

BAB 5 PEMBELAJARAN DAN PELESTARIAN TENUN DI MUSEUM

5.1 Museum dan Pembelajaran Tenun NTT

Saat ini museum mulai berkembang dari hanya memamerkan koleksi hingga dapat memberikan kesempatan pengunjung untuk bereksplorasi dan bereksperimen dengan koleksi museum. Dalam upaya mewujudkan hal tersebut diperlukan sebuah ruang ajar atau ruang praktik yang dapat memberi kesempatan bagi pengunjung untuk langsung menyentuh dan mempraktikkan pembuatan benda-benda budaya. Jika mengacu kepada teori pembelajaran yang dibuat oleh Goerge E. Hein maka ruang ajar yang akan dibuat sebagai ruang pembelajaran tenun adalah ruang ajar yang dilandasi oleh teori konstruktivisme, dimana dalam ruang ajar tersebut pembelajar dapat menyentuh dan mempraktikkan koleksi yang ada. Bentuk ruang ajar tersebut adalah sebuah bengkel. Bengkel yang dimaksud dalam hal ini adalah bengkel tenun yakni sebuah tempat praktik membuat tenun dimana pembelajar atau pengunjung dapat membuat tenun tahap demi tahap. Selain bengkel dalam upaya memberikan pemahaman dan pengetahuan tentang tenun maka di buat ruang audio visual dimana dalam ruang ini akan ditampilkan tahapan pembuatan tenun dan pengetahuan tentang teknologi tenun serta tradisi atau upacara yang berkaitan dengan tenun. Tenun merupakan warisan budaya masyarakat Nusa Tenggara Timur yang patut dilestarikan agar tidak punah. Oleh karena itu museum berusaha merekam jejak budaya tersebut dengan membuat sebuah ruang pameran yang menampilkan koleksi *masterpiece* yakni koleksi yang tidak diproduksi kembali, memiliki desain yang unik yang dapat menggambarkan identitas masyarakat Nusa Tenggara Timur serta terbuat dari benang kapas.

Di museum setiap individu bebas bereksplorasi, objek dijadikan orientasi mereka untuk melakukan proses belajar. Setiap museum memiliki tanggung jawab dalam bidang pendidikan. Di dalam museum akan ada pertemuan antara objek dan gagasan untuk masyarakat dari berbagai usia, minat, kemampuan serta dari berbagai latar belakang. Pendidikan di museum merupakan penghubung antara pengalaman dan harapan serta gagasan yang di peroleh dari koleksi museum

(Edson dan Dean, 1996:194). Walau Seringkali aktivitas di museum dihubungkan dengan kegiatan anak-anak, sesungguhnya secara umum pengunjung baik anak-anak maupun orang dewasa ingin mendapatkan pengalaman belajar ketika mengunjungi museum (Edson dan Dean, 1996:194). Ketika orang-orang belajar, kapasitas mereka untuk belajar berkembang dan bentuk dan volume pikiran di ubah oleh proses tentang kehadiran informasi baru (Hein, 1998:30).

Museum Nusa Tenggara Timur memiliki koleksi tenun sebagai identitas masyarakatnya. Terdapat perbedaan makna ketika peralatan tenun dan proses tenun masih berada di masyarakat dengan ketika peralatan dan proses tenun tersebut sudah berada di museum. Dalam kehidupan masyarakat Nusa Tenggara Timur salah satu tujuan menenun adalah untuk memenuhi kebutuhan hidup. Masyarakat belum sepenuhnya melihat bahwa kegiatan ini dapat menjadi media pembelajaran bagi generasi muda atau keturunannya namun lebih kepada pemenuhan kebutuhan ekonomi dan sosial. Namun oleh museum peralatan serta proses tenun diberikan makna yang berbeda yakni ketika peralatan tersebut telah dipilih menjadi koleksi museum maka peralatan tersebut telah mengalami proses musealisasi dan telah masuk dalam konteks museologi sehingga benda tersebut sudah tidak memiliki makna atau nilai pada saat berada di masyarakat namun akan memperoleh makna baru serta informasi baru. Proses ini dinamakan proses *museality*. Setelah proses *museality* maka benda tersebut telah memiliki nilai sebagai dokumen, dimana dokumen ini dapat merekam atau bercerita tentang masyarakat yang ada. Dengan demikian peralatan, proses dan hasil tenun yang ada di museum memiliki makna dari sekadar pemenuhan kebutuhan ekonomi menjadi peralatan yang berguna sebagai media pembelajaran dalam upaya mempertahankan tenun dan peralatannya sebagai identitas budaya masyarakat Nusa Tenggara Timur.

Tenun Nusa Tenggara Timur memiliki teknologi yang masih tradisional yakni masih dikerjakan dengan tangan dan dibuat dengan alat yang sederhana. Dalam mempelajari kain tenun di museum tidak dapat hanya melihat secara fisik kain tenun tersebut, namun lebih memberi kesempatan pengunjung untuk melihat, menyentuh, mengerjakan cara menenun serta mempelajari makna motif hias di balik tenun tersebut.

Sebagai pusat ilmu pengetahuan museum dituntut dapat memberi kesempatan bagi pengunjung untuk mempelajari koleksi sesuai dengan berbagai pendekatan. Salah satu pendekatan yang digunakan untuk mempelajari kain tenun sebagai produk budaya dan identitas masyarakat Nusa Tenggara Timur adalah dengan model pembelajaran konstruktivis.

Teori ini memiliki dua prinsip yang berbeda dengan teori pendidikan lainnya. Perbedaan tersebut adalah dalam teori konstruktivis yang pertama adanya pemahaman bahwa saat belajar membutuhkan partisipasi aktif dari pembelajar dan prinsip kedua adalah bahwa kesimpulan yang diambil tidak divalidasi dengan standar kebenaran dari pihak kurator sebagai pengelola museum namun lebih kepada pembelajar tersebut (Hein, 1998:34).

Dalam teori ini partisipasi aktif yang dimaksud adalah pembelajar tidak menyerap pengetahuan secara pasif namun lebih memberi kesempatan dalam menggunakan tangan dan pikiran mereka, artinya bahwa ada interaksi antara pengunjung dan objek (Hein, 1998:34). Interaksi yang dimaksudkan di sini adalah bahwa koleksi museum harus dapat di sentuh dan di pegang sehingga dapat merangsang proses berpikir pembelajar. Selain itu untuk memperdalam proses berpikir dan untuk meningkatkan pemahaman, mereka dapat melakukan eksperimen karena dalam teori belajar ini eksperimen merupakan hal penting yang dilakukan oleh pembelajar sehingga mereka mendapat kesimpulan yang dapat menambah pemahaman mereka terhadap koleksi dan pameran tersebut. Dalam mempelajari tenun diperlukan interaksi antara pembelajar dengan peralatan tenun sehingga dengan adanya interaksi dapat memberikan kesempatan belajar aktif kepada pembelajar. Interaksi ini juga merupakan langkah pembelajar untuk bereksperimen terhadap peralatan tenun yakni bagaimana menggunakan peralatan tersebut hingga dapat menghasilkan sebuah tenun. Setelah pembelajar menggunakan peralatan tersebut diharapkan bahwa pembelajar dapat meningkatkan pemahaman serta pengalaman di museum.

Sementara itu dalam proses belajar konstruktivis ini kesimpulan diserahkan kepada pembelajar. Terdapat banyak bukti penelitian yang mendukung bahwa pengetahuan dapat membuka berbagai fenomena yang dapat mengarahkan orang untuk mengambil kesimpulan yang berbeda tergantung dari latar belakang

dan pengalaman masing-masing (Hein, 1998:34). Suatu pameran konstruktivis seperti halnya pameran diskoveri akan memberikan kesempatan bagi pengunjung untuk mengkonstruksi pengetahuan, namun sebagai tambahan bahwa teori konstruktivis memiliki banyak jalan untuk mengesahkan kesimpulan pengunjung (Hein, 1998:35). Dalam mempelajari tenun setiap pengunjung dapat mempergunakan berbagai peralatan serta mempelajarinya. Dengan demikian pembelajar akan memperoleh pengalaman serta kesimpulan yang beragam dari masing-masing pengunjung. Jika pembelajaran dapat meliputi berbagai kesempatan dalam kehidupan kita, maka semua aspek dari sebuah pengalaman dapat mendukung proses belajar. Museum memberi kenyamanan bagi pengunjung untuk belajar dan semua aspek dalam desain dan program pameran akan memberi kesempatan bagi anak-anak dan dewasa, keluarga serta kelompok sekolah untuk belajar (Hein dan Alexander, 1998:11).

Dalam beberapa tahun terakhir museum telah membuat pendekatan konstruktivis dengan membangun sebuah ruang yang hampir sama fungsinya dengan ruang penemuan dalam teori pendidikan diskoveri dimana dalam ruangan tersebut diisi dengan berbagai benda yang berasal dari seluruh masyarakat dan pengunjung dapat mengujinya, seringkali di bawah bimbingan staf museum. (Hein dan Alexander, 1998:43).

Museum terbuka bagi seseorang untuk bereksplorasi, proses belajar dapat dilaksanakan dengan berorientasi terhadap objek. Setiap pengalaman di museum memberi peluang bagi pengunjung untuk membuka wawasan baru tentang budaya dan lingkungan ilmiah tentang keberadaan mereka (Edson dan Dean, 1996:194).

Jika dalam ruang kelas sekolah belajar dibatasi dengan kurikulum yang harus dilaksanakan dan menyebabkan pelajar tidak dapat mengeksplorasi lingkungan dunia mereka yang dapat memberikan pengalaman, maka pameran interaktif yang memiliki koleksi di sisi lain dapat menawarkan pembelajar untuk bereksplorasi dan bereksperimen (Caulton, 1998:19).

Sebagian besar tujuan seseorang untuk belajar adalah untuk memotivasi diri, adanya kepuasan emosional dan untuk keuntungan pribadi. Penelitian menemukan bahwa seseorang sangat termotivasi untuk belajar jika:

1. Mereka dalam upaya mendukung lingkungan;

2. Mereka terlibat dalam kegiatan yang bermakna;
3. Mereka terbebas dari kecemasan, ketakutan dan keadaan mental negatif lainnya;
4. Mereka memiliki pilihan dan kontrol atas pembelajaran mereka;
5. Mereka memiliki tantangan tugas yang dapat meningkatkan ketrampilan mereka (Falk dan Dierking, 2002:15).

Menurut Piaget yang di kutip Caulton menyatakan bahwa pameran interaktif menyediakan kerangka kerja yang memenuhi tiga bidang pembelajaran yang diidentifikasi dalam penggolongan / taksonomi Bloom tentang belajar yaitu:

1. Belajar kognitif (mendapatkan pengetahuan dan pemahaman)
2. Belajar Afektif (melibatkan sikap, kepentingan dan motivasi)
3. Belajar psiko motorik (mendapatkan ketrampilan) (Caulton, 1998:19).

Menurut Ducworth (1990) yang di kutip Hein mengatakan bahwa dalam literatur pendidikan formal telah dikatakan bahwa siswa dapat belajar lebih banyak jika mereka dapat terlibat langsung dengan aktifitas fisik. Namun belakangan terakhir pendidikan formal telah menekankan perlunya *mind-on* di samping *hands-on*. Museum menambah ruang aktivitas dimana pengunjung terlibat dalam pemecahan masalah, aktivitas membuat kerajinan yang lengkap, serta kegiatan lainnya (Hein, 1998:144). Museum memberikan kesempatan bagi pengunjung untuk berinteraksi dengan pameran serta melibatkan dengan pameran tersebut sehingga pengunjung merasa dihargai dan termotivasi (Hein, 1998:137).

Berdasarkan hal tersebut di atas dicoba untuk menelaah bentuk pameran tenun yang ada di museum Nusa Tenggara Timur. Selama ini penataan pameran di museum Nusa Tenggara Timur hanya menampilkan koleksi tenun secara tradisional yakni tenun dipamerkan dengan cara memamerkan di dalam vitrin tanpa dapat melihat makna di balik tenun. Masyarakat sebagai pengunjung tidak dapat menyentuh, meraba apalagi mencoba untuk membuat tenun tersebut.

Seperti diketahui bahwa tenun Nusa Tenggara Timur merupakan tenun yang unik yang di buat dengan menggunakan beberapa jenis benang yakni benang kapas dan benang sintetis. Jika pengunjung tidak diberi kesempatan untuk menyentuh dan merasakan benang tersebut maka pengunjung tidak dapat

membedakan tenun dengan dua material yang berbeda tersebut, sehingga pengunjung tidak mendapat pengetahuan dan pengalaman dari hal tersebut dan pengunjung hanya melihat bentuk fisik tanpa dapat mengetahui informasi yang terdapat di kain tersebut.

Meskipun keterampilan menenun merupakan warisan budaya yang diturunkan secara turun temurun, namun ketrampilan ini tidak dimiliki oleh semua orang. Masyarakat yang lahir di kota bahkan belum tentu dapat menenun seperti layaknya masyarakat di desa. Hal ini mungkin disebabkan pengaruh globalisasi yang dapat mengubah pola pikir generasi muda untuk meninggalkan hal yang bersifat tradisi menjadi hal yang bersifat modern. Jika hal ini tidak disikapi dengan serius maka kita akan dapat kehilangan salah satu warisan budaya tradisi leluhur kita, dan bukan tidak mungkin kita akan kehilangan identitas kita.



Foto 5.1 Kain tenun dalam ruang pameran

Museum sebagai media pembelajaran serta pusat ilmu pengetahuan memiliki tanggung jawab dalam mempertahankan warisan budaya yang ada tersebut. Berbagai pengetahuan dapat di peroleh di museum baik dengan melihat tampilan koleksi di ruang pameran ataupun dapat langsung berinteraksi dengan koleksi tersebut.

Sebagai wujud dari pembelajaran secara holistik tentang tenun baik dari bahan, warna hingga proses menenun museum Nusa Tenggara Timur sepatutnya

membuat ruang ajar khusus untuk mempelajari tenun ini. Ruang tersebut tepatnya sebuah bengkel tenun. Dalam kamus besar bahasa Indonesia bengkel adalah tempat melakukan suatu kegiatan dengan arah dan tujuan yang pasti (Departemen Pendidikan Nasional, 2001:133). Dalam membuat sebuah bengkel, diperlukan gedung khusus yang nyaman dan luas sehingga dapat menampung banyak pengunjung yang ingin belajar dan tahu lebih banyak tentang pembuatan tenun ini.

Pengunjung museum dapat melakukan berbagai aktivitas berkaitan dengan tenun. Jika ingin membuat tenun dari benang kapas maka pelajaran di mulai dari cara memecah kapas, membersihkan kapas dari bijinya, memintal kapas hingga menjadi gulungan benang, mengikat motif yang diinginkan, mewarnai hingga menenun benang yang sudah diwarnai tersebut. Sementara jika ingin menenun dengan benang sintetis tidak perlu melewati tahapan seperti di atas hanya di mulai dari mengikat motif, mewarnai benang hingga proses penenunan.

Dalam upaya pembelajaran tersebut museum perlu melengkapi berbagai sarana dan prasarana di antaranya:

1. Ruang audio visual

Saat ini teknologi sudah semakin maju. Dalam upaya menciptakan museum yang maju dan modern museum perlu melengkapi dengan teknologi yang memadukan suara dan gambar yakni adanya ruang audio visual. Audio visual merupakan media pendidikan yang menghibur dan tidak menjenuhkan.

Film-film yang akan ditampilkan adalah tenun dalam kehidupan masyarakat sebagai warisan budaya dan proses membuat tenun langkah demi langkah sebagai panduan teori sebelum mereka menuju ruang interaktif.

2. Ruang bengkel

Ruang ini digunakan untuk melakukan eksplorasi dan praktik tentang pembuatan tenun. Dalam ruang ini harus ditata sedemikian rupa sehingga peralatan yang ada di dalam ruang ini dapat diakses oleh semua masyarakat tanpa terkecuali, misalnya bahwa peralatan tenun ini diletakan di atas panggung yang tidak terlalu tinggi

sehingga dapat dijangkau oleh anak-anak hingga orang dewasa. Penyandang cacat sekalipun bahkan dapat mengakses dari kursi roda. Peralatan yang harus disiapkan dalam bengkel ini adalah;

1. Peralatan Bengkel

- a. Peralatan Tenun dengan jumlah yang agak banyak sehingga dapat digunakan oleh banyak pengunjung (sebagai unit peralatan inti dalam proses penenunan).
- b. Peralatan untuk mencelup benang (sebagai peralatan pendukung dalam proses tenun).
- c. Kompor (sebagai peralatan pendukung dalam proses pencelupan benang).

2. Bahan Baku

- a. Benang (sebagai bahan baku utama dari tenun).
- b. Pewarna Benang (sebagai bahan baku untuk proses pewarnaan sesuai motif).
- c. Tali Pengikat (sebagai bahan baku untuk mengikat benang lungsi sebelum pewarnaan).

3. Sumber Daya Manusia

- a. Penenun Tradisional (sebagai ajang promosi tentang eksistensi penenun di daerah)
- b. Instruktur Tenun (orang yang mampu mengkomunikasikan proses tenun secara detail kepada pengunjung)

4. Ruang Pamer Tenun

Ruangan ini di perlukan untuk memamerkan tenun *masterpiece*, dimana tenun yang dipilih adalah tenun yang sudah tidak diproduksi lagi, koleksi tenun yang memiliki ragam hias yang unik yang dapat menggambarkan identitas masyarakat Nusa Tenggara Timur serta tenun yang masih menggunakan benang kapas (mengingat saat ini sudah jarang di produksi).

Museum adalah media komunikasi oleh karena itu koleksi yang ditampilkan harus mewakili suatu masyarakat atau keadaan yang sesungguhnya. Museum memiliki tugas dan fungsi yang cukup berat, karena tugas museum bukan saja dalam menghimpun, melestarikan, mencatat, mengkaji dan memamerkan serta mengkomunikasikan benda-benda bukti kehadiran manusia dan lingkungannya bagi kepentingan studi, pendidikan dan kesenangan, tetapi itu semua adalah untuk memberikan pelayanan kepada masyarakat dan untuk perkembangannya (Schouten, 1992:vi). Dengan adanya bengkel tenun maka diharapkan ada komunikasi dua arah dimana pengunjung mendapat pengetahuan dan pengalaman sehingga pengunjung tidak sekedar melihat benda mati namun lebih dinamis, dimana ada pameran interaktif yang dapat di sentuh dan digunakan.

Sebagai media komunikasi dan informasi museum merupakan salah satu dari infrastruktur media informasi seperti televisi radio, surat kabar dan perpustakaan. Informasi yang diberikan merupakan informasi dari semua aspek alam, manusia, termasuk sosial budaya, teknologi dan sejarah, baik dari masa lalu, sekarang maupun masa akan datang (Departemen Pendidikan Nasional, 1999/2000:41). Melalui koleksi dapat diungkapkan identitas, cerita atau peristiwa di balik koleksi tersebut.



Foto 5.2 Tenun yang Mengisahkan Cerita Ina Pare (Dewi Padi)

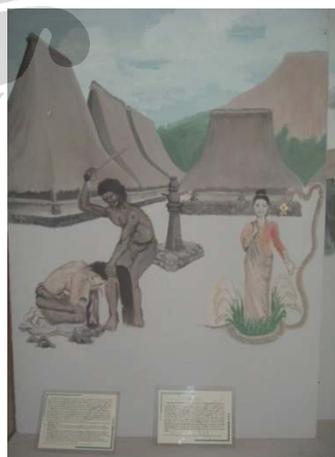


Foto 5.3 Lukisan yang Mengisahkan Cerita Ina Pare (Dewi Padi)

Mempelajari tenun Nusa Tenggara Timur berarti mempelajari budaya yang ada di balik kain tersebut. Bukan hanya segi estetika namun lebih kepada makna yang dikandung dari kain tersebut. Ketika tenun berada di luar museum masyarakat mungkin hanya melihat keindahan tanpa harus berpikir tentang arti penting tenun tersebut bagi aspek kehidupan masyarakatnya. Di samping itu jika tidak diperkenalkan langsung keterampilan menenun yang menggunakan peralatan tradisional bukan tidak mungkin masyarakat akan melupakan warisan budaya ini dan tidak dapat menghargai lagi. Hal ini yang mungkin efektif jika pengunjung dalam museum dihadapkan dengan situasi belajar aktif dimana pelajar memiliki peluang untuk mengolah, bereksplorasi dan bereksperimen (Hein, 1998:34).

Oleh karena itu untuk memberi pembelajaran tentang tenun dan budayanya maka museum dipandang perlu untuk memberi kesempatan bagi pengunjung untuk berinteraksi secara langsung dengan peralatan yang berhubungan dengan kain tenun.

Museum bukan sekadar pusat hiburan tetapi merupakan lembaga yang didedikasikan untuk mengumpulkan, melestarikan dan menginterpretasi objek. (Hooper – Greenhill, 1996:189).

5.2 Pembelajaran Sebagai bentuk Pelestarian Tenun

Banyak orang beranggapan bahwa Museum itu hanya mengumpulkan barang barang antik, dan menganggap pegawai museum itu pekerjaannya hanya menjaga barang antik. Mungkin tanggapan yang keliru itu timbul karena kegiatan-kegiatan edukatif kultural museum di Indonesia masih jauh dari yang diharapkan. Mungkin juga tanggapan yang keliru timbul, karena kebanyakan museum di Indonesia merupakan jenis museum yang hanya menyimpan dan memamerkan benda-benda koleksi yang berkaitan dengan studi ilmu purbakala, sejarah dan ilmu bangsa-bangsa saja (Amir Sutaarga, 2000:30). Sebenarnya museum itu dapat diibaratkan sebuah jendela yang terbuka untuk melihat dunia ilmu pengetahuan yang berperan penting dalam rangka peningkatan nilai budaya dan mencerdaskan kehidupan bangsa. Menurut Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 1995 dikatakan bahwa ;

Museum adalah lembaga, tempat penyimpanan, perawatan, pengamanan, dan pemanfaatan benda bukti materiil hasil budaya, alam dan lingkungannya guna menunjang upaya perlindungan dan pelestarian kekayaan budaya bangsa (Luthfy Asiarto, et.al, 2008:15)

Museum memiliki tugas untuk mengkonservasi budaya. Melalui koleksinya sebuah museum menyajikan kehadiran para pengunjung segala sesuatu yang dapat “bercerita” tentang masa lampau, masa kini atau mungkin masa yang akan datang sehingga akan terjadi suatu transformasi nilai warisan budaya bangsa dari generasi terdahulu ke generasi sekarang. Karena kita adalah hasil dan pewaris dari beribu tahun perkembangan biologis dan kultural (Bambang Sumadio,1997:41). Museum dapat membangkitkan memori sebagai hubungan seseorang dengan masa lampau dengan melihat budaya material yang ada serta dapat melihat perkembangan identitas budaya yang dimiliki (Chen, 2007:173).

Saat ini diperlukan kesadaran seluruh lapisan masyarakat agar tenun sebagai warisan budaya tidak punah. Istilah pelestarian dapat diartikan sebagai upaya perlindungan, perawatan, pengembangan dan pemanfaatan (Edi Sedyawati, 2003:xii). Pelestarian dapat diartikan menjadi dua jenis yakni pelestarian secara fisik koleksi serta pelestarian nilai yang terkandung dalam koleksi tersebut. Pelestarian tenun yang dimaksud dalam tulisan ini adalah pelestarian yang mengarah kepada pelestarian nilai yakni meliputi proses tenun dengan berbagai peralatan penunjangnya serta motif hias yang sudah tidak di produksi lagi saat ini.

Banyak motif kain tenun yang sudah tidak diproduksi lagi sehingga perlu untuk dilestarikan. Dengan memamerkan benda tersebut maka museum sudah dikatakan melestarikan serta telah memiliki rekaman budaya tersebut. Ada satu jenis tenunan jaman dulu yang bertahtakan manik-manik kini sudah tidak diproduksi lagi, yakni *Lawo Butu*. Pakaian ini dipakai pada pementasan tari *mure* yaitu upacara religi mohon curah hujan. Ukuran sarung ini hanya setengah bagian dari ukuran sarung biasa (Orinbao, 1992 : 90).

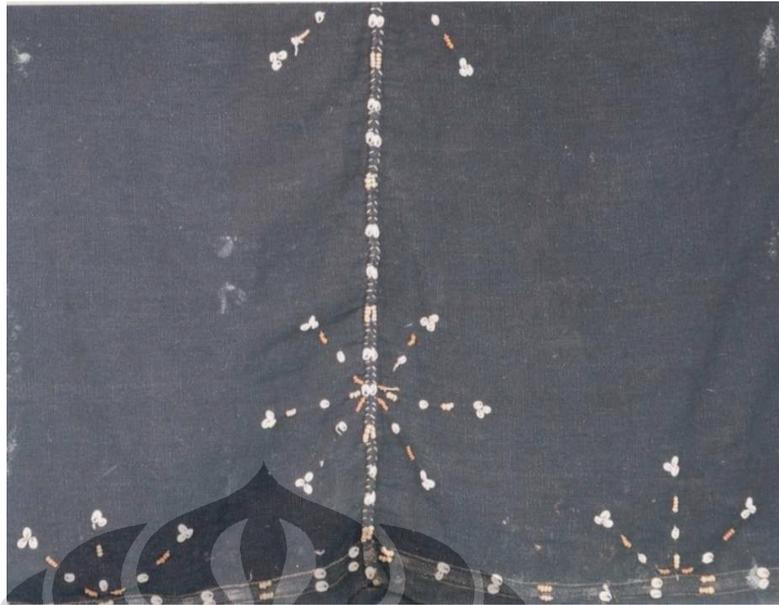


Foto 5.4 Sarung/*Lawo Butu* asal Kabupaten Ngada



Foto 5.5 Lawu Witti Kawu asal Kabupaten Sumba Timur

Sarung yang berasal dari Sumba Timur ini merupakan sarung yang sangat unik. Untuk memperoleh warna hitam sarung ini harus dicelup berulang kali kedalam lumpur. Kulit siput yang menjadi motif hias dikumpul lalu dilubangi dan dijahit di lembaran kain yang sudah di tenun tersebut. Kain ini tidak digunakan selayaknya tenun lain namun dijadikan barang pusaka.

Selain motif-motif yang sudah tidak di buat lagi, pelestarian di sini juga mencakup peralatan menenun. Saat ini jaman sudah semakin maju, dimana peralatan tradisional hampir tergeser dengan alat modern. Dalam membuat sebuah kain saat ini lebih banyak menggunakan mesin selain praktis kain tersebut dapat di produksi secara masal. Belum lagi motif hias yang ada pada kain merupakan motif hias yang di buat dengan cara di cap.

Jika masyarakat tidak menyadari fenomena yang terjadi, maka bukan tidak mungkin kita akan kehilangan identitas. Keterampilan yang telah diwariskan turun temurun akan terkikis seiring berjalannya waktu. Hal inilah yang harus tetap dilestarikan dan diinformasikan kepada seluruh pengunjung agar mereka tidak kehilangan jejak budaya yang dimiliki. Tenun diharapkan akan selalu lestari “kehidupannya” sehingga akan selalu menjadi identitas masyarakat Nusa Tenggara Timur.