaya maritim, dapat memperkuat dampak ekonomi museum.

Dalam kerangka **SDG 17 (Kemitraan untuk Mencapai Tujuan)**, museum perlu memperluas jejaring kolaborasi dengan komunitas lokal, lembaga riset, dan organisasi internasional. Kolaborasi ini dapat mencakup penelitian bersama, pameran internasional, dan program pertukaran budaya.

Strategi branding digital perlu diperkuat dengan inovasi teknologi, seperti tur virtual berbasis AR/VR dan kampanye media sosial yang melibatkan *influencer* lokal. Dengan demikian, Museum Nekara Selayar tidak hanya dikenal di tingkat lokal, tetapi juga dapat menjangkau audiens nasional dan global.

## Daftar Pustaka

- Asosiasi Museum Indonesia. (n.d.). *Profil Museum: Museum Nekara*. Asosiasi Museum Indonesia. Retrieved October 13, 2025, from <https://asosiasimuseumindonesia.org/9-profil-museum>
- Bahri, B., Ramadhan, M. N. F., Tati, A. D. R., & Amirullah, A. (2023). Utilizing the Nekara Museum as a history learning source. *International Journal of Social Sciences and Education (IJoSSE)*, 4(1), 34–41.
- Booyens, I. (2010). Rethinking township tourism: Towards responsible tourism development in South African townships. *Development Southern Africa*, 27(2), 273–287.
- Diamond, J., Horn, M., & Uttal, D. H. (2016). *Practical evaluation guide: Tools for museums and other informal educational settings*. Rowman & Littlefield.
- Falk, J. H., & Dierking, L. D. (2013). *The museum experience revisited*. Routledge.
- Good, K. D. (2020). *Bring the world to the child: Technologies of global citizenship in American education*. MIT Press.
- Hooper-Greenhill, E. (2013). *Museum, media, message*. Routledge.
- Saputra, D. F. (2023). Strategi peningkatan akses museum di Indonesia: Studi kasus prototype Museum.id. *Madani: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 10(1), 43–50. <https://doi.org/10.53834/mdn.v10i1.7936>
- Silverman, L. H. (1995). Visitor meaning-making in museums for a new age. *Curator: The Museum Journal*, 38(3), 161–170.
- Susetyo, B., Hanika, S. A., & Natarsyah, M. (2024). Kajian pengunjung museum: Upaya menarik pengunjung potensial ke Museum Perjuangan Subkoss Garuda Sriwijaya. *Museion Bulletin: Jurnal Kajian Museum*, 1(1), 1–15.
- Stoddard, J. D. (2018). Learning history beyond school: Museums, public sites, and informal education. In S. A. Metzger & L. M. Harris (Eds.), *The Wiley international handbook of history teaching and learning* (pp. 631–656). Wiley-Blackwell
- UPTD Museum Nekara. (2024). *Data jumlah dan jenis koleksi Museum Tahun 2023*. Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Kepulauan Selayar.

**Survei Pengalaman Pengunjung  
Museum Nekara Selayar**  
**Visitor Experience Survey  
Nekara Museum Selayar**



**<http://bit.ly/4nRXf2E>**

# Survei Pengalaman Pengunjung Museum Nekara Selayar

## Visitor Experience Survey Nekara Museum Selayar

“Tujuan survei ini adalah memahami profil, motivasi, dan pengalaman pengunjung Museum Nekara untuk peningkatan layanan, edukasi, dan pelestarian warisan budaya maritim. Waktu pengisian 6–8 menit. Jawaban anonim dan diolah secara agregat.”

*“This survey aims to understand visitor profiles, motivations, and experiences at the Nekara Museum to improve services, education, and maritime cultural heritage preservation. It takes 6–8 minutes. Responses are anonymous and analyzed in aggregate.”*

**UPTD MUSEUM NEKARA**

**DINAS KEBUDAYAAN DAN PARIWISATA KABUPATEN KEPULAUAN SELAYAR**

**OKTOBER 2025**

# Survei Pengalaman Pengunjung Museum Nekara Selayar - *Visitor Experience Survey Nekara Museum Selayar*

## "Tujuan

survei ini adalah memahami profil, motivasi, dan pengalaman pengunjung Museum Nekara untuk peningkatan layanan, edukasi, dan pelestarian warisan budaya maritim. Waktu pengisian 6–8 menit. Jawaban anonim dan diolah secara agregat."

*"This survey aims to understand visitor profiles, motivations, and experiences at the Nekara Museum to improve services, education, and maritime cultural heritage preservation. It takes 6–8 minutes. Responses are anonymous and analyzed in aggregate."*

[museumnekarakepulauanselayar@gmail.com](mailto:museumnekarakepulauanselayar@gmail.com) [Ganti akun](#)



Tidak dibagikan

\* Menunjukkan pertanyaan yang wajib diisi

## Persetujuan / Consent \*

**Apakah Anda bersedia menjadi responden anonim dalam survei ini?**

*Do you agree to participate anonymously in this survey?*

- Ya, saya bersedia / Yes, I agree
- Tidak, saya tidak bersedia / No, I do not agree



**Dalam 12 bulan terakhir, apakah Anda mengunjungi Museum Nekara Selayar? \***

*In the past 12 months, have you visited the Nekara Museum Selayar?*

- Ya, dalam 0–3 bulan terakhir / Yes, in the past 0–3 month
- Ya, dalam 4–12 bulan terakhir / Yes, in the past 4–12 months
- Tidak, lebih dari 12 bulan lalu / No, more than 12 months ago
- Belum pernah berkunjung / Never visited

[Berikutnya](#)

[Kosongkan formulir](#)

Jangan pernah mengirimkan sandi melalui Google Formulir.

Konten ini tidak dibuat atau didukung oleh Google. - [Hubungi pemilik formulir](#) - [Persyaratan Layanan](#) - [Kebijakan Privasi](#)

Google Formulir



