



**UNIVERSITAS INDONESIA**

**MUSEUM OLAHRAGA NASIONAL  
SEBAGAI MUSEUM PASCAMODERN**

**TESIS**

**Diajukan Sebagai salah satu syarat untuk  
Memperoleh Gelar Master Humaniora**

**DEWI YULIYANTI**

**0906655143**

**FAKULTAS ILMU PENGETAHUAN BUDAYA  
PROGRAM PASCASARJANA ARKEOLOGI**

**DEPOK**

**JULI 2011**

## **SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini dengan sebenarnya menyatakan bahwa tesis ini saya susun tanpa tindakan plagiarisme sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Indonesia.

Jika di kemudian hari ternyata saya melakukan tindakan Plagiarisme, saya akan bertanggung jawab sepenuhnya dan menerima sanksi yang dijatuhkan oleh Universitas Indonesia kepada saya.

**Depok, 18 Juli 2011**



**Dewi Yulianti**

## HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

**Tesis ini adalah hasil karya saya sendiri,  
dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk  
telah saya nyatakan dengan benar.**

**Nama : DEWI YULIYANTI  
NPM : 0906655143**

**Tanda Tangan :**



**Tanggal : 18 Juli 2011**

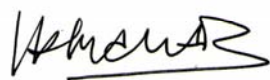

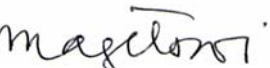

## HALAMAN PENGESAHAN

Tesis yang diajukan oleh :

Nama : Dewi Yuliyanti  
NPM : 0906655143  
Program Studi : Arkeologi  
judul : Museum Olahraga Nasional Sebagai Museum Pascamodern

ini telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Magister Humaniora pada Program Studi Arkeologi, Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya, Universitas Indonesia

### DEWAN PENGUJI

Ketua / Penguji : Dr. Irmawati M. Johan (  )  
Pembimbing : Dr. Kresno Yulianto (  )  
Ko Pembimbing : Prof. Noerhadi Magetsari (  )  
Penguji : Dr. Heriyanti Ongkodharma (  )

Penguji :

Ditetapkan di : Depok  
Tanggal : 18 Juli 2010

Oleh

Dekan  
Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya  
Universitas Indonesia



Dr. Bambang Wibawarta  
NIP 19651023 199003 1 002

## UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur saya panjatkan ke hadirat Allah SWT, karena atas limpahan rahmat dan kasih-Nya, akhirnya saya dapat menyelesaikan tesis ini yang menjadi syarat untuk mencapai gelar Magister Humaniora pada Program Studi Arkeologi, Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya, Universitas Indonesia.

“*No Gain, Without Pain*”, seperti motto olahraga itulah yang saya rasakan dalam mencapai gelar Magister Humaniora program Studi Arkeologi ini, perolehan gelar ini tidak akan dapat dicapai tanpa perjuangan, dan Saya juga menyadari bahwa tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, sejak masa perkuliahan hingga penyusunan tesis ini, sangat sulit bagi saya untuk menyelesaikan tesis ini. Oleh karena itu dalam kesempatan ini saya ingin menyampaikan rasa terima kasih saya kepada semua pihak.

1. Dr. Kresno Yulianto selaku pembimbing penyusunan tesis ini yang dengan sabar, menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran di sela-sela waktu istirahat beliau, ketika beliau belum cukup pulih dari sakitnya, untuk mengarahkan saya dalam penyusunan tesis ini.
2. Prof. Dr. Noerhadi Magetsari, selaku ko-pembimbing yang telah banyak memberikan arahan dan bimbingan yang tulus dan ikhlas kepada saya, hingga tesis ini selesai.
3. Dr. Irmawati M. Djohan, selaku ketua jurusan dan dosen penguji, yang juga telah berupaya dengan keras untuk membantu saya dan teman-teman, sehingga kami mendapatkan beasiswa dan dapat menyelesaikan perkuliahan ini hingga selesai. Dr. Heriyanti Ongkodharma, selaku dosen penguji, yang telah memberikan kritik dan sarannya untuk perbaikan tesis ini.
4. Seluruh Staf Pengajar dan Staf Administrasi Departemen Arkeologi, Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya, Universitas Indonesia.
5. Yayasan Arsari Djojohadikusumo yang telah membantu kami memberikan beasiswa, dan Direktorat Jenderal Sejarah dan Purbakala, Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata yang memberikan dana bantuan pendidikan, hingga kami dapat menyelesaikan perkuliahan ini.

6. Ibu Intan Mardiana, M.Hum, selaku Direktur Museum yang telah memberikan rekomendasi dan ijin untuk melanjutkan studi pada Program Magister Arkeologi Pengkhususan Museologi, Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya, Universitas Indonesia.
7. Bapak Budihardja selaku Kasubdit Pemeliharaan dan Perawatan, dan Bapak Raster selaku Kepala Seksi Perawatan yang memberikan motivasi, dan berbaik hati memberikan ijin kantor selama masa perkuliahan, dan dalam masa menyelesaikan tesis ini. Tak lupa kepada Ibu Rita Siregar, Ibu Dewi Murwaningrum, Ibu Yuni Astuti, Ibu Susiyanti, dan seluruh teman-teman Direktorat Museum yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu yang selalu mendukung dan memberikan motivasi kepada saya untuk dapat menyelesaikan tesis ini.
8. Bapak Waluyono, Bapak Syafrizal, Ibu Ida Erlina, dan seluruh staff Museum Olahraga Nasional, yang telah memberikan ijin penelitian, dan meluangkan waktu dalam memberikan informasi dan referensinya, juga kepada pihak pengelola Taman Mini Indonesia yang memberikan ijin penelitian di museum yang berada di area Taman Mini Indonesia Indah. Tidak lupa kepada Bapak Alfredo di Kemenpora, Bapak Kurnia Bakti dan mbak Tyas dari KONI Propinsi DKI Jakarta, yang telah memberikan referensinya.
9. Saudara seperguruan Museologi satu angkatan tahun 2009, mas Yunan, mas Gunawan, mas Azwan, dan mbak Rian Timadar, yang selalu memberikan motivasi, dukungan, referensi, dan menjadi teman diskusi yang menyenangkan serta sahabat-sahabat Epigrafi mbak Ami, Nisa, Sekar, Prita, yang kesemuanya telah memberikan kenangan yang tak terlupakan baik selama perkuliahan maupun dalam masa penyelesaian tesis ini. Tidak lupa pula kepada Keluarga Bapak Rustam, yaitu orang tua dari mbak Rian, yang turut mensupport dan memberikan ijin untuk menginap di rumah selama penyelesaian tesis ini.
10. Sahabat-sahabat saya, mbak Lindia yang telah meminjamkan buku-bukunya, mbak Ita Priyanti, mbak Ita Yulita, dan Aam Amelia, yang selalu memberikan dukungan agar saya dapat menyelesaikan kuliah saya. Tidak lupa pula kepada

Bapak Mikke Susanto atas referensi dan diskusi singkatnya, dan Bapak Tjahyono dari UGM atas kiriman artikelnnya.

11. Suami saya tercinta, Sutiman, yang membantu dan mendoakan saya agar dapat menyelesaikan perkuliahan ini, juga buah hati kami, Ganang Rais Sarjuna dan Hari Irsyad Anandita yang menjadi penyemangat bagi saya.
12. Kedua orang tua yang saya hormati Bapak Mohammad Safei dan Ibu Pudjiarsih tercinta, kakak-kakak saya di Cengkareng, adik-adik saya baik di Tangerang maupun di Sragen, Kudus dan Semarang, juga tante saya, mbak Yuyu, keponakan saya, Feti, Kiki, Riris, Adit, dan lainnya. Terima kasih semua atas doanya agar saya dapat menyelesaikan kuliah dan tesis ini.

Mohon maaf yang sebesar-besarnya kepada semua pihak apabila belum disebutkan, yang telah membantu dalam proses penulisan tesis ini.

Akhir Kata, saya mendoakan semoga Allah Swt, membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Meskipun tesis ini jauh dari sempurna, mudah-mudahan dapat bermanfaat bagi pengembangan museum di Indonesia.

Depok, 18 Juli 2011,  
Penulis,



Dewi Yuliyanti

**PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI**  
**TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Universitas Indonesia, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dewi Yuliyanti  
NPM : 0906655143  
Program Studi : Arkeologi  
Departemen : Arkeologi  
Fakultas : Ilmu Pengetahuan Budaya  
Jenis Karya : Tesis

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Indonesia **Hak Bebas Royalti Non-eksklusif (*Non-exclusive Royalty Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul :

**Museum Olahraga Nasional sebagai Museum Pascamodern**

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Indonesia berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Depok  
Pada Tanggal : 18 Juli 2011  
Yang menyatakan



Dewi Yuliyanti



## ABSTRAK

Nama : Dewi Yuliyanti

Program studi : Arkeologi

Judul : Museum Olahraga Nasional sebagai Museum Pascamodern

Museum dari waktu ke waktu terus mengalami perubahan dan perkembangan, mengikuti perkembangan masyarakat. Jika sebelumnya museum bersifat eksklusif atau terbatas, dan berorientasi kepada penyajian objek semata, maka museum saat ini telah berkembang menjadi lebih terbuka bagi siapa saja dan berorientasi kepada masyarakat. Pemikiran David Dean mengenai museum di abad-21 adalah museum yang memiliki beragam aspek, multi fungsi dan tujuan, serta merupakan lembaga yang multi dimensi. Museum pascamodern, haruslah dapat memberikan akses yang seluas-luasnya kepada masyarakat dan memberikan kesempatan kepada masyarakat untuk dapat berpartisipasi. Peran museum juga meningkat menjadi tempat berkumpul, dimana masyarakat dapat bertemu, berdiskusi dan bertukar pikiran. Tata pameran yang sesuai dengan konsep museum pascamodern adalah tata pameran yang informatif, komunikatif dan interaktif. Oleh karena itu tata pameran museum juga harus memperhatikan alur cerita, penyajian koleksi dan informasinya agar masyarakat dapat memahami makna dan nilai apa yang ingin disampaikan oleh museum. Melalui tata pameran museum pascamodern, diharapkan pengunjung mendapatkan pengetahuan dan merasakan pengalaman baru.

Kata kunci: museum pascamodern, interaktif, komunikatif, multi fungsi dan tujuan.

## ABSTRACT

Name : Dewi Yuliyanti  
Study Programs : Archaeology  
Title : National Sports Museum as Postmo Museums

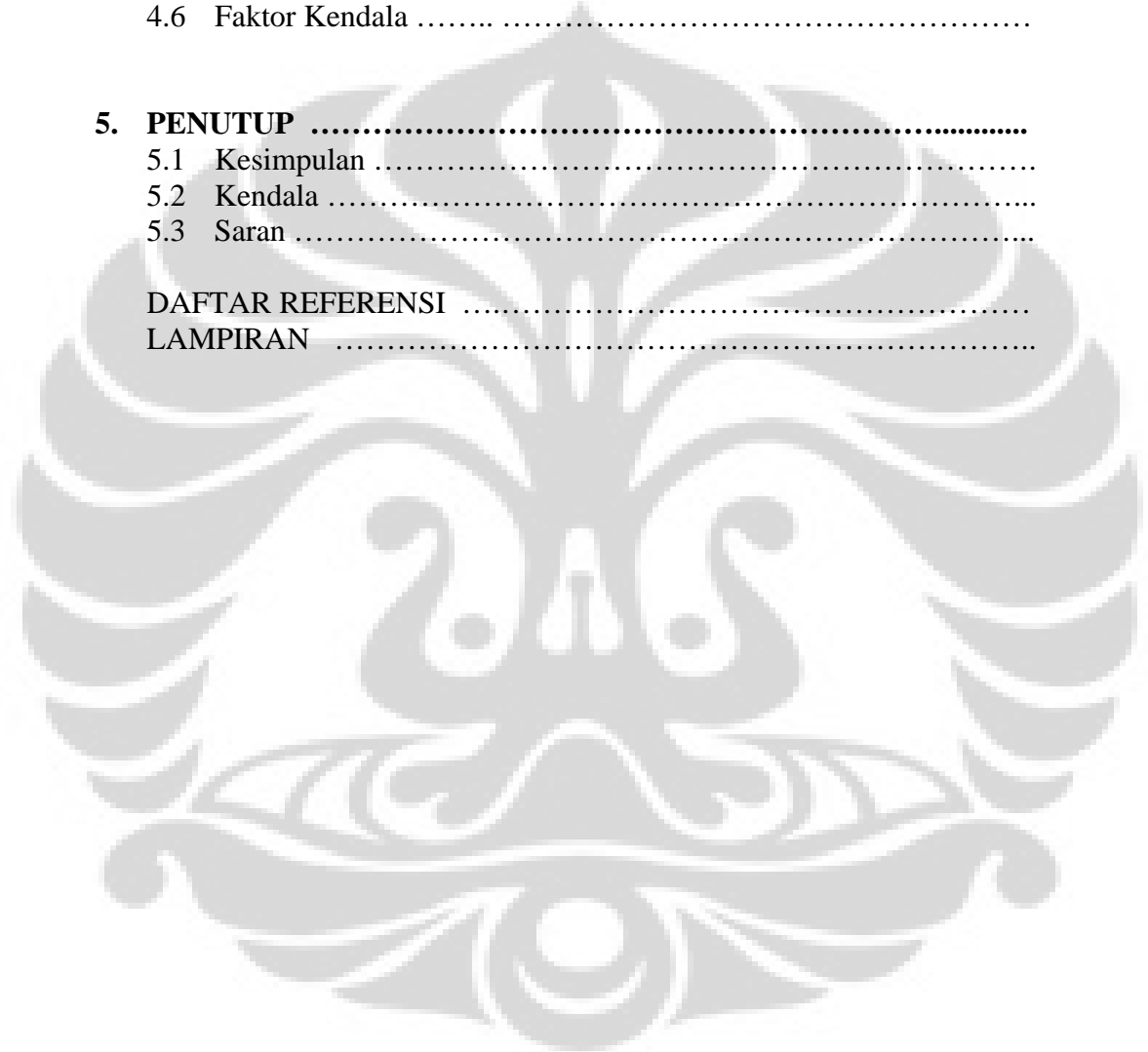
Museum always change and development, following the development of society. If the previous museum exclusive or limited, and purely object-oriented presentation, the museum has now grown to more open to anyone and oriented to the community. David Dean thinking about museums in the 21st century is a museum that has a multifaceted, multi function and purpose, and is a multi dimensional institution. Postmodern Museums, it must be able to provide the broadest access to communities and allowing the public to participate. The role of museums is also increased to a gathering place, where people can meet, discuss and exchange ideas. The exhibit in accordance with the concept of post-modern museum is the exhibition layout is informative, communicative and interactive. Therefore order to show off the museum must also pay attention to the storyline, the presentation of collections and information so that people can understand the meaning and value of what is to be conveyed by the museum. Governance through postmodern museum exhibition, is expected visitors gain knowledge and new experiences.

Keywords: postmodern museum, interactive, communicative, multi function and purpose.

## DAFTAR ISI

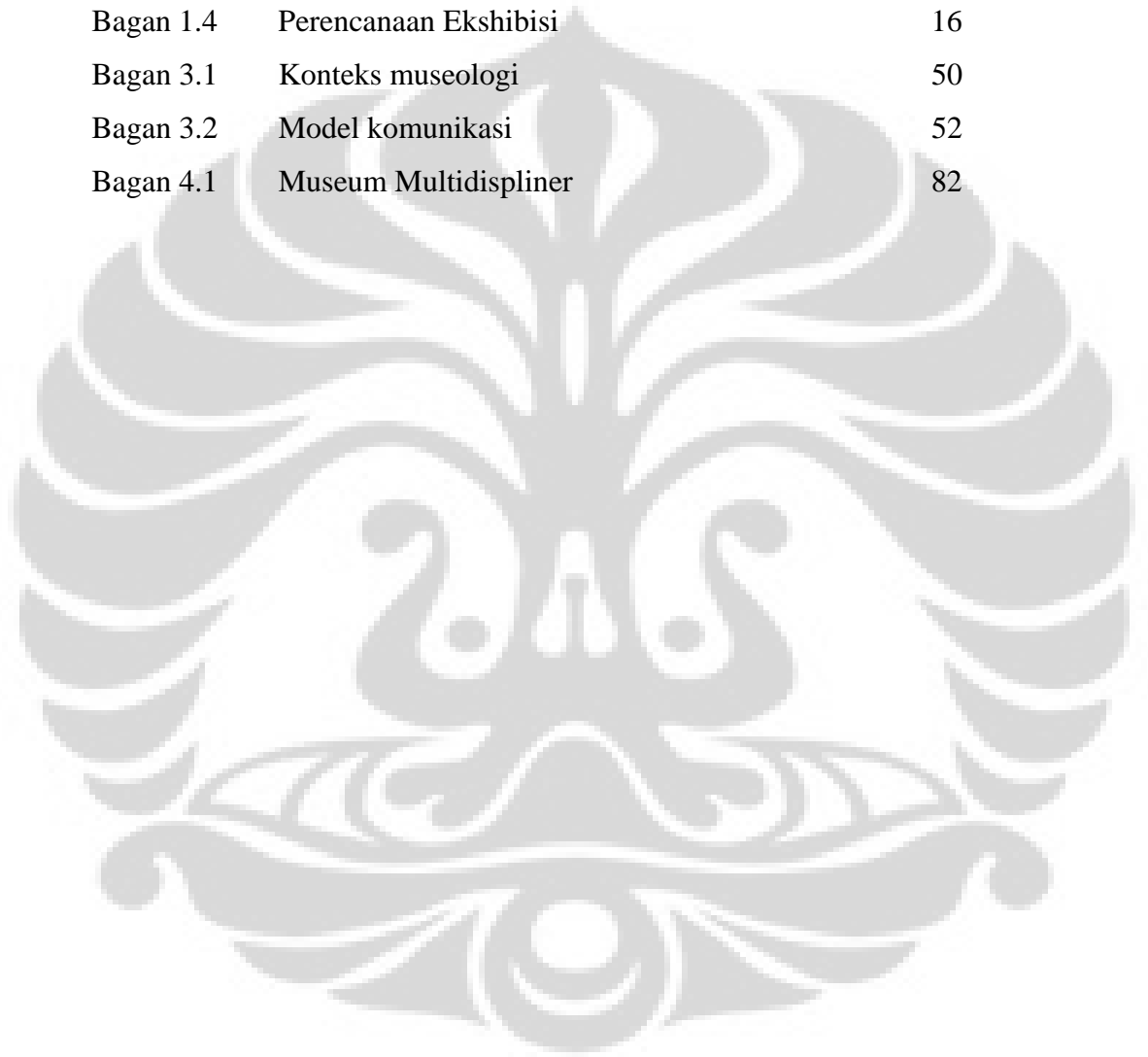
HALAMAN JUDUL .....	i
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME .....	ii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS .....	iii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iv
UCAPAN TERIMA KASIH .....	v
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH .....	viii
ABSTRAK .....	ix
ABSTRACT.....	x
DAFTAR ISI .....	xi
DAFTAR BAGAN .....	xiii
DAFTAR TABEL .....	xiv
DAFTAR FOTO .....	xv
DAFTAR GAMBAR .....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvii
DAFTAR SINGKATAN .....	xviii
<b>1. PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Permasalahan .....	1
1.2 Rumusan Permasalahan.....	14
1.3 Tujuan dan Manfaat .....	15
1.4 Ruang Lingkup Penelitian.....	15
1.5 Kerangka Pemikiran .....	17
1.6 Metode Penelitian .....	18
1.7 Sistematika Penulisan .....	19
<b>2. GAMBARAN UMUM DAN TATA PAMER MUSEUM OLAHRAGA NASIONAL .....</b>	<b>20</b>
2.1 Sejarah Museum .....	20
2.2 Bangunan dan Fasilitas Museum.....	21
2.3 Pengelolaan Museum .....	22
2.4 Tata Pamer Museum .....	23
2.4.1 Tema Tata Pamer Museum.....	25
2.4.2 Koleksi Museum.....	34
2.4.3 Penyampaian informasi.....	37
<b>3. TATA PAMER MUSEUM PASCAMODERN .....</b>	<b>42</b>
3.1 Tema Pameran .....	52
3.2 Koleksi Museum.....	53
3.3 Label sebagai sumber informasi .....	55
3.4 Teknik Presentasi Tata Pamer Museum Pascamodern .....	57

<b>4. MENJADIKAN MUSEUM OLAMRAGA NASIONAL SEBAGAI MUSEUM PASCAMODERN .....</b>	<b>62</b>
4.1 Pengantar Olahraga .....	62
4.2 Sejarah Olahraga .....	65
4.3 Olahraga Prestasi .....	67
4.3.1 Atlet dan Pencapaian Prestasi .....	71
4.3.2 Tokoh Olahraga .....	73
4.4 Olahraga Rekreasi .....	74
4.5 Olahraga Untuk Semua ( <i>Sport for All</i> ) .....	75
4.6 Faktor Kendala .....	81
<b>5. PENUTUP .....</b>	<b>88</b>
5.1 Kesimpulan .....	84
5.2 Kendala .....	97
5.3 Saran .....	88
DAFTAR REFERENSI .....	90
LAMPIRAN .....	95



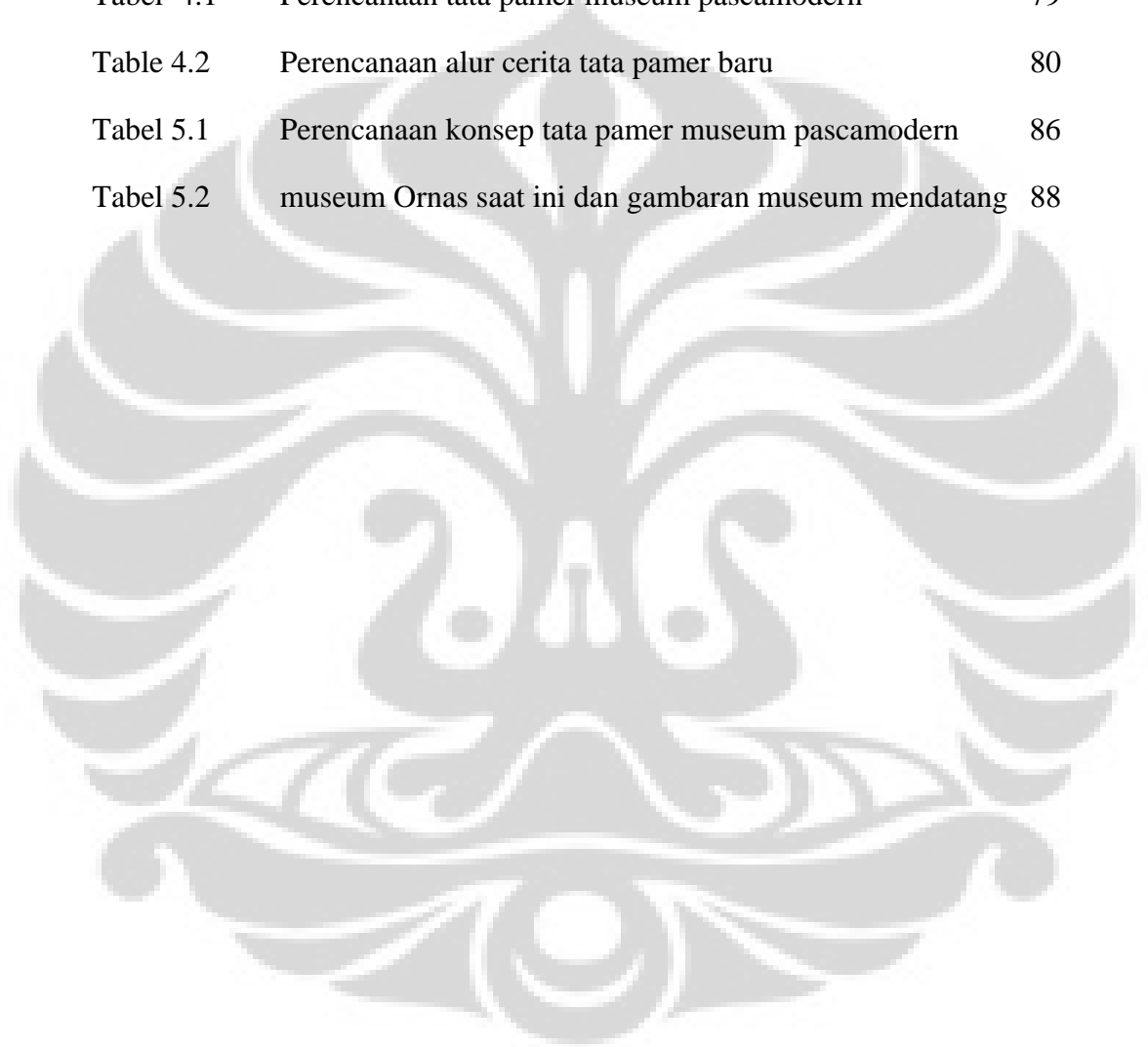
## DAFTAR BAGAN

	Halaman	
Bagan 1.1	Tiga Fungsi Dasar Museum	8
Bagan 1.2	Grafik Jumlah Pengunjung	10
Bagan 1.3	Grafik Pengunjung Museum di TMII	11
Bagan 1.4	Perencanaan Ekshibisi	16
Bagan 3.1	Konteks museologi	50
Bagan 3.2	Model komunikasi	52
Bagan 4.1	Museum Multidispliner	82



## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Data Pengunjung	11
Tabel 1.2	Data Pengunjung Museum yang ada di TMII	12
Tabel 3.1	Jenis display museums	47
Tabel 4.1	Perencanaan tata pameran museum pascamodern	79
Table 4.2	Perencanaan alur cerita tata pameran baru	80
Tabel 5.1	Perencanaan konsep tata pameran museum pascamodern	86
Tabel 5.2	museum Ornas saat ini dan gambaran museum mendatang	88



## DAFTAR FOTO

Foto 2.1	Pengunjung Museum Olahraga Nasional	21
Foto 2.2	Bangunan Museum Olahraga Nasional	21
Foto 2.3	Fasilitas olahraga di Museum Olahraga Nasional	22
Foto 2.4	Ruang pameran lantai satu di awal berdirinya museum	26
Foto 2.5	Ruang pameran lantai dua di awal berdirinya museum	26
Foto 2.6	Ruang pameran lantai tiga di awal berdirinya museum	27
Foto 2.7	Ruang pameran lantai satu, museum saat ini	27
Foto 2.8	Ruang pameran lantai dua, museum saat ini	28
Foto 2.9	Motto olahraga, ruang pameran lantai satu	29
Foto 2.10	Tim Ekspedisi Everest, ruang pameran lantai satu	29
Foto 2.11	Replika Perahu Pinisi, ruang pameran lantai satu	29
Foto 2.12	Replika Menara Pemuda, ruang pameran lantai satu	30
Foto 2.13	Tokoh olahraga, ruang pameran lantai satu	31
Foto 2.14	Sejarah olahraga nasional, ruang pameran lantai satu	31
Foto 2.15	Sejarah olahraga antarbangsa, ruang pameran lantai satu	32
Foto 2.16	Penyelenggaraan PON, ruang pameran lantai dua	32
Foto 2.17	Olahraga Prestasi, ruang pameran lantai dua	33
Foto 2.18	Olahraga Tradisional, ruang pameran lantai dua	34
Foto 2.19	Patung atlet loncat indah	35
Foto 2.20	Vitrin yang terlihat kosong	37
Foto 2.21	Informasi pengantar di dekat pintu masuk museum	38
Foto 2.22	Penyajian koleksi dan label	40
Foto 2.23	Koleksi dalam vitrin tanpa keterangan label	41
Foto 2.24	Vitrin dengan teks dari kliping koran	41
Foto 2.25	Label yang tidak lengkap pada vitrin olahraga prestasi	41
Foto 3.1	Royal Ontario Museum Extension, Toronto	47
Foto 3.2	Guggenheim Museum, Bilbao	47
Foto 3.3	Contoh tata pameran yang dibantu dengan audio visual	59

Foto 3.4	Game interaktif pada tata pameran museum pascamodern	59
Foto 3.5	Tata pameran museum pascamodern, di Amerika Serikat	60
Foto 3.6	Tata pameran yang interaktif, di Melbourne	60
Foto 3.7	Tata pameran yang melibatkan pengunjung untuk memberikan pendapatnya	60
Foto 3.8	Exhibit Voting	61
Foto 3.9	Kafe museum yang turut mendukung tema pameran museum	61





## DAFTAR LAMPIRAN

### Lampiran 1 Peta

Lokasi Museum Olahraga Nasional di TMII

### Lampiran 2 Visi dan Misi

1. Kemenpora
2. Deputi Pembedayaan Olahraga
3. Asisten Deputi Olahraga Rekreasi

### Lampiran 3 Struktur Organisasi

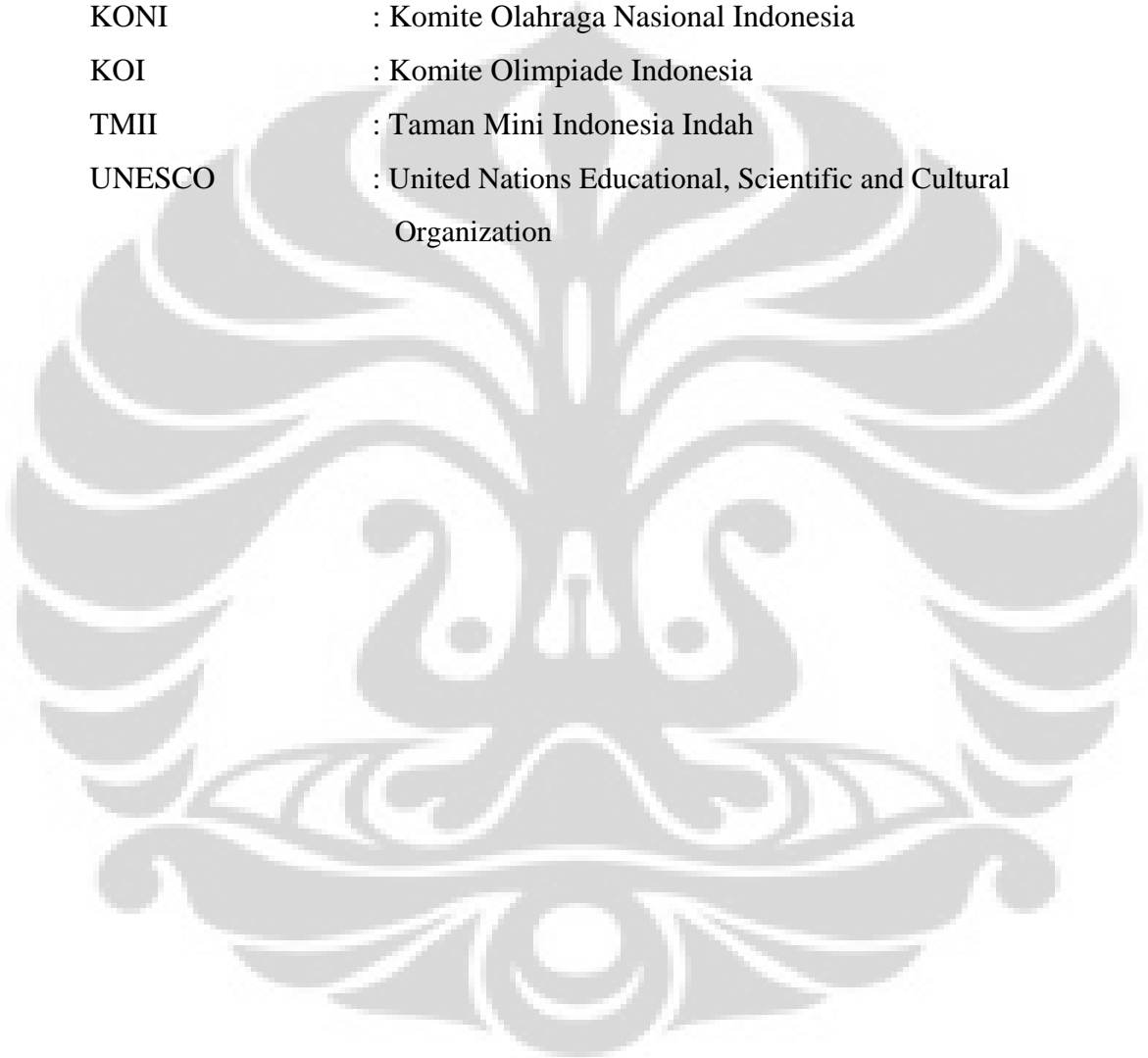
1. Peraturan Menpora Nomor 0015/MENPORA/II/2007
2. Struktur Organisasi Deputi Bidang Pembudayaan Olahraga

### Lampiran 4 Daftar

1. Daftar Inventaris Koleksi Museum Olahraga Nasional Tahun 2008
2. Daftar Pengunjung Museum Olahraga Nasional

## DAFTAR SINGKATAN

ICOM	: International Council of Museum
Kemepora	: Kementerian Negara Pemuda dan Olahraga
KONI	: Komite Olahraga Nasional Indonesia
KOI	: Komite Olimpiade Indonesia
TMII	: Taman Mini Indonesia Indah
UNESCO	: United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization



# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang Permasalahan

Tugas utama museum awalnya adalah untuk menghibur, dan merupakan tempat pemujaan terhadap dewi seni (*mouseion*) yang pada waktu itu juga digunakan sebagai tempat berkumpulnya para cendekiawan, tempat penelitian, kuliah, perpustakaan dan lainnya (Murray, 1904; Moore, 1994; McLean, 1997). Pada masa *Renaissance* di Eropa Barat (akhir abad ke 14 M), museum memiliki keterkaitan erat dengan masyarakat dan ilmu pengetahuan, serta dengan kalangan elit yang berkuasa dan kaya raya. Pada masa ini museum menjadi semacam ruang pameran untuk mempertontonkan koleksi yang unik, aneh, dan klasik yang merupakan kepunyaan dari kalangan elit tersebut, sehingga museum dapat dikatakan bersifat eksklusif, karena hanya dibuka pada kalangan terbatas dan belum terbuka untuk umum. (Akbar, 2010:4; Bennet 1995:27).

Perkembangan museum di akhir abad 19 ditandai dengan lahirnya istilah museologi, ketika dirasakan perlunya pengelolaan museum dengan perspektif keprofesionalan, (perbincangan tentang museologi terjadi antara tahun 1880 hingga 1920). Perubahan berikutnya terjadi di tahun 1960an, ditandai adanya perubahan dalam struktur organisasi. Struktur organisasi yang berbasis pada koleksi dan bersentral kepada kurator dengan tugas merawat koleksi berubah menjadi struktur organisasi yang lebih luas berdasarkan area fungsional. Di awal abad 20 museologi sangat dihubungkan dengan konsep *curatorship* yang memberikan penekanan pada peran museum bagi masyarakat, pendidikan, dan pengembangan program penelitian, serta adanya perubahan konsep profesionalisme ke dalam istilah manajemen. (Mensch, 2003:3-5).

Mengenai perubahan dunia museum, Max Ross (2004) menyampaikan bahwa dunia museum telah mengalami perubahan yang radikal sejak 1970-an. Tekanan politik dan ekonomi telah memaksa para profesional untuk mengalihkan perhatian mereka dari koleksi ke pengunjung. Jika di masa lalu museum cenderung menjadi eksklusif dan elitis, maka, selanjutnya muncul tanda-tanda aksesibilitas dan progresif yang lebih besar. Iklim reflektivitas dalam peningkatan profesi yang diidentifikasi sebagai '*new museology*', yaitu gerakan ke arah yang

lebih berorientasi pada pengunjung dilihat sebagai pergeseran identitas profesional museum, dari 'pembuat aturan' menjadi 'penerjemah' budaya. Bahwa museum sekarang tidak sekedar menata koleksi (pembuat aturan) tetapi, museum juga menyampaikan nilai dan pesan yang disesuaikan dengan kebutuhan masyarakat (penerjemah). Kurator harus dapat melibatkan masyarakat dalam penataan koleksi sehingga pameran tersebut berkesan atau menyentuh empati publik, dan dapat merubah pandangan publik (Ross, 2004:84).

Definisi museum menurut Peraturan Pemerintah (PP) nomor 19 tahun 1995, tentang Pemeliharaan dan Pemanfaatan Benda Cagar Budaya di Museum adalah lembaga, tempat penyimpanan, perawatan, pengamanan, dan pemanfaatan benda-benda bukti materiil hasil budaya manusia serta alam dan lingkungannya guna menunjang upaya perlindungan dan pelestarian kekayaan budaya bangsa. Sementara itu definisi museum menurut rumusan ICOM (*ICOM Statutes, adopted by the 22nd General Assembly, Vienna 2007*) (Akbar,2010:2) adalah:

*'A museum is a non-profit, permanent institution in the service of society and its development, open to the public, which acquires, conserves, researches, communicates and exhibits the tangible and intangible heritage of humanity and its environment for the purposes of education study, and enjoyment.'*

Dalam rumusan atau definisi menurut ICOM tersebut, menunjukkan beberapa hal mengenai museum, yaitu:

1. Museum adalah sebuah lembaga nirlaba yang bersifat permanen.
2. Melayani masyarakat dan perkembangannya, dan bersifat terbuka untuk umum.
3. Bertugas mengumpulkan, melestarikan, meneliti, mengomunikasikan dan memamerkan atau mengomunikasikan warisan budaya yang *"tangible"* (berwujud kebendaan), dan juga yang bersifat *"intangible"* (tak berwujud kebendaan).
4. Untuk keperluan pendidikan, pembelajaran, dan kesenangan.

Definisi museum lainnya menurut Neil G. Kotler, Philip Kotler, dan Wendy L. Kotler(2008), bahwa museum adalah tempat pengunjung menemukan keaslian, keindahan, ide atau inspirasi, dan mendapatkan sebuah pengalaman. Museum juga berfungsi sebagai ruang berinteraksi, ruang kontemplatif, tempat rekreasi dan

aktivitas lainnya yang menawarkan pengalaman yang tidak terlupakan, dan tidak ditemukan di tempat lain (Kotler, 2008:3).

Berdasarkan definisi di atas, terlihat adanya perluasan tentang pengertian museum. Museum tidak lagi hanya bertugas untuk mengumpulkan dan melestarikan kekayaan budaya bangsa saja, melainkan museum sebagai sebuah lembaga juga ditujukan untuk kepentingan pendidikan, pembelajaran dan kesenangan. Selain itu museum saat ini juga memiliki fungsi lain sebagai ruang berinteraksi yang menawarkan pengalaman yang tidak ditemukan di tempat lain. Museum bukanlah gudang tempat menyimpan barang rongsokan yang tak bernilai guna. Di dalam museum tersimpan perjalanan sejarah, yang juga dapat dipelajari tentang keberhasilan, kejayaan, dan masa keemasan. Bahkan museum juga mengisahkan kepedihan, dan kegagalan, yang tidak untuk diratapi, namun dijadikan momentum demi membangun masa depan yang lebih baik. Banyak hal yang didapatkan dari museum, seperti pesan mulia, pemikiran, inspirasi, ide kreatif, dan cita-cita (Dimiyati, 2010:4).

Definisi di atas juga dikemukakan bahwa museum juga tidak sekedar memberikan penekanan pada benda berwujud (*tangible*) atau koleksi museum, melainkan juga kepada benda tak berwujud (*intangible*). David Dean (1994) menyampaikan tentang *intangible* " *Though the prime medium is tangible objects, the essential value of collections is the information contained in them and what it means to the global society*" (Dean, 1994:1). Penjelasannya adalah meskipun media utama adalah objek yang nyata namun, nilai penting dari koleksi adalah informasi yang terkandung di dalamnya dan memiliki arti bagi masyarakat global.

Pengertian "bukan benda" (*intangible*) juga dikemukakan oleh Edi Sedyawati (2009), yaitu bahwa yang dimaksud "bukan benda" (*intangible*) adalah berupa makna, konsep, termasuk teknologi di balik benda koleksi. Aspek lainnya adalah berbagai informasi tesktual, auditif dan visual mengenai koleksi, serta penghimpunan koleksi dari rekaman-rekaman kegiatan manusia, yakni rekaman auditif dan rekaman citra bergerak (Sedyawati, 2009:11-12). *UNESCO Convention for the Safeguarding of the Intangible Cultural Heritage* (2003) memberikan definisi tentang "Warisan budaya bukan benda (*intangible cultural heritage*)" mengacu pada praktik, representasi, ekspresi, pengetahuan dan

keterampilan serta instrumen, objek dan artefak yang terkait dengan komunitas, kelompok dan individu yang mengakui sebagai bagian dari warisan budaya mereka adalah: 1) tradisi lisan, bahasa dan ekspresi; 2) seni pertunjukan; 3) praktek-praktek sosial, ritual dan acara meriah; 4) pengetahuan dan praktek mengenai alam dan semesta, dan 5) keahlian tradisional<sup>1</sup>. Hal ini menunjukkan, meskipun museum mengomunikasikan kepada pengunjung melalui penyajian koleksinya, namun hal utama yang juga menjadi perhatian adalah nilai dan sumber informasi di balik benda tersebut, yang telah dijelaskan sebagai *intangible*.

Museum jika dilihat dari perspektif sejarah terdapat aliran museum tradisional. Museum tradisional adalah era dimana museum berorientasi sebatas pada penyajian objek saja, dan koleksi yang disajikan masih sebatas pengetahuan kurator sesuai dengan bidang ilmu yang dimilikinya. misalnya koleksi etnografi yang ditata menurut daerah asalnya. Kewenangan Kurator saat itu begitu penuh untuk memilih, memberikan uraian tentang koleksi, dan menyajikannya, tanpa memperhatikan apakah pengunjung mengerti dan tertarik dengan apa yang disajikan menurut kurator<sup>2</sup>.

Selanjutnya aliran museum modern, yaitu era dimana museum menginterpretasikan sebagai narasi budaya maupun sejarah bangsa. Museum tidak lagi menyajikan koleksi sebagai objek pameran, melainkan penyajian yang memiliki narasi. Museum modern berkembang pada saat banyaknya negara bekas jajahan memerdekakan diri dan kemudian berdaulat membentuk negara baru. Pada saat itu masyarakat dari negara-negara yang baru berdaulat merasa membutuhkan identitas budaya. Museum modern berfungsi menjadi ikon budaya dengan membawa misi membekali masyarakat dengan identitas, menyejahterakan rakyat negara-negara yang baru berdaulat tersebut melalui stabilitas budaya. Museum modern tampil dengan memberi makna baru dalam kaitannya dengan membangun hubungan dengan publiknya<sup>3</sup>.

---

<sup>1</sup> Presentasi Jeremy Barns, Museum National Philipina, dalam *International Course-Collasia*, "Conservation of collection and Intangible Heritage", 2011:9.

<sup>2</sup> Magetsari, 2011. Makalah Seminar "Towards Indonesian Postmodern Museums"

<sup>3</sup> ibid

Sementara itu museum di abad-21 mempunyai tujuan yang lebih luas lagi, seperti diutarakan oleh David Dean (1996) *"In the later part of the twentieth century, museums have become multi-faceted, multipurposed, and multi-dimensional organizations"*. Bahwasanya museum di akhir abad 21 adalah museum dengan beragam aspek, multi fungsi dan tujuan, juga merupakan lembaga dengan multi dimensi (Dean, 1996:1). Museum abad 21 dapat dikatakan sebagai museum pascamodern. Masyarakat pascamodern adalah masyarakat yang memiliki kecenderungan bergaya konsumtif. Berkaitan dengan hal tersebut, museum harus mampu bersaing dengan mal-mal dan tempat rekreasi lainnya yang menawarkan daya tarik tersendiri bagi masyarakat, sehingga masyarakat tertarik datang ke museum sebagai salah satu tempat untuk bersenang-senang atau menghabiskan waktu bersama keluarga. Museum harus dapat mempertahankan eksistensinya di tengah-tengah perubahan yang global tersebut. Museum juga perlu mengetahui dan menyiapkan apa yang diperlukan oleh masyarakat yang heterogen dengan berbagai kepentingan, seperti dikatakan oleh David Dean(1996) bahwa :

Museums have had to adapt to this consumer-oriented world to compete with other, so-called "leisure-time" activities. Whether one agrees that leisure is a correct classification for former "temples of learning" is a matter of opinion. Regardless of one's viewpoint, museums do exist as optional elements in the majority of the population's daily lifestyles. As an option, museums must prove themselves worthy of the visitor's attention and time (Dean, 1996:1).

Penjelasan dari kalimat tersebut adalah museum harus mampu beradaptasi dengan keinginan konsumen (pengunjung) dan mampu bersaing dengan tempat-tempat lain yang diklasifikasikan sebagai tempat untuk "rekreasi." Museum hadir sebagai elemen opsional dalam gaya hidup sehari-hari sebagian besar masyarakat. Untuk itu, museum harus mampu membuktikan diri bahwa museum layak mendapat perhatian dan waktu di mata pengunjung.

Pascamodern, jika dilihat secara bahasa pasca berarti suatu keadaan yang sudah lewat, lepas, terpisah. Pascamodern dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah suatu keadaan yang telah melewati batas modern (Depdiknas, 2008:1027), tetapi sesungguhnya tidak harus demikian maknanya. Pascamodern

adalah bagian inheren atau merupakan lanjutan dari modernitas, sehingga ada korelasi positif antara keduanya<sup>4</sup>.

Pascamodern di dunia Barat telah menjadi perbincangan di sekitar tahun 1950-an. Sementara di Indonesia sendiri pembicaraan tentang Pascamodern ini baru muncul di awal tahun 1990-an. Jika pada masyarakat modern dikenal sebagai "era industrialisasi", karena era ini didominasi oleh produksi barang-barang, maka pemahaman masyarakat pascamodern adalah sebuah masyarakat konsumen<sup>5</sup>. Pada era ini masyarakat mengarahkan fokusnya pada sumber informasi dan teknologi. Era pascamodern ditandai dengan hadirnya kemudahan dalam mengakses informasi dan adanya kecanggihan teknologi. Media massa dan budaya turut memberikan pengaruh yang cukup kuat dalam kehidupan sosial. Kehidupan sosial dan ekonomi masyarakat pascamodern berkisar pada konsumsi simbol-simbol dan gaya hidup.

Perspektif museum pascamodern bersifat luas dan inklusif, diantaranya adalah museum sebagai ruang berinteraksi, sebagaimana dikatakan oleh Huysen yang dikutip oleh Janet Marstine (2006:19) bahwa museum dapat menjadi sebuah ruang bertemunya budaya dunia yang menggambarkan heterogenitasnya, membangun jaringan, dan hidup bersama dalam pandangan dan memori pengunjung. Museum pascamodern menentang elitisme, membuka akses seluas-luasnya kepada masyarakat, dan menyajikan pengetahuan dari berbagai sudut pandang, koleksi yang ditampilkan juga dapat berupa replika. Museum pascamodern adalah kelanjutan dari era museum modern yang menyajikan narasi, dan bukan objek semata, serta menyajikan tata pameran yang interaktif dengan memanfaatkan perkembangan teknologi yang semakin maju.

Perkembangan museum yang ada di Indonesia sebelum masa kemerdekaan berjumlah 30 buah museum (Depbudpar, 2008:6). Kemudian, perkembangan museum di Indonesia tumbuh pesat sejak tahun 1980an ditandai dengan berdirinya museum-museum negeri di setiap propinsi, museum-museum ilmu pengetahuan dan teknologi dari berbagai departemen seperti yang terdapat di

---

<sup>4</sup> Maulana (2003:v) dalam buku karya asli George Ritzer (2003), "*Teori Sosial Postmodern*" yang diterjemahkan oleh Muhammad Taufik.

<sup>5</sup> *ibid*



Taman Mini Indonesia Indah, pendirian museum-museum pribadi, keluarga dan lainnya (Arbi, 2002:1).

Salah satu museum pemerintah yang ada di area Taman Mini Indonesia Indah (TMII) adalah Museum Olahraga Nasional yang diresmikan pada tanggal 20 April 1989. Museum Olahraga Nasional berada di bawah pembinaan Kementerian Pemuda dan Olahraga yaitu di bawah Deputy Kebudayaan dan Olahraga, tepatnya di bawah Asisten Deputy Olahraga dan Rekreasi. Keunikan museum ini adalah bentuk bangunan museum yang terlihat khas di antara bangunan museum lain yang berada di kompleks TMII, yaitu bentuk bangunan yang bundar seperti bola yang mencirikan bahwa masyarakat Indonesia menyukai olahraga bola ini.

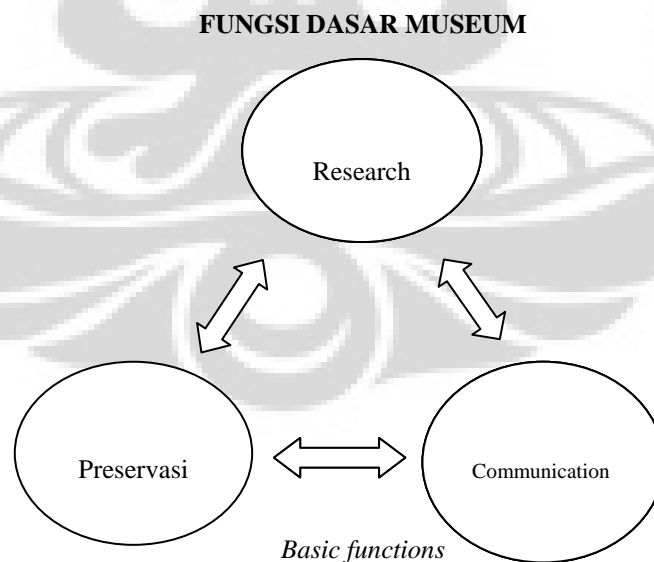
Selain menyajikan koleksi yang berkaitan dengan peristiwa olahraga di Indonesia, Museum Olahraga Nasional juga memiliki sarana penunjang museum yang berkaitan dengan keolahragaan seperti ruang fitness, ruang senam dan sarana parkir yang juga digunakan untuk senam aerobik bersama setiap hari Minggu, serta tiga buah lapangan tenis. Sehingga museum ini tampak berbeda dengan museum lainnya yang ada di area Taman Mini Indonesia Indah, karena masyarakat umum yang merupakan anggota dari klub sarana olahraga yang dimiliki Museum Olahraga Nasional dapat memanfaatkan fasilitas penunjang tersebut untuk berolahraga dan berinteraksi sosial. Hal ini juga sejalan dengan visi Deputy Kebudayaan Olahraga yaitu "Membudayakan olahraga dengan memassalkan olahraga pada masyarakat sebagai gaya hidup sehat". Melalui gerakan ini, diharapkan dapat meningkatkan kesadaran masyarakat akan pentingnya olahraga dalam kehidupannya sebagaimana ungkapan "*Men Sana in Corpore Sano*", bahwa di dalam raga atau badan yang sehat terdapat jiwa yang sehat pula.

Penyediaan fasilitas sarana berolahraga juga sesuai dengan visi Museum Olahraga Nasional yang kedua, yaitu menyediakan fasilitas kepada masyarakat menuju terwujudnya masyarakat gemar belajar dan berkehidupan yang sehat fisik, mental, dan dan spiritual. Sementara visi museum yang pertama adalah melestarikan puncak karya dan prestasi olahraga sebagai bahan kajian sejarah

olahraga dan lingkungannya, diaplikasikan melalui tata pameran di museum. Dalam mewujudkan visi tersebut museum melaksanakan misinya yaitu:

1. menginformasikan kepada masyarakat, pemuda dan pelajar tentang perjuangan para atlet dan tokoh olahraga nasional dalam memperjuangkan nama besar bangsa Indonesia di tingkat internasional dengan menjunjung tinggi sportivitas.
2. membina generasi muda dalam berprestasi di bidang olahraga baik nasional maupun internasional.

Sebagai sebuah museum, Museum Olahraga Nasional dalam hakikatnya juga melakukan kegiatan mengumpulkan, merawat, mengelola, meneliti, dan menyajikan koleksi yang berkaitan dengan keolahragaan di Indonesia dan perkembangannya. Sebagaimana telah dijelaskan di atas dalam definisi ICOM (2007) bahwa museum ditujukan untuk keperluan pendidikan, pembelajaran dan kesenangan bagi masyarakat. Hal ini ditegaskan oleh Peter Van Mensch (2003) dalam ilmu museologi, bahwa museum memiliki tiga fungsi utama, yaitu melakukan preservasi, penelitian, dan komunikasi, (Van Mensch, 2003:10) seperti terlihat dalam gambar berikut ini;



Bagan 1.1 (Van Mensch, 2003:10 )

Ketiga fungsi utama dalam gambar tersebut tidak berjalan sendiri-sendiri dalam menjalankan fungsinya, melainkan saling berhubungan dan adanya

keterkaitan satu sama lain. Setiap museum melakukan fungsi preservasi, yang memiliki pengertian pemeliharaan fisik dan manajemen koleksi yang terdiri dari pengumpulan, pendokumentasian, konservasi, dan restorasi. Penelitian yang dilakukan diantaranya adalah penelitian terhadap koleksi, pengunjung, atau organisasi. Fungsi terakhir adalah komunikasi, yaitu penyebaran hasil penelitian berupa *knowledge* dan pengalaman dalam bentuk pameran, program edukasi, events, dan publikasi (Magetsari, 2010, Van Mensch, 2003:10).

Sebagai sebuah lembaga yang juga mempunyai tujuan edukasi, Museum Olahraga Nasional tidak hanya bertugas dan berfungsi dalam mengumpulkan dan melestarikan barang-barang yang dianggap bernilai sejarah saja. Namun sejatinya Museum Olahraga Nasional juga berperan dalam mengedukasi masyarakat mengenai keolahragaan melalui penyelenggaraan tata pameran yang merupakan bagian dari komunikasi antara museum dengan pengunjung. Museum Olahraga Nasional yang merupakan museum memorabilia, semestinya dapat menyampaikan informasi dari sisi keilmuan olahraga. Museum Olahraga Nasional semestinya tidak hanya menampilkan benda-benda olahraga dari beberapa cabang olahraga prestasi atau olahraga tradisional, sehingga museum lebih berkesan seperti gudang daripada ruang tata pameran yang menarik. Museum perlu menyampaikan pesan kepada masyarakat bagaimana seorang atlet berusaha, berjuang untuk pencapaian prestasi dengan menjunjung tinggi nilai olahraga, karena menciptakan prestasi atlet tidak dilakukan dengan cara-cara instan.

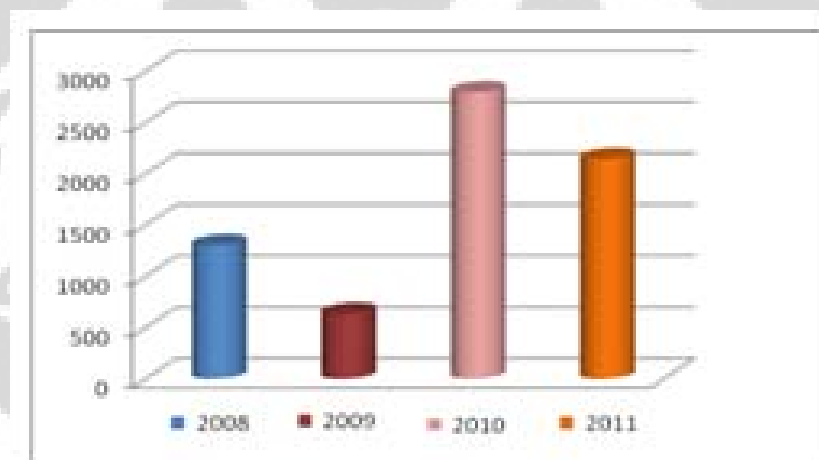
Seperti disampaikan oleh Jo Rumeser salah seorang psikolog olahraga (KOMPAS, 2011), mengatakan bahwa sebagian besar induk olahraga di Indonesia melakukan cara-cara instan untuk menciptakan prestasi. Padahal menciptakan prestasi olahraga tidak semestinya dilakukan dengan cara cepat atau “karbitan” istilah lain yang dipakai untuk dapat menciptakan prestasi luar biasa dalam waktu singkat, akan tetapi diperlukan proses untuk mencapainya, tidak bisa secara langsung. Pencapaian prestasi sangatlah dipengaruhi oleh berbagai faktor. Singgih Gunarsa pakar psikologi olahraga seperti dikutip oleh Tahir Djide (2003:366) menyampaikan bahwa penampilan puncak seorang atlet sangat dipengaruhi oleh faktor kondisi fisik, stamina, kekuatan, fleksibilitas, koordinasi, keterampilan dan kemampuan atlet. Selain itu juga tidak dapat diabaikan peran dan kerja keras

pelatih melalui proses pelatihan yang sistematis dan mengedepankan model latihan yang menyentuh aspek scientific (Djide, 2003:366).

Museum sebagai tempat rekreasi keluarga, memiliki persaingan dengan banyaknya bangunan mal atau tempat rekreasi lainnya yang lebih menarik. Sehingga jika museum Olahraga Nasional tidak dikemas dengan menarik, informatif dan komunikatif menjadi sebuah "tontonan sekaligus tuntunan" dalam mengedukasi masyarakatnya, Museum Olahraga Nasional akan segera ditinggalkan oleh masyarakat. Data pengunjung museum yang dibuat oleh Museum Olahraga Nasional dari tahun 2008-2011, terlihat adanya penurunan angka pengunjung di tahun 2009. Sementara gambar grafik dari Bappenas<sup>6</sup> menunjukkan bahwa jumlah pengunjung Museum Olahraga Nasional untuk tahun 2006-2008 paling rendah diantara museum-museum yang ada di Taman Mini Indonesia Indah (TMII).

Bagan 1.2

Grafik Jumlah Pengunjung Museum Olahraga  
Tahun 2008 s.d Juni 2011



Sumber data : Museum Olahraga Nasional

<sup>6</sup> Diunduh melalui internet, website Bappenas. Lihat referensi

Tabel 1.1

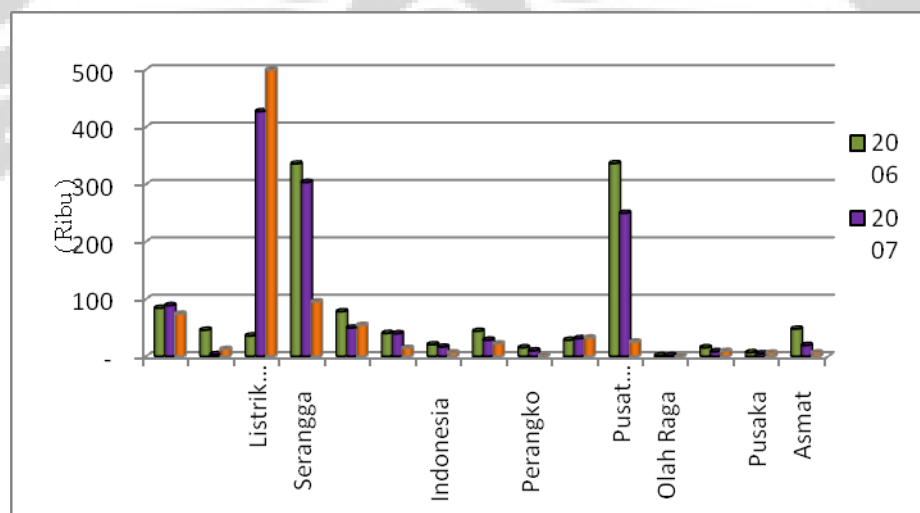
**Data pengunjung Museum Olahraga Nasional, TMII**  
Tahun 2008-2011

No	Bulan	Tahun			
		2008	2009	2010	2011
01	Januari	0	80	25	689
02	Februari	128	64	75	386
03	Maret	896	0	554	336
04	April	33	9	272	227
05	Mei	68	12	145	367
06	Juni	99	224	567	135
07	Juli	38	48	57	
08	Agustus	0	44	140	
09	September	14	0	63	
10	Oktober	0	0	468	
11	November	0	100	72	
12	Desember	23	50	353	
	<b>TOTAL</b>	1299	631	2791	2140

Sumber data: Museum Olahraga Nasional, tahun 2011.

Bagan 1.3 Grafik Pengunjung Museum di TMII

**Grafik Pengunjung Museum**  
**di Museum-museum yang ada di TMII**



Sumber Data: Bappenas

Tabel 1.2 Data Pengunjung Museum yang ada di Taman Mini Indonesia Indah Tahun 2006-2008.

Nama Museum	Tahun		
	2006	2007	2008
Museum Purna Bakti Pertiwi	84.522	89.098	74.142
Museum Bayt Al Qur'an	46.187	36.570	12.827
Museum Listrik dan Energi Baru	361.020	427.114	499.766
Museum Serangga	335.957	303.722	95.646
Museum Transportasi	78.344	49.948	54.718
Museum Graha Widya Patra	40.604	40.075	14.623
Museum Indonesia	20.748	16.751	6.748
Museum Komodo/Reptilia	44.233	28.794	22.288
Museum Perangko	15.560	10.287	1.910
Museum Keprajuritan	28.681	31.527	32.745
Museum Pusat Peragaan Teknologi	336.538	249.974	256.650
Museum Olahraga	1.531	1.650	175
Museum Telekomunikasi	15.677	8.781	9.299
Museum Pusaka	7.078	5.116	6.318
Museum Asmat	48.132	19.553	6.614

Sumber: data Bappenas.

Rendahnya tingkat kunjungan masyarakat terhadap Museum Olahraga Nasional mungkin berkaitan dengan penampilan tata pameran Museum Olahraga Nasional yang kurang menarik dan informatif. Tema dan koleksi museum yang ditampilkan, belum merepresentasikan nilai-nilai olahraga dan olahraga secara menyeluruh. Sementara itu label yang melekat pada koleksi sebagai sumber informasi belum memberikan informasi yang cukup sehingga dapat dipahami oleh pengunjung. Pada umumnya pengunjung yang datang ke museum menginginkan dapat menikmati tata pameran museum yang menarik, informatif, dan komunikatif. Pengunjung berharap mendapatkan pengetahuan (*knowledge*) sekaligus pengalaman (*experience*) dari museum yang dikunjunginya.

Dalam makalahnya Noerhadi Magetsari (2010) menyampaikan adanya pendapat yang menyatakan bahwa museum akan berkembang menjadi tempat berkumpul, dimana masyarakat dapat bertemu, berdiskusi dan bertukar pikiran, dan pendapat lain yang membayangkan museum sebagai sebuah pusat dimana masyarakat dapat mencapai tujuan bersama<sup>7</sup>. Berpijak dari hal tersebut, membuat museum harus berpikir untuk menyesuaikan fungsi museum dengan lingkungan dalam dunia pascamodern. Museum tidak cukup hanya memamerkan (*men-display*) koleksinya dalam ruang tata pameran yang terkesan diam membisu dan membiarkan pengunjung datang melihat-lihat tanpa adanya interaktif antara pengunjung dan museum, karena hal itu akan membuat pengunjung menjadi bosan.

Jika Museum Olahraga Nasional hendak didesain sebagai museum pascamodern maka, setidaknya memenuhi beberapa kriteria. Kriteria pertama adalah museum semestinya bersifat narasi yang menyampaikan nilai, pesan atau makna, bukan lagi sekedar menata koleksi. Kurator harus dapat melibatkan masyarakat dalam penataan koleksi sehingga pameran tersebut berkesan atau menyentuh empati publik, dan dapat merubah pandangan publik. Selanjutnya, museum saat ini harus menjadi lebih terbuka untuk siapa saja, termasuk untuk *disable* atau orang-orang dengan kebutuhan khusus, masyarakat, kelompok, dan budaya yang selama ini terpinggirkan. Tidak ada lagi budaya tinggi dan rendah, semua kebudayaan dianggap sederajat. Selain itu, karena faktor teknologi, media dan informasi yang semakin maju, mengharuskan museum dapat dengan mudah diakses oleh masyarakat, misalnya digital museum dan website museum. Pembuatan website museum dan digital museum secara *online*, menandakan bahwa museum memberikan pelayanan informasi untuk membuka akses seluas-luasnya kepada masyarakat sehingga mereka dapat mengunjungi museum baik langsung maupun *online*.<sup>8</sup>

---

<sup>7</sup> Noerhadi Magetsari, 2010 dalam makalah "Museum Olahraga Nasional sebagai Landasan Budaya Prestasi" disampaikan dalam Workshop yang diselenggarakan oleh Museum Olahraga Nasional di Yogyakarta.

<sup>8</sup> Marty, Paul F. Museum websites and museum visitors: digital museum resources and their Use. College of Information, Florida State University, USA. Online Publication Date: 01 March 2008

Kriteria lain yang mencirikan museum pascamodern adalah museum berkembang menjadi sebuah pusat kegiatan sosial budaya, meskipun fungsi utama museum tetap sebagai tempat menyimpan dan melestarikan warisan budaya. Hal ini menunjukkan bahwa museum tidak sekedar lagi hanya menyajikan pameran koleksinya dan menyelenggarakan program-program publiknya, namun museum saat ini juga menyediakan sarana bagi pengunjung untuk saling berinteraksi. Interaksi disini adalah dapat dilakukan dengan cara seperti diskusi, atau mendengarkan ceramah (Magetsari, 2010).

Berangkat dari beberapa alasan tersebut di atas, dianggap perlu untuk melakukan penelitian di Museum Olahraga Nasional tersebut mengenai wacana "Museum Olahraga Nasional sebagai Museum Pascamodern".

## **1.2 Rumusan Permasalahan**

Dunia museum mengalami perkembangan dari masa ke masa mengikuti perkembangan atau tuntutan masyarakat seiring perkembangan zaman. Jika sebelumnya museum bersifat eksklusif atau terbatas dan berorientasi pada koleksi semata, kini museum telah menjadi sebuah lembaga yang inklusif atau bersifat terbuka, yang bersifat melayani masyarakat, dan menawarkan pengetahuan serta pengalaman yang baru kepada pengunjung. Eileen Hooper-Greenhill (2007:1) mengatakan "*The role of museums is no longer limited to the conservation of objects: they also have to share and continuously reinterpret them*". Hal ini menunjukkan adanya perubahan bahwa peran museum tidak lagi terbatas pada mengkonservasi koleksi, akan tetapi museum juga berbagi dan menafsirkannya secara terus menerus.

Museum pascamodern adalah museum yang interpretif, kreatif, dan komunikatif, selain itu museum juga dapat berperan sebagai pusat dari komunitas pendukungnya yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan mereka (Magetsari, 2011). Museum seharusnya tidak hanya menyampaikan pengetahuan saja, melainkan juga sebuah pengalaman baru (*new experience*) bagi masyarakat yang datang berkunjung ke museum.

Dari latar belakang permasalahan yang telah dikemukakan, maka pertanyaan yang akan dijawab dalam penelitian ini adalah bagaimana



mengembangkan Museum Olahraga Nasional dengan konsep museum pascamodern?

### **1.3 Tujuan dan Manfaat**

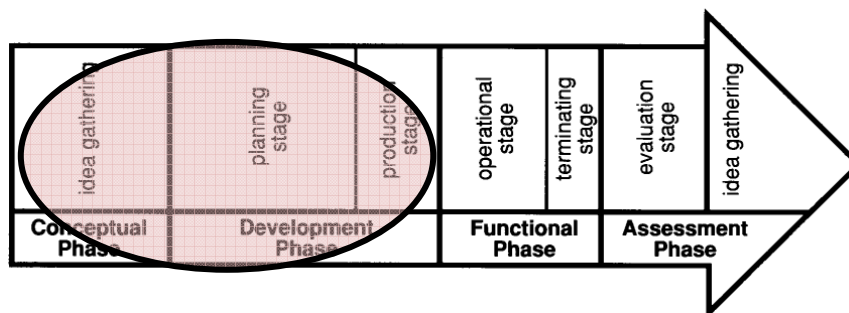
Tujuan dari penelitian ini adalah meningkatkan peran Museum Olahraga Nasional sebagai museum yang multifungsi sesuai dengan konsep museum pascamodern.

Sedangkan manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi kalangan akademisi, penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu contoh dari penerapan ilmu permuseuman, terutama mengenai peranan tata pameran dan sarana penunjang museum olahraga sebagaimana konsep museum pascamodern.
2. Bagi Museum Olahraga Nasional, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi lebih lanjut untuk menentukan langkah pengembangan museum di kemudian hari, terutama melalui pendekatan tata pameran yang mampu menjawab bahwa Museum Olahraga Nasional sebagai museum pascamodern.
3. Bagi masyarakat, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjawab dan memenuhi harapan pengunjung terhadap museum, khususnya Museum Olahraga Nasional.

### **1.4 Ruang Lingkup Penelitian**

Penelitian ini mengambil lokasi di Museum Olahraga Nasional yang berada di kompleks TMII, Jakarta. Ruang lingkup kajian dalam penelitian ini adalah tata pameran pada Museum Olahraga Nasional sebagai museum pascamodern. Penelitian ini akan difokuskan pada tata pameran (*exhibition*) khususnya mengenai tema, koleksi dan informasi yang melekat pada koleksi. Proses komunikasi antara pengunjung dengan museum dilakukan melalui penyajian koleksi pada ruang tata pameran yang telah diberikan interpretasi dengan bantuan media seperti label dan lainnya, sehingga pengunjung dapat mengerti apa yang hendak disampaikan museum melalui penyajian koleksi tersebut.



Bagan 1.4

## Bagan Perencanaan Eksibisi

Sumber: Dean, 2002: 9

Museum dalam mengomunikasikan koleksi kepada pengunjung perlu mempersiapkan diri dengan baik, untuk itu diperlukan beberapa tahapan dalam perencanaan tata pameran. Tahapan tersebut terdiri dari fase konseptual, fase pengembangan, fase fungsional, dan fase penilaian. Fase konseptual dimulai dengan pengumpulan ide yang dapat diperoleh dari berbagai sumber. Fase pengembangan terdiri dari tahap perencanaan dan tahap produksi. Tahap perencanaan meliputi penentuan tujuan pameran, diikuti dengan penyusunan alur cerita setelah adanya penentuan tema pameran, dan desain tata pameran. Sementara tahap produksi meliputi persiapan komponen yang diperlukan untuk pameran, penataan koleksi dan sarana pendukung lain termasuk diantaranya adalah menyiapkan label yang merupakan interpretasi dari sebuah tata pameran.

Selanjutnya fase fungsional dan fase penilaian. Fase fungsional terdiri tahap operasional berupa aktivitas yang diperlukan dalam penyelenggaraan tata pameran, pelaksanaan program publik, evaluasi pengunjung yang juga dapat digunakan sebagai masukan untuk penyelenggaraan pameran berikutnya, pengamanan, dan berakhir dengan proses pembongkaran dan pengembalian koleksi. Sementara fase penilaian merupakan evaluasi atas penyelenggaraan tata pameran mulai dari awal penyelenggaraan sampai berakhirnya kegiatan tata pameran. Hasil dari evaluasi dapat dipakai kembali pada fase pertama yaitu pengumpulan ide, sehingga keseluruhan fase dapat dikatakan sebuah proses yang merupakan pengulangan. Keempat tahap tersebut mengacu pada model penyelenggaraan tata pameran David Dean (2002:9-15) seperti digambarkan pada bagan di atas.

Penelitian ini membatasi pada fase konseptual dan fase pengembangan. Lingkup bahasan lainnya juga disampaikan mengenai fungsi museum lainnya

sebagai sarana publik melalui fasilitas yang dimiliki oleh Museum Olahraga Nasional. Dengan demikian penerapan perspektif museum pascamodern selain dilihat dari tata pameran juga melihat fungsi lain museum melalui fasilitas yang dimiliki Museum Olahraga Nasional.

### 1.5 Kerangka Pemikiran

Penelitian didasarkan pada teori museologi, dan konsep tata pameran museum pascamodern, dan informasi mengenai keolahragaan di Indonesia. Teori museologi yang digunakan adalah teori dasar dalam museum sebagaimana telah disampaikan dalam paragraf di atas bahwa museum memiliki tiga fungsi dasar yaitu fungsi preservasi, penelitian dan komunikasi, dan pembahasan tesis ini adalah mengenai fungsi komunikasi melalui tata pameran. Selanjutnya informasi olahraga membantu dalam proses penyusunan *story line* sebagai bentuk penyampaian informasi kepada pengunjung melalui tata pameran, yang didukung oleh konsep tata pameran museum pascamodern.

Perubahan peran museum membuat adanya penambahan fungsi museum sebagai pusat kegiatan sosial, tanpa menghilangkan fungsi dasar dari museum, yaitu *preservation*, *research*, dan *communication* (Van Menci, 2003). Penambahan fungsi ini memberi kesempatan kepada pengunjung untuk saling berinteraksi, baik berinteraksi dengan museum melalui media *exhibition* yang interaktif dan komunikatif, maupun dengan sesama pengunjung.

Paradigma yang berkembang dalam museum abad 21 atau museum pascamodern adalah museum yang penuh harapan seperti pendapat Janet Marstine (2006:19) dalam *Introduction* pada bukunya yang berjudul "New Museum Theory and Practice" "*The paradigm, post-museum, is the most hopeful*". Museum saat ini semestinya tidak lagi menganggap pengunjung itu pasif, melainkan menganggap pengunjung bersikap aktif. Untuk itu diperlukan tampilan museum yang komunikatif dan interaktif melalui media pameran yang informatif dan komunikatif. David Dean menjelaskan bahwa museum harus mengembangkan organisasinya ke dalam organisasi multi dimensional. Museum di awal abad 21 menjadi museum yang multi peran, dengan multi tujuan (Dean, 1994,1), dimana museum tidak hanya menampilkan koleksi-koleksi saja melainkan pengunjung

dapat merasakan pengetahuan dan pengalaman baru yang tidak didapatkan di tempat lain.

### **1.6 Metode Penelitian**

Metode yang akan digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif. Metode penelitian kualitatif adalah pekerjaan interpretif dengan pendekatan naturalistik yang berfikir berdasar kenyataan atau keadaan yang terjadi, dengan cara menjelaskan fenomena yang diteliti. Penelitian ini menggunakan model deskriptif, yaitu gambaran, ringkasan kondisi dan situasi yang ada pada objek penelitian.

Penelitian dilakukan dengan cara pengumpulan data dan analisis data. Pengumpulan data dilakukan dengan cara studi pustaka, yaitu mengumpulkan sumber-sumber dan literatur yang berhubungan dengan museum olahraga nasional dari berbagai aspek, sumber bacaan yang berkaitan dengan olahraga, konsep museologi, konsep tata pameran, dan museum pascamoderen. Pengumpulan data, juga dilakukan dengan cara observasi dan wawancara. Observasi dilakukan dengan mengamati, dan merekam baik secara visual dan tertulis segala peristiwa dan situasi yang ada di Museum Olahraga Nasional, Jakarta. Sementara itu, wawancara dilakukan terhadap: kepala museum, kepala bagian tata usaha, tenaga pengelola koleksi, tenaga bidang pameran, dan instansi yang terkait seperti kantor Kementerian Pemuda dan Olahraga, dan KONI untuk mendapatkan data museum secara keseluruhan, diantaranya tentang penyajian pameran, data pengunjung dan koleksi Museum Olahraga Nasional, dan juga informasi mengenai keolahragaan di Indonesia.

Data yang diperoleh dijelaskan melalui gambaran umum seperti sejarah museum, data pengunjung dan pengelolaan museum yang terdiri dari visi dan misi museum, struktur organisasi dan sumber daya manusia yang ada, serta menjelaskan keadaan yang sebenarnya mengenai tata pameran Museum Olahraga Nasional ditinjau dari tema, koleksi dan label yang ada.

Setelah pengumpulan data dijelaskan melalui gambaran umum, langkah selanjutnya adalah tahap analisis data dengan membandingkan data museum mengenai tema, koleksi dan label pada tata pameran Museum Olahraga Nasional

dengan teori yang dipakai yaitu teori museologi, dan konsep tata pameran museum pascamodern, hingga dapat membuat interpretasi dari pemaknaan terhadap data tersebut. Sebagai tahap akhir dihasilkan kesimpulan terhadap analisis data berupa tema penyajian Museum Olahraga Nasional ditinjau dari perspektif museum pascamodern

## **1.7 Sistematika Penulisan**

### **BAB 1: PENDAHULUAN**

Bab ini berisikan uraian mengenai latar belakang permasalahan, rumusan permasalahan, tujuan dan manfaat, ruang lingkup penelitian, kerangka pemikiran, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

### **BAB 2: GAMBARAN UMUM DAN TATA PAMER MUSEUM OLAHRAGA NASIONAL**

Bab ini berisikan uraian gambaran umum museum dan gambaran tata pameran Museum Olahraga Nasional saat ini yang terdiri atas tema pameran, koleksi, dan informasi yang ada di Museum Olahraga Nasional.

### **BAB 3 TATA PAMER MUSEUM PASCAMODERN**

Bab ini berisikan uraian mengenai tata pameran museum pascamodern. Pembahasan dalam bab ini mengenai tema pameran, koleksi, dan informasinya melalui label dan lainnya, serta contoh-contoh gambar desain museum pascamodern.

### **BAB 4: MENJADIKAN MUSEUM OLAHRAGA NASIONAL SEBAGAI MUSEUM PASCAMODERN**

Bab ini berisikan informasi olahraga dan konsep pascamodern, gambaran rencana alur cerita, serta peran lain dari fasilitas penunjang museum, sebagai sebuah konsep museum pascamodern.

### **BAB 5 : PENUTUP**

Bab ini akan menguraikan kesimpulan pembahasan seluruh bab dalam tesis ini, kendala yang ada dalam pengembangan museum serta masukan bagi pengelola museum mengenai penyelenggaraan tata pameran di Museum Olahraga Nasional.

## **BAB 2**

### **GAMBARAN UMUM DAN TATA PAMER MUSEUM OLAHRAGA NASIONAL**

#### **2.1 Sejarah Museum**

Museum Olahraga Nasional adalah salah satu museum yang berada di Taman Mini Indonesia Indah, Jakarta. Taman Mini Indonesia Indah sendiri dibangun atas prakarsa Ibu Tien Soeharto, isteri dari almarhum mantan Presiden Republik Indonesia, dan diresmikan pada tanggal 20 April 1975. Taman mini Indonesia Indah dibangun bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan menanamkan rasa bangga dan cinta tanah air pada seluruh rakyat Indonesia, sekaligus memberikan pengetahuan dan pengertian yang lebih baik kepada bangsa-bangsa lain mengenai Bangsa Indonesia<sup>9</sup>.

Gagasan awal pendirian museum datang dari Sri Sultan Hamengkubuwono IX di tahun 1980, karena melihat bahwa selama ini belum ada tempat yang mewadahi hasil prestasi olahragawan Indonesia yang kelak penting bagi generasi masa depan. Setahun kemudian gagasan itu ditindaklanjuti oleh Menteri Muda Urusan Pemuda dan Olahraga Abdul Gafur, dan selanjutnya pada tanggal 18 Mei 1987, permohonan beliau untuk membangun museum di areal Taman Mini Indonesia Indah (TMII), disetujui oleh almarhumah Ibu Tien Soeharto (Yayasan Harapan Kita).

Untuk mewujudkan gagasan tersebut dibentuk tim perencanaan pembangunan yang melibatkan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (Depdikbud), KONI (Komite Olahraga Nasional Indonesia), dan Kementerian Pemuda dan Olahraga (Menpora). Bersamaan dengan Hari Ulang Tahun Taman Mini Indonesia Indah yang ke 14, museum diresmikan pada tanggal 20 April 1989 oleh mantan Presiden RI, Soeharto (almarhum) dengan nama awal di masa pendiriannya adalah Museum Olahraga, dan museum baru dibuka untuk umum pada tanggal 7 Mei 1989. Selanjutnya melalui ketetapan Peraturan Kemenpora nomor PER.0015/MENPORA/II/2007 nama Museum Olahraga ditambahkan kata “nasional” sehingga sejak saat itu nama museum menjadi Museum Olahraga

---

<sup>9</sup> website TMII, lihat referensi.

Nasional. Penambahan kata nasional menunjukkan skala atau tingkatan nasional, bahwa museum yang ada saat ini adalah satu-satunya museum olahraga di Indonesia yang berada di pemerintahan pusat<sup>10</sup>.

## 2.2 Bangunan dan Fasilitas museum

Museum Olahraga Nasional berada di atas lahan seluas 1,5 hektar dengan luas bangunan 3.000 m<sup>2</sup>, dan memiliki tinggi 17 meter, angka 17 ini mengingatkan tanggal hari Proklamasi Kemerdekaan Negara Indonesia. Arsitektur bangunan museum berbentuk bola, yang menggambarkan bahwa sepakbola adalah salah satu olahraga yang memasyarakat di Indonesia<sup>11</sup>. Bangunan utama museum terdiri dari tiga lantai, lantai satu dan dua berisikan ruang tata pameran mengenai sejarah dan informasi keolahragaan di Indonesia, dan lantai tiga menampilkan diorama tentang olahraga tradisional Indonesia. Fasilitas penunjang yang dimiliki museum adalah perpustakaan, ruang auditorium, kantin, sarana ibadah, dan sarana olahraga terdiri dari: tiga buah lapangan untuk olahraga tenis lapangan, ruangan fitnes, ruangan senam aerobik, dan halaman parkir yang cukup luas yang sering digunakan masyarakat umum untuk melakukan senam aerobik setiap hari Minggu pagi.



Foto 2.1



foto 2.2

Foto 2. 1 .

Pengunjung Museum Olahraga Nasional (gambar diambil pada HUT TMII pada tanggal 20 April 2011).

Foto 2.2 Bangunan Museum Olahraga Nasional.

<sup>10</sup> Hasil wawancara dengan pengelola museum. Lihat referensi.

<sup>11</sup> Ibid.



Foto 2.3

Foto 2.3 : Fasilitas olahraga di Museum Olahraga Nasional

### 2.3 Pengelolaan Museum

Di awal pendiriannya, museum berada di bawah pengelolaan Yayasan Pandji Olahraga. Namun, beberapa tahun kemudian pengelolaan museum diserahkan kepada Kementerian urusan Pemuda dan Olahraga. Penyelenggaraan dan pengelolaan museum beberapa kali mengalami perubahan mengikuti perubahan yang terjadi pada struktur organisasi Kementerian Pemuda dan Olahraga (Kemenpora). Hingga pada tahun 2007, Adhyaksa Daud yang saat itu menjabat sebagai Menteri Pemuda dan Olahraga (Menpora) memandang perlu untuk menjadikan Museum Olahraga sebagai Unit Pelaksana Teknis dari Kementerian Negara Pemuda dan Olahraga. Selanjutnya melalui ketetapan Peraturan Menteri Negara Pemuda dan Olahraga Nomor Per.0015/MENPORA/II/2007 yang dikeluarkan pada tanggal 15 Februari 2007 menambahkan kata Nasional, sehingga namanya menjadi menjadi Museum Olahraga Nasional, dan sejak saat itu pula museum memiliki struktur organisasi tugas dan fungsi museum secara jelas. Sehingga dapat dikatakan museum kembali efektif sejak ketetapan Peraturan Menteri tahun 2007 tersebut dikeluarkan, setelah cukup lama pengelolaan museum sebelumnya hampir tidak berjalan sebagaimana mestinya.<sup>12</sup>

<sup>12</sup> Hasil wawancara (dengan pengelola museum dan staf Kemenpora). Lihat referensi.



Museum Olahraga Nasional berada di bawah pembinaan Kementerian Pemuda dan Olahraga (Kemenpora) yaitu di bawah Deputy Bidang Pembudayaan Olahraga, tepatnya di bawah koordinasi Asisten Deputy (Asdep) Olahraga dan rekreasi. Susunan organisasi Museum Olahraga Nasional terdiri dari seorang Kepala Museum, bagian administrasi yaitu Subbagian Tata Usaha, dan bagian teknis yang terdiri dari dua seksi yaitu Seksi Pameran dan Edukasi, dan Seksi Koleksi dan Dokumentasi, serta kelompok jabatan fungsional yang terdiri dari para pelatih olahraga bela diri dan pelatih senam. Menurut salah seorang pengelola museum, kehadiran para pelatih tersebut yang tergabung dalam kelompok jabatan fungsional tidak terlalu aktif terlibat dalam kegiatan dan program-program Museum Olahraga Nasional. Jumlah seluruh karyawan Museum Olahraga Nasional adalah 21 orang, terdiri dari 17 orang sebagai pegawai tetap (Pegawai Negeri Sipil), dan 4 orang pegawai tidak tetap. Sementara itu dilihat dari tingkat pendidikan, Museum Olahraga Nasional memiliki seorang pegawai lulusan pascasarjana, 6 orang lulusan sarjana, dan 14 orang lulusan SMA, namun hampir rata-rata seluruh pegawai belum pernah mengikuti pelatihan tentang permuseuman<sup>13</sup>.

Museum Olahraga Nasional mendapatkan sumber dana tetap dari anggaran pemerintah yaitu yang berasal dari anggaran Kementerian Pemuda dan Olahraga. Sementara itu, sumber dana museum lainnya yang didapat dari penyewaan ruangan auditorium dan sarana olahraga yang ada di museum dan hasil penjualan tiket masuk museum seluruhnya diserahkan kembali kepada negara.<sup>14</sup>

#### **2.4 Tata Pamer Museum**

Museum Olahraga Nasional menyelenggarakan dua jenis<sup>15</sup> pameran yaitu pameran tetap dan pameran keliling, sedangkan untuk pameran temporer belum pernah dilaksanakan di ruangan museum, karena sampai saat ini museum belum memiliki ruangan khusus untuk pameran temporer, namun, museum beberapa kali

---

<sup>13</sup> Ibid.lihat referensi

<sup>14</sup> ibid.lihat referensi

<sup>15</sup> Pameran dibagi menjadi 3 jenis, pameran tetap, temporer dan keliling. Pameran tetap, pameran yang diselenggarakan dalam jangka waktu 2-4 tahun, pameran temporer sebagai penunjang pameran tetap dan diselenggarakan dalam waktu singkat (1 minggu-3 bulan), dan pameran keliling adalah pameran yang diselenggarakan di luar museum dalam jangka waktu tertentu, untuk menampilkan koleksi museum di tempat yang masyarakatnya jarang berkunjung ke museum (Ditmuseum, 2010:46-48).

pernah menyelenggarakan pameran temporer bersama dengan museum lainnya dalam *event* dan jangka waktu tertentu, seperti penyelenggaraan di mall atau pusat perbelanjaan dalam rangka sosialisasi keberadaan Museum Olahraga Nasional. Museum Olahraga Nasional juga memiliki program pameran keliling yang dilaksanakan di beberapa daerah di Indonesia. Tujuan penyelenggaraan pameran keliling adalah menginformasikan kepada masyarakat mengenai keberadaan Museum Olahraga Nasional. Melalui pameran keliling Museum Olahraga Nasional memperkenalkan koleksi yang dimilikinya.

Penyelenggaraan tata pameran berkaitan dengan visi dan misi museum, tema pameran, koleksi yang dipamerkan dan label sebagai sumber informasi. Penyelenggaraan tata pameran berkaitan dengan visi dan misi museum karena melalui visi dan misi museum terlihat gambaran tujuan dari penyelenggaraan tata pameran di Museum Olahraga Nasional. Tujuan penyelenggaraan tata pameran di museum berbeda dengan pameran di tempat lain di luar museum, yang memiliki sifat komersil. Sebagaimana dijelaskan oleh David Dean (1994), bahwa pameran yang bersifat komersil mempunyai tujuan untuk menjual produk yang dipamerkan atau untuk kepentingan finansial, sedangkan tata pameran di museum memiliki arti sebagai tempat untuk merenung, untuk *study*, *learning* dan refleksi (Dean, 1994:2), tidak mencari keuntungan secara finansial.

Sementara itu agar pameran dapat dicerna dengan mudah oleh pengunjung, dan komunikasi terjalin dengan baik antara museum dan pengunjungnya, sebuah tata pameran di museum harus memiliki pemikiran atau cerita yang akan disajikan dalam pameran, koleksi museum yang akan menunjang jalan cerita atau pemikiran, serta teks sebagai media komunikasi antara museum dengan pengunjungnya. Alur cerita dan koleksi berkaitan erat dengan visi museum.

Visi Museum Olahraga Nasional, adalah melestarikan puncak karya dan prestasi olahraga sebagai bahan kajian sejarah olahraga dan lingkungannya, dan menyediakan fasilitas kepada masyarakat menuju terwujudnya masyarakat gemar belajar dan berkehidupan yang sehat fisik, mental, dan dan spiritual. Sementara itu misi Museum Olahraga Nasional adalah :

1. menginformasikan kepada masyarakat, pemuda dan pelajar tentang perjuangan para atlet dan tokoh olahraga nasional dalam memperjuangkan nama besar bangsa Indonesia di tingkat internasional dengan menjunjung tinggi sportivitas.
2. membina generasi muda dalam berprestasi di bidang olahraga baik nasional maupun internasional.

Visi dan misi museum diaplikasikan ke dalam tugas yang diemban oleh pengelola Museum Olahraga Nasional, yaitu melaksanakan urusan pelestarian, pemeliharaan, pameran, dan penyebarluasan informasi di bidang olahraga. Sedangkan dalam melaksanakan tugasnya, museum memiliki fungsi<sup>16</sup>:

1. penyusunan rencana, program, anggaran, evaluasi dan pelaporan;
2. pelaksanaan pengumpulan dan registrasi di bidang olahraga
3. pelaksanaan pameran, bimbingan edukatif dan analisis di bidang olahraga
4. pelaksanaan pendokumentasiandan penyebarluasan informasi
5. pelaksanaan urusan tata usaha dan rumah tangga museum.

Tata pamer adalah bentuk representasi museum melalui penyajian koleksi dan informasi yang ditujukan kepada masyarakat. Museum Olahraga Nasional melalui tata pamernya berupaya untuk merepresentasikan prestasi yang diraih para atlet Indonesia berlandaskan nilai olahraga, sesuai dengan visi dan misi museum. Tata pamer museum pada lantai satu dan dua, dilakukan dengan cara penyajian objek, dan pada lantai tiga penyajian tata pamer dalam bentuk diorama<sup>17</sup>.

#### **2.4.1 Tema Tata Pamer Museum**

Di awal berdirinya museum, kurator tata pamer Museum Olahraga Nasional dipercayakan kepada I Nyoman Nuarta yang bekerja sama dengan tim data yang terdiri dari: Harsuki, Harsono, dan Rusli Luthan. Tata pamer museum disajikan secara tematik seperti pada tema Ekspedisi Tim Everest, Menara Pemuda, Tokoh Olahraga, Penyelenggaraan *event* olahraga (PON, Asean Games, dan Olimpiade) dan juga berdasarkan sistem klasifikasi, seperti Olahraga Prestasi

<sup>16</sup> Peraturan Menpora nomor: PER.0015/Menpora/II/2007.lihat referensi.

<sup>17</sup> Terdapat beberapa macam penyajian, yaitu: penyajian objek, diorama, planetarium, eksplanasi, melalui bentuk pengalaman dengan cara sentuhan, memperlihatkan, model bergerak, dan eksperimen yang saintifik. Ditmuseum, 2010:50.

dan Olahraga Tradisional. Pada salah satu panil di ruang tata pameran lantai satu terdapat gambar desain tata pameran di awal berdirinya museum, yang juga dijelaskan tentang tema-tema yang dipamerkan saat itu di ruang tata pameran lantai satu, dua, dan lantai tiga yang menampilkan diorama olahraga tradisional, seperti dalam gambar foto berikut ini. Berikut ini gambar rancangan desain Museum Olahraga di awal berdirinya museum.

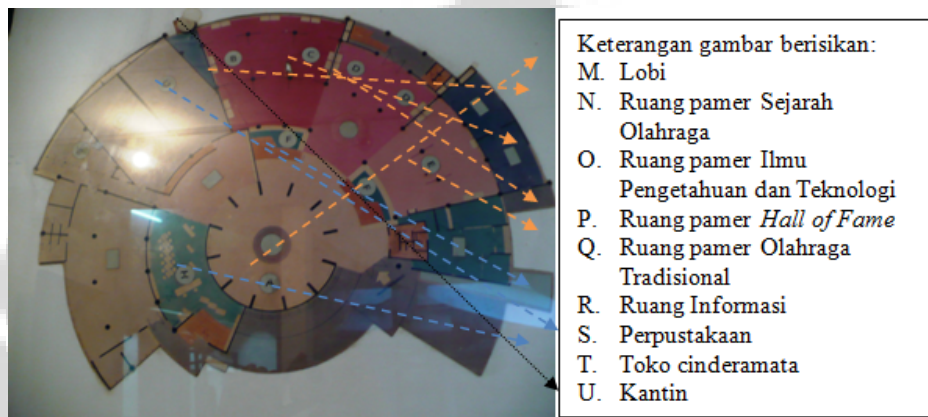


Foto 2.4 Ruang tata pameran lantai satu di awal berdirinya museum.

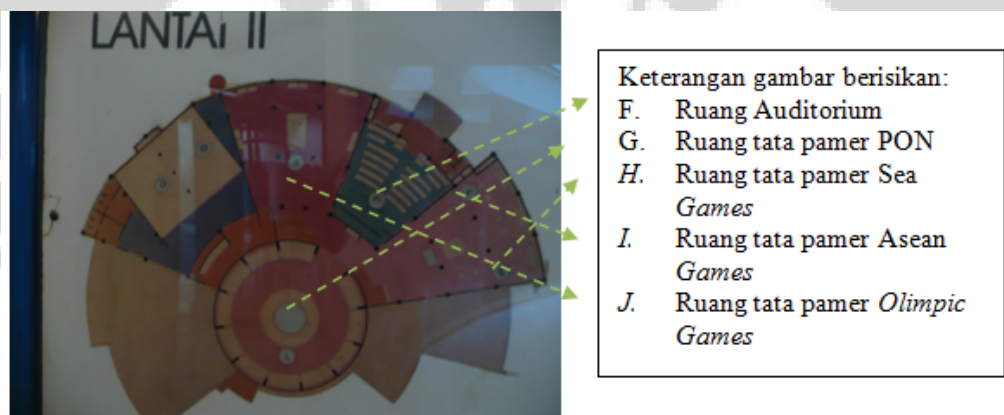


Foto 2.5 Ruang tata pameran lantai dua di awal berdirinya museum

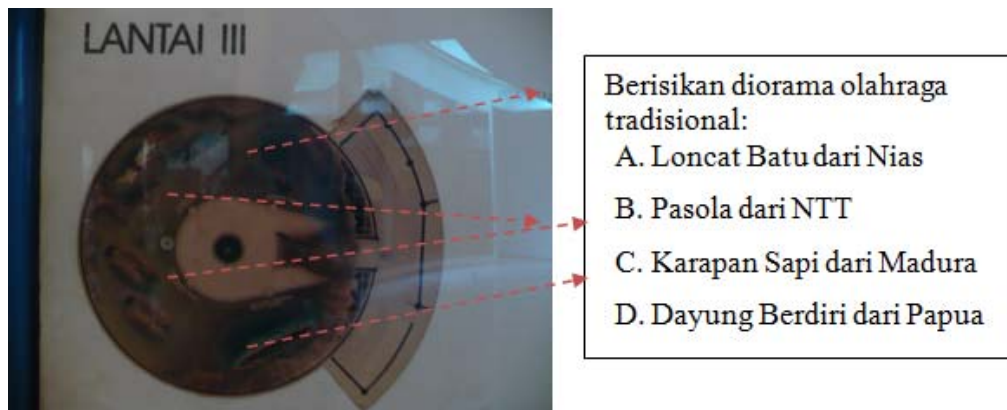


Foto 2.6 Ruang Tata Pamer Lantai Tiga menampilkan diorama

Sementara itu, penyajian koleksi pada ruang tata pameran lantai satu dan dua saat ini terlihat berbeda dengan informasi dalam panil tersebut, sehingga dapat dikatakan adanya perubahan tata pameran dalam penyajian koleksi Museum Olahraga Nasional dengan keadaan sebelumnya, kecuali penyajian diorama olahraga tradisional pada lantai tiga yang masih tetap sama hingga saat ini. Berikut tema penyajian tata pameran di lantai satu dan dua pada saat sekarang, seperti gambar dan keterangan di bawah ini.

Berikut ini gambar rancangan desain Museum Olahraga Nasional saat ini.



Foto 2.7 Ruang tata pameran lantai satu saat ini

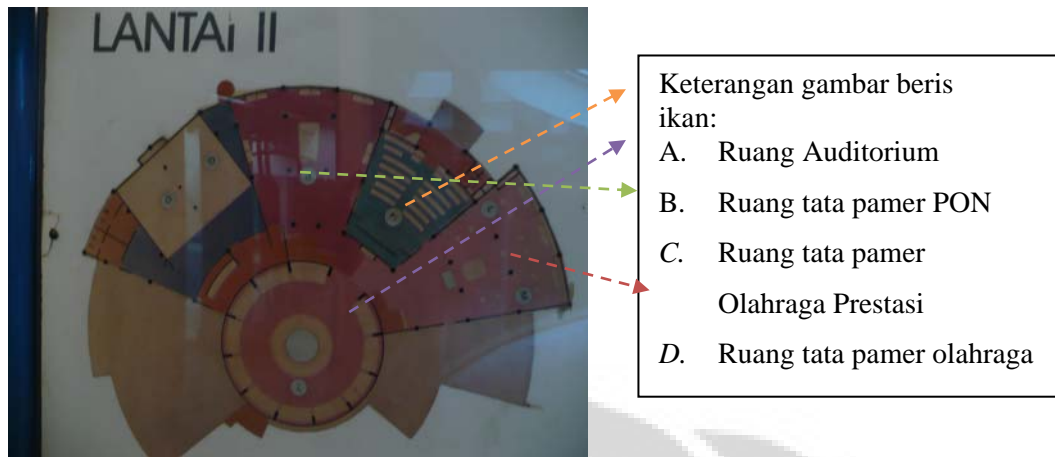


Foto 2.8 Ruang Tata Pamer Lantai Dua , kondisi museum saat ini.

Berdasarkan keterangan dari gambar tersebut, terlihat ada perubahan tata pameran pada lantai satu dan lantai dua dalam hal tema penyajian, sedangkan pada ruang tata pameran lantai tiga masih tetap sama menampilkan diorama. Jika di awal berdirinya museum, pada ruang tata pameran lantai satu terdapat empat tema penyajian yang terdiri dari: tema Sejarah Olahraga, tema Ilmu Pengetahuan dan Teknologi, tema *Hall of Fame*, dan tema Olahraga Tradisional, maka saat ini tema penyajian bertambah dan mengalami perubahan tema menjadi tujuh tema. Penjelasan tema-tema tersebut akan disampaikan berikut ini<sup>18</sup>.

Tema pameran pada ruang tata pameran lantai satu, terdiri dari:

#### 1. Motto Olahraga

Penyajian tema ini menampilkan motto olahraga baik motto nasional maupun motto internasional yang mencerminkan nilai-nilai hakiki olahraga. Motto olahraga terdiri dari motto :

1. Memasyarakatkan Olahraga dan Mengolahragakan Masyarakat.
2. Olahraga membina sportifitas, persaudaraan, dan perdamaian dunia. Motto ini merupakan gerakan olimpik.
3. Tiada kemenangan tanpa perjuangan (*no gain, without pain*).
4. Lebih cepat, lebih tinggi dan lebih kuat (*citius, altius, fortius*).
5. Di dalam tubuh yang sehat bersemayam jiwa yang kuat (*mens sana in corpore sano*).

<sup>18</sup> Kesemua sumber informasi berasal dari Museum Olahraga Nasional, leaflet, hasil wawancara dan pengamatan.

Kesemuanya dilengkapi dengan foto-foto yang menggambarkan nilai-nilai dari motto tersebut. Penyajian melalui media foto dalam panil akrilik dengan ukuran besar seperti dalam gambar berikut ini.



Foto 2.9

Motto olahraga, Ruang Pamer lantai satu.

## 2. Ekspedisi Everest

Menampilkan berbagai hal tentang pendakian Mount Everest yang dilakukan Tim dari KOPASSUS pada tahun 1997.



Foto 2.10 Kegiatan Tim Ekspedisi Everest



Foto 2.11 Koleksi replika Perahu Pinisi

## 3. Perahu Pinisi

Perahu Pinisi adalah kapal layar tradisional khas Indonesia yang berasal dari Sulawesi Selatan. Tujuan menampilkan koleksi ini adalah untuk menyampaikan kepada pengunjung tentang perasaan bangga, karena meskipun hanya perahu layar tradisional tetapi sejak dahulu nenek moyang bangsa Indonesia mampu mengarungi tujuh samudera.

#### 4. Menara Pemuda

Menara ini merupakan replika dari Menara Pemuda yang ada di pintu utama TMII. Menara ini dibuat dalam rangka memperingati satu abad Kebangkitan Nasional. Pada sisi luar dari replika Menara Pemuda terdapat tanda tangan dari berbagai tokoh nasional dan daerah.



Foto 2.12 Replika Menara Pemuda

#### 5. Tokoh Olahraga

Menampilkan tokoh-tokoh penting olahraga yang telah berjasa mengembangkan dan memajukan olahraga di Indonesia, baik dari kalangan birokrasi, ketua organisasi olahraga Indonesia, maupun para atlet yang telah mengharumkan nama Indonesia di dunia olahraga internasional. Dalam tema ini museum lebih banyak menampilkan tokoh olahraga yang berasal dari birokrasi dan pengurus KONI daripada atlet yang pernah berprestasi, sementara untuk pelatih dan wasit tidak terlihat dalam penyajian di ruang ini. Tokoh olahraga yang berasal dari Atlet yang ditampilkan adalah Rudi Hartono yang pernah mengukir prestasi di cabang bulutangkis, Elyas Pical di cabang olahraga tinju, dan tiga orang atlet panahan wanita yaitu: Nurfitriana, Kusuma Wardani, dan Lilies Handayani yang pernah meraih medali perak pada olimpiade di Seoul tahun 1988, serta Moch sarengat yang pernah menjadi pemecah rekor di Asean Games tahun 1962, untuk nomor atletik lari 100 m .





Foto 2.13 Penayajian tema tokoh olahraga

## 6. Sejarah Olahraga Nasional

Menampilkan tentang sejarah awal munculnya kegiatan keolahragaan di Indonesia. Dalam tema ini museum ingin menceritakan bahwa meskipun pada masa-masa sulit di awal kemerdekaan, tapi bangsa Indonesia mampu menyelenggarakan acara-acara olahraga, seperti penyelenggaraan Pekan Olahraga nasional (PON) I di tahun 1948 di Kota Solo, Jawa Tengah, Asean Games, Pembentukan Persatuan Sepak bola Seluruh Indonesia (PSSI), dan pembukaan Stadion Utama Gelora Bung Karno, Senayan Jakarta. Koleksi yang ditampilkan adalah foto-foto kegiatan, selain itu ada pula foto tentang surat-surat dari pejabat pemerintah RI di tahun 1958-1962 yang berkaitan dengan rencana penyelenggaraan Asean Games yang akan dilaksanakan di Jakarta.

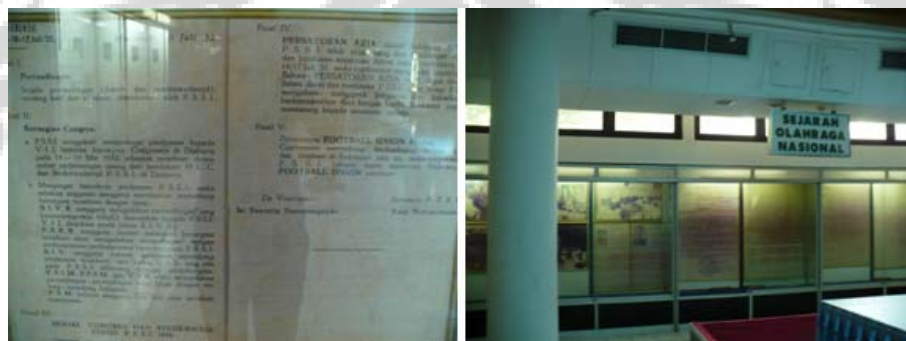


Foto 2.14 Penayajian tema sejarah olahraga nasional.

## 7. Sejarah Olahraga Antar Bangsa

Menampilkan foto-foto keikutsertaan atlet Indonesia pada penyelenggaraan acara olahraga ajang internasional seperti Asean Games yang pertama di tahun 1951 di New Delhi, India, dan keikutsertaan atlet Indonesia pada Olimpiade

Helsinki, Finlandia pada tahun 1952, serta penyelenggaraan Asean Games di Jakarta pada tahun 1962.

Foto 2.15



Penyajian tema sejarah olahraga antarbangsa

Sementara itu pada lantai dua juga terdapat perbedaan antara tema penyajian di awal berdirinya museum dengan tema penyajian tata pameran saat ini. Di awal berdirinya museum, tema penyajian pada lantai dua adalah tentang penyelenggaraan sejarah *event* olahraga baik sejarah olahraga tentang Indonesia sebagai tuan rumah dalam penyelenggaraan *event* olahraga maupun sejarah keikutsertaan atlet Indonesia dalam penyelenggaraan *event* olahraga internasional. Tema sejarah *event* olahraga pada waktu itu terdiri dari: Pekan Olahraga Nasional (PON), Asean Games, Sea games, dan Olimpiade. Sedangkan saat ini tema penyajian tata pameran terdiri dari tiga tema seperti keterangan berikut ini.

Tema pameran pada ruang tata pameran lantai dua, terdiri dari:

1. Tema penyelenggaraan Pekan Olahraga Nasional (PON), menampilkan berbagai hal seputar penyelenggaraan PON di Indonesia, mulai dari PON I hingga PON XVII.



Foto 2.16: Penyajian penyelenggaraan PON

2. Olahraga prestasi, menampilkan informasi tentang olahraga dari berbagai cabang olahraga yang telah memiliki induk organisasi dan menjadi anggota

Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI), serta atlet-atlet yang berprestasi dalam kompetisi olahraga baik tingkat nasional maupun internasional. Selain itu ditampilkan pula sejarah KONI. Penyajian koleksi ditempatkan dalam sebuah vitrin dan ditempatkan berdasarkan induk cabang organisasi yang menjadi anggota Koni. Ada sejumlah 35 cabang olahraga yang ditampilkan di ruangan ini. Cabang olahraga yang ditampilkan tersebut adalah:

- |             |                 |                |
|-------------|-----------------|----------------|
| -tenis      | -angkat berat   | -sepak bola    |
| -tenis meja | -pencak silat   | -voli          |
| -atletik    | -panjat tebing  | -panahan       |
| -anggar     | -menembak       | -arung jeram   |
| -gulat      | -sepak takraw   | -kempo         |
| -tinju      | -taekwondo      | -hockey        |
| -softball   | -karate         | -balap sepeda  |
| -selam      | -terbang layang | -layang-layang |
| -senam      | -ski air        | -renang        |
| -dayung     | -otomotif       | -judo          |
| -catur      | -bowling        | -bridge        |
| -bola sodok | -bulu tangkis   |                |



Foto 2.17 Penyajian dengan tema Olahraga Prestasi

3. Permainan Tradisional, menampilkan bentuk-bentuk dan asal-usul permainan tradisional yang berkembang dan menjadi ciri khas dari masing-masing propinsi di Indonesia, saat ini yang baru ditampilkan mewakili sejumlah 27 propinsi, belum mencakup seluruh propinsi di Indonesia yang berjumlah 33 buah propinsi. Terlihat dalam gambar penyajian koleksi berada dalam vitrin dan ditampilkan menurut propinsi dimana olahrag tradisional itu berasal.



Foto 2.18 Penyajian tema Olahraga tradisional

#### 2.4.2 Koleksi Museum

Koleksi adalah bagian yang utama bagi sebuah museum. Jumlah koleksi menurut data tahun 2010 yang diperoleh dari Museum Olahraga Nasional berjumlah 1615<sup>19</sup> buah koleksi, dan koleksi yang ditampilkan pada ruang tata pameran sekitar 70-80 % sementara sisanya 20-30 %<sup>20</sup> berada dalam ruang penyimpanan (*storage*) sementara, karena museum belum memiliki ruang penyimpanan koleksi tetap yang sesuai standar. Koleksi yang berbentuk kecil seperti pin, dan medali, disimpan dalam laci di sebuah ruangan yang digunakan sebagai ruang penyimpanan sementara. Pihak pengelola Museum Olahraga Nasional membuat kebijakan dalam mengklasifikasikan koleksi sesuai dengan tema penyajian. Klasifikasi koleksi Museum Olahraga Nasional berdasarkan tema dari tata pameran, terdiri dari:

1. Jenis koleksi yang termasuk ke dalam olahraga prestasi, contohnya adalah piala, medali, barang-barang yang digunakan untuk kegiatan olahraga diantaranya sepatu, kostum, alat pelindung tubuh, raket, bola, dan lain-lain.
2. Jenis koleksi permainan tradisional, contohnya adalah ketapel, gasing, engrang, sumpitan, replika perahu, layang-layang, dan pakaian adat dari beberapa propinsi di Indonesia. Koleksi permainan tradisional ditempatkan di

<sup>19</sup> Data museum tahun 2010 ( buku besar registrasi museum). Belum dapat diperoleh data yang tepat mengenai jumlah klasifikasi koleksi Museum Olahraga Nasional, karena masih dalam proses pencatatan oleh petugas museum. Selain itu juga diperoleh daftar inventaris koleksi museum berdasarkan data tahun 2008, terlampir.

<sup>20</sup> Informasi berdasarkan wawancara dengan Kepala Museum Olahraga Nasional. Lihat referensi.

dalam vitrin yang ukurannya hampir sama semua, dan ditempatkan menurut propinsi masing-masing daerah yang memiliki permainan tradisional .

3. Jenis koleksi *event* PON, contohnya adalah foto-foto penyelenggaraan PON, obor, maskot, pin, pluit, panji-panji.
4. Jenis koleksi tim ekspedisi Everest, contohnya adalah baju dan sepatu khusus untuk mendaki di pegunungan es, kantung tidur (*sleeping bag*), sarung tangan, tutup kepala, piagam penghargaan, dan foto-foto.
5. Jenis koleksi perahu Pinisi , contohnya adalah replika perahu Pinisi dan foto sebagai penunjang.
6. Jenis koleksi menara pemuda berbentuk replika menara pemuda, dan kain putih panjang berisikan tanda tangan dari berbagai tokoh nasional dan daerah.
7. Jenis koleksi dengan tema motto, tokoh olahraga, dan sejarah olahraga berupa foto-foto yang menggambarkan nilai-nilai olahraga olahraga, tokoh olahraga, dan sejarah olahraga nasional maupun internasional.
8. Selain itu terdapat pula koleksi patung dari perunggu yang berada di tengah-tengah ruang pameran tetap yang menggambarkan seorang atlet loncat indah terkenal, yaitu Soraya Perucha yang sedang melakukan gerakan melompat



Foto 2.19 Koleksi patung perunggu

9. Penyajian Diorama berbentuk lukisan dan patung dalam ukuran yang sebenarnya mengenai olahraga tradisional yang ditampilkan pada lantai tiga. Terdapat empat macam olahraga tradisional yang ditampilkan, yaitu olahraga

dayung berdiri dari Papua, karapan sapi dari Madura, pasola dari Nusa Tenggara Timur dan lompat batu dari Nias.

Beberapa koleksi berupa kostum olahraga pada olahraga prestasi dan olahraga tradisional yang terdapat di ruang tata pameran lantai dua, ditampilkan dengan cara menggantung dengan gantungan baju yang biasa digunakan sehari-hari, dengan cara dilipat, dan dengan bantuan boneka manekin. Penempatan koleksi secara keseluruhan berada di dalam vitrin, sehingga pengunjung tidak dapat menyentuh, merasakan dan memainkannya. Begitu pula untuk koleksi foto yang sudah di dalam bingkai juga ditempatkan di dalam vitrin. Ada beberapa vitrin yang terlihat kosong dengan penyajian koleksi, tetapi di bagian vitrin lain koleksinya terlihat penuh dalam satu vitrin. Beberapa vitrin yang terlihat kosong sebagian dikarenakan koleksi dikeluarkan sementara dari vitrin untuk kebutuhan penyelenggaraan pameran temporer yang akan dilaksanakan di Malaysia dalam bulan Juli ini.

Cara Perolehan koleksi pada umumnya diperoleh melalui sumbangan, dan sebagian kecil lainnya adalah koleksi titipan, dan pembelian. Menurut informasi yang didapat dari Kepala Museum Olahraga Nasional mengenai pengadaan koleksi dilakukan dengan memperhatikan dua alasan, yaitu alasan pertama koleksi berasal dari atlet yang sudah tidak aktif lagi dan pernah berprestasi, dan alasan kedua adalah atlet tersebut menjadi ikon sejarah dalam cabang olahraga yang digelutinya. Sementara benda-benda yang berasal dari atlet-atlet muda berprestasi dan masih aktif tidak termasuk dalam perencanaan pengadaan koleksi museum. Selain itu pihak museum juga mengadakan koleksi dengan cara pembelian koleksi baru dari toko seperti, bola atau kostum untuk olahraga sepak bola, yang juga berfungsi sebagai koleksi penunjang. Koleksi museum berasal dari olahraga yang telah memiliki induk organisasi dan menjadi anggota KONI, tetapi tidak terlihat benda-benda yang menjadi bagian koleksi dari prestasi atlet para disabilitas (atlet dari cabang olahraga khusus penyandang cacat).

Koleksi yang akan ditampilkan dalam ruang tata pameran haruslah koleksi yang telah dilakukan perawatan terlebih dahulu. Untuk itu pengelola museum perlu melakukan kegiatan konservasi. Museum Olahraga Nasional melakukan kerja sama dengan instansi lain di bidang konservasi untuk membantu mengerjakan

pekerjaan konservasi kuratif<sup>21</sup> seperti melakukan identifikasi permasalahan, analisis laboratorium, pembersihan, perbaikan, konsolidasi, pengawetan, dan perlindungan (Ditmus, 2008:40-41) pada koleksi yang mengalami kerusakan. Sementara itu untuk konservasi preventif<sup>22</sup> pihak museum belum pernah melakukan sesuai dengan standar seperti melakukan kegiatan monitoring melakukan pengecekan suhu, kelembaban, cahaya, dan faktor lingkungan lainnya secara rutin. Kegiatan preventif yang dilakukan para petugas museum dengan cara melakukan pembersihan ruangan, vitrin dan koleksi dari debu, dan melakukan penggantian koleksi secara berkala.



Foto 2.20 vitrin yang terlihat kosong

### 2.4.3 Informasi melalui *labeling*

Untuk memudahkan pengunjung memahami apa yang ingin disampaikan oleh museum kepada pengunjung, maka sebuah tata pameran tidak hanya menghadirkan penyajian koleksi saja, tetapi juga diperlukan pula teks atau informasi yang dapat menjelaskan kepada pengunjung mengenai koleksi yang dipamerkannya. Museum Olahraga Nasional menyampaikan teks atau informasi berupa label dinding (*introductory label*) yang memuat informasi awal, yang

<sup>21</sup> Konservasi kuratif adalah suatu tindakan menangani koleksi yang telah mengalami kerusakan dan menjaga koleksi agar tetap berada pada kondisi yang baik sesuai dengan aslinya. (Ditmus, 2008:39)

<sup>22</sup> Konservasi preventif adalah suatu tindakan pencegahan, yang dapat menghambat proses kerusakan atau pelapukan koleksi. (ibid)

berada di dekat pintu masuk, selain itu terdapat pula label lain<sup>23</sup> yang berisikan nama objek dan keterangan singkat mengenai koleksi yang dipamerkan, juga ada label berisikan data pribadi atlet.

1. Sebelum memasuki ruang utama tata pameran Museum Olahraga Nasional, terdapat informasi awal yang memuat mulai dari tata tertib pengunjung, harga tiket dan jam buka museum hingga informasi tentang pengenalan materi, tema yang ada dalam ruang tata pameran, dan kelompok koleksi yang dipamerkan di dalam ruang tata pameran lantai satu, dua dan tiga. Informasi tersebut disampaikan dalam bentuk baner, seperti gambar berikut ini.



Foto 2.21 Informasi Pengantar di dekat pintu masuk museum

2. Label jenis lain seperti label individu, label kelompok dan label pengantar berisikan nama objek, dan keterangan singkat mengenai koleksi yang dipamerkan, terdapat di beberapa vitrin pada ruang tata pameran lantai satu, dua dan tiga. Pada lantai satu koleksi yang ditampilkan lebih banyak berupa foto sehingga teks yang disampaikan adalah mengenai sejarah peristiwa atau kegiatan olahraga. Sementara itu pada ruang tata pameran yang berada di lantai dua, koleksi museum kebanyakan berupa benda-benda yang berkaitan dengan olahraga prestasi dan olahraga tradisional, sehingga label individu, kelompok atau label pengantar yang berisikan keterangan mengenai objek tersebut.

Dalam ruang tata pameran lantai satu dan dua terdapat beberapa vitrin yang tidak memiliki label sama sekali, misalnya pada vitrin olahraga gulat, loncat

<sup>23</sup> Label pameran dibedakan menjadi label judul, label subjudul, label pengantar, label kelompok, label individu, dan label ID atau identifikasi label (Ditmuseum, 1998:22).



indah, voley, olahraga tradisional dari propinsi Sumatera Selatan. Sebagian besar label berupa keterangan umum dengan kalimat singkat tentang koleksi, misalnya ada label berisikan nama sang atlet dengan koleksi olahraganya, pada koleksi foto label berisi cerita tentang keterangan singkat tentang peristiwa sejarah seperti yang tergambar dalam foto, label individu yang bertuliskan nama objek yang ada di dalam vitrin tersebut. Sebagian vitrin terdapat teks informasi yang menceritakan tentang peristiwa dan pencapaian prestasi olahraga atau mengenai sejarah permainan tradisional, cara memainkan permainan tradisional. Selain itu terdapat teks yang berasal dari klipng koran, ditunjukkan pada vitrin olahraga Hockey dalam ruang tata pameran lantai dua.

Penempatan label untuk label dengan ukuran label besar, ditempatkan pada sisi kanan atau kiri dari vitrin, sehingga pengunjung kurang merasa leluasa untuk membaca informasinya. Sementara itu ada pula label berupa sejarah koni yang ditempatkan di dalam vitrin, sehingga pengunjung merasa kurang jelas untuk membacanya.

Secara umum dapat ditarik kesimpulan mengenai kondisi tata pameran Museum Olahraga Nasional saat ini, yaitu:

1. Sejak museum berdiri hingga pengelolaan yang sekarang, terdapat perubahan tata pameran baik dalam perubahan tema, maupun dalam penempatan koleksi, karena koleksi museum juga mengalami penambahan dari tahun ke tahun. Diketahui jumlah koleksi museum berdasarkan data tahun 2010, adalah 1615 buah koleksi, dan koleksi yang ditampilkan pada ruang tata pameran berkisar antara 70-80 % koleksi, sementara sisanya 20-30% ditempatkan pada ruang storage sementara, karena museum sampai saat ini belum memiliki ruang storage yang permanent sesuai standar. Ruangan sementara yang digunakan adalah ruangan kantor dengan penempatan koleksi pada laci lemari, untuk koleksi yang kecil seperti medali, pin, sedangkan koleksi baju digantung di dalam lemari.

Manajemen koleksi yang belum berjalan dengan baik, terlihat dari pembagian koleksi yang belum dapat diketahui dengan cepat, dan pengaturan sirkulasi koleksi yang masih belum tertib.

2. Koleksi museum telah dilakukan perawatan koleksi sebelum ditempatkan pada ruang tata pameran lantai satu dan dua, sehingga koleksi terlihat bersih dan terawat. Penempatan koleksi pada ruang tata pameran dengan cara digantung, dilipat atau dengan bantuan boneka manekin.
3. Hampir secara keseluruhan koleksi museum berada dalam vitrin baik koleksi berupa foto yang berada dalam bingkai maupun koleksi dalam cabang olahraga prestasi dan olahraga tradisional, sehingga pengunjung tidak dapat menyentuh koleksi.
4. Demikian pula dengan penempatan label berupa informasi sejarah seperti sejarah KONI yang ditempatkan di dalam vitrin.
5. Museum Olahraga Nasional memiliki label informasi pengantar yang ditempatkan di dekat pintu masuk, sehingga pengunjung mengetahui apa saja yang ditampilkan di ruang tata pameran.
6. Untuk label individu objek, di beberapa vitrin masih ada koleksi yang belum memiliki label. Penempatan label pada sisi kiri dan kanan vitrin membuat pengunjung tidak nyaman untuk membacanya, selain itu di beberapa vitrin, penempatan koleksi atau label terlihat menghalangi pandangan untuk membaca label.
7. Label masih menunjukkan keterangan umum seputar informasi objek seperti nama benda, ukuran, jenis bahan, atau data atlet dan data prestasi atlet. Ada pula vitrin yang berisikan label dari guntingan berita dari surat kabar atau yang disebut klip, yaitu pada vitrin Hockey.



Foto 2.22 Penyajian koleksi dan label

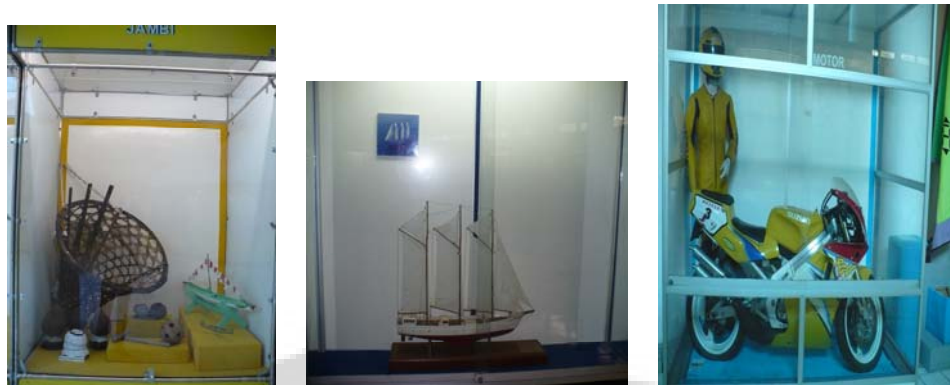


Foto 2.23 Koleksi dalam vitrin tanpa keterangan label.



Foto 2.24

Fotom 2.25

Foto 2.24 Vitrin dengan teks kliping koran pada vitrin olahraga hockey

Foto 2.25 Label yang tidak lengkap pada vitrin olahraga prestasi

### BAB 3

## TATA PAMER MUSEUM PASCAMODERN

Museum pascamodern berkaitan dengan istilah pascamodern, Hendar Putranto<sup>24</sup> membuat sejumlah klarifikasi definisi pokok yang berkaitan dengan definisi pascamodernisme, pascamodernitas, pascamodernisasi dan globalisasi sebagai berikut:

1. *Definisi Pascamodernisme* bukanlah istilah tunggal, yang kuat dan saklek yang bisa selalu diacu dan dijadikan pegangan. Namun setidaknya ada dua karakter pokok, yaitu gaya estetis dan artistik yang menolak kode-kode estetis dan artistik era modernisme, kemudian dalam hal teoritis dan filosofis yang bertentangan dengan kaidah-kaidah pemikiran modern, sebagai contoh perkembangan pascastrukturalisme.
2. *Definisi pascamodernitas*, sebuah tahap perkembangan sosial yang melampaui modernitas. Definisi posmodernitas, mengacu pada keadaan setelah modernitas yang mencakup fokus sosiologis, teknologi dan lainnya yang membedakannya dengan zaman modern. Ide pokoknya adalah memperlihatkan perubahan-perubahan radikal dari ekonomi era industri yang berkuat seputar produksi barang dan jasa menuju ekonomi pascaindustri yang yang diorganisasikan seputar konsumsi budaya, permainan media masa, dan perkembangan teknologi informasi.
3. *Definisi Pascamodernisasi*  
Sejumlah proses perubahan sosial yang mengarah pada transisi dari modernitas menuju pascamodernitas.
4. Globalisasi, sangat berkaitan dengan pascamodern. Globalisasi merupakan proses dimana dunia semakin tak terlihat batasnya, karena terhubung satu sama lain, dan dunia dimana batas-batas politis, budaya, ekonomi yang tadinya ada, sekarang menjadi semakin rapuh, mengabur dan terkadang dianggap kurang relevan.

Hendar Putranto juga mendeskripsikan karakteristik budaya dan masyarakat pascamodern:

---

<sup>24</sup> Purwanto, Hendar. Analisis Budaya dari Pascamodernisme dan Pascamodernitas. 2005 Hal 231—232

1. Pengaruh budaya dan media masa yang menjadi sedemikian kuat dalam hidup sosial daripada era sebelumnya, hal ini karena berkaitan dengan perkembangan teknologi informasi, seperti internet dan media komunikasi lainnya.
2. Hidup sosial dan ekonomi lebih berkisar pada konsumsi simbol-simbol dan gaya hidup daripada produksi barang yang menjadi ciri khas dari era industri. Contohnya adalah seseorang yang membeli kopi di kedai *starbuck*, bukan karena ingin menikmati kopi akan tetapi *starbucks* sebagai simbol pergaulan orang elit.
3. Mengkritik ide tentang realitas dan representasinya, mengangkat orang-orang yang terpinggirkan seperti lesbian, homoseks, dan lain-lain.
4. Imajinasi dan ruang menjadi prinsip pemersatu dari produksi kultural, bukan lagi narasi dan sejarah.
5. Munculnya aneka macam parodi, ironi dan eklektisme pop, contohnya adalah pementasan wayang Gatotkaca yang melayang di udara sambil membawa *mobile phone*.
6. Bentuk-bentuk arsitektur yang menunjukkan kesan *play full*, “berleha-leha” dan gaya hidup, seperti banyaknya pusat-pusat perbelanjaan (mall), kompleks hunian real estate, apartemen, kondominium dan lain-lain.
7. Hibriditas yang dipuja, contohnya adalah konsep tradisonal yang dipadupadankan dengan konsep kekinian. Klasifikasi, batas-batas antara budaya tinggi elit dan budaya rendah atau populer semakin mengabur atau bahkan dihilangkan.

Berdasarkan definisi pascamodern dan ciri-ciri budayanya, maka museum pascamodern merupakan museum yang berbeda dengan museum modern. Perbedaannya terlihat dalam pemberian makna terhadap koleksi, tata pamer, akses pengunjung, arsitektur dan management.

### **Koleksi dan tata pamer**

Filsuf pascamodern, Zygmunt Bauman, menjelaskan bahwa saat ini intelektual didefinisikan ulang dalam pergeseran dari legislator ke penerjemah. Bahwa museum sekarang tidak sekedar menata koleksi (legislator: penata/pembuat) tapi ada nilai yang ingin disampaikan, nilai tersebut disesuaikan

dengan kebutuhan masyarakat (penerjemah). Bahwa kurator harus dapat melibatkan masyarakat dalam penataan koleksi sehingga pameran tersebut berkesan atau menyentuh empati publik, dan dapat merubah pandangan publik.

Pada Museum Modern koleksi yang ditampilkan bukan sekedar informasi akan tetapi berupa makna dan narasi (pengetahuan dan identitas), oleh karena itu diperlukan metode khusus, karena permasalahannya kompleks maka lahirlah museologi. Perubahan ini terjadi karena tuntutan masyarakat. Tujuan museum kini berubah untuk kesejahteraan masyarakat, untuk mencerdaskan masyarakat dan lain-lain. Terbuka untuk semua kalangan, oleh karena itu kalangan tersebut dapat menunjukkan eksistensi dirinya pada museum.

### **Pengunjung dan Aksesibilitas**

Museum di masa sebelumnya cenderung bersifat eksklusif dan elit, namun museum saat ini menjadi lebih terbuka untuk siapa saja, baik bagi *disable* atau orang-orang dengan kebutuhan khusus, maupun sehat, masyarakat, kelompok, dan budaya yang selama ini terpinggirkan. Tidak ada lagi budaya tinggi dan rendah, semua kebudayaan dianggap sederajat. Selain itu, karena faktor teknologi, media dan informasi yang semakin maju, mengharuskan museum dapat dengan mudah diakses oleh masyarakat, misalnya digital museum dan website museum. Seperti halnya globalisasi yang menghilangkan batas ruang dan waktu, pembuatan website museum dan digital museum secara *online*, menandakan bahwa museum memberikan pelayanan informasi untuk membuka akses seluas-luasnya kepada masyarakat sehingga mereka dapat mengunjungi museum baik langsung maupun *online*.<sup>25</sup>

Fungsi utama museum tetap sebagai tempat menyimpan dan melestarikan warisan budaya, akan tetapi museum pascamodern juga telah berkembang menjadi sebuah pusat kegiatan sosial budaya. Hal ini menunjukkan bahwa museum tidak sekedar lagi hanya menyajikan pameran koleksinya dan menyelenggarakan program-program publiknya, namun museum saat ini juga menyediakan sarana bagi pengunjung untuk saling berinteraksi. Interaksi disini

---

<sup>25</sup> Marty, Paul F. Museum websites and museum visitors: digital museum resources and their Use. College of Information, Florida State University, USA. Online Publication Date: 01 March 2008

dapat dilakukan dengan cara seperti diskusi, atau mendengarkan ceramah (Magetsari, 2010). Seperti yang dikutip oleh Janet Marstine (2006:19) bahwa Huysen mengharapkan museum dapat menjadi sebuah ruang bertemunya budaya dunia yang menggambarkan heterogenitasnya, membangun jaringan, dan hidup bersama dalam pandangan dan memori pengunjung.

Paradigma yang berkembang dalam museum abad 21 atau museum pascamodern adalah museum yang penuh harapan seperti pendapat Janet Marstine (2006:19) dalam *Introduction* pada bukunya yang berjudul “*New Museum Theory and Practice “The paradigm, post-museum, is the most hopeful”*. Museum saat ini semestinya tidak lagi menganggap pengunjung itu pasif, melainkan menganggap saat ini pengunjung bersikap aktif. Untuk itu diperlukan tampilan museum yang komunikatif, dan interaktif melalui media tata pameran dan program-program publiknya.

Dalam merancang tata pameran perlu menentukan presentasi yang akan digunakan, Timothy Ambrose dan Crispin Paine (2006:97) membagi *display* tata pameran museum menjadi enam tipe, yaitu :

1. Kontemplatif display. Bersifat perenungan menampilkan hal-hal yang indah atau inspirasi. Biasanya terdapat pada galeri seni, mengutamakan perasaan emosional.
2. Didaktik display. Display dengan menampilkan bentuk cerita, untuk mengajarkan sesuatu. Tampilan objek mendukung cerita, misalnya prasejarah suatu negara, atau seni rakyat daerah. Biasanya digunakan pada museum sejarah atau ilmu pengetahuan.
3. Rekonstruksi display. Penyajian dengan cara adegan imajiner asli atau rekonstruksi contohnya Museum *open air* seperti Skansen di Swedia, di mana jalan-jalan seluruh bersejarah bangunan dibangun kembali dan diperbaharui, contoh jenis ini seperti halnya tablo kecil di galeri museum.
4. Grouped display. Display dengan cara menampilkan objek bersama-sama, dan interpretasi yang sangat sedikit, contohnya adalah museum arkeologi, dengan objek yang banyak tetapi sangat sedikit yang diinformasikan kepada pengunjung mengapa koleksi itu penting atau apa

yang terjadi di zaman perunggu. Jenis display ini banyak ditemukan di museum di seluruh dunia, karena sangat mudah untuk melakukannya.

5. *Visible storage*. Museum awalnya digunakan untuk menyimpan segala sesuatu yang mereka miliki pada display, dan sebagian besar museum menempatkan objek yang bagus pada display (ruang tata pameran), dan sisanya diletakkan dalam ruang penyimpanan. Kemudian kurator melihat bahwa masyarakat dapat menikmati beberapa objek yang ada di ruang storage, sehingga koleksi yang diletakkan di ruang penyimpanan juga ditata dengan baik, dengan demikian beberapa pengunjung dapat melihat display dalam ruang penyimpanan.
6. *Discovery display*. Jenis display ini merupakan kebalikan dari didaktik display. Terdapat prinsip-prinsip pengorganisasian, namun koleksi yang ditampilkan dalam cara non-konvensional, misalnya tidak dalam urutan kronologis atau tematik dan tanpa label atau teks. Pengunjung dapat mengeksplorasi objek yang ditampilkan dan membuat interpretasi sendiri. Untuk mendukung display, museum membantu dengan menyediakan brosur dan adanya petunjuk suara.

Sementara itu bentuk presentasi lainnya dikemukakan oleh Barry Lord dan Gail Dexter Lord (1997;88) yang mengemukakan bentuk presentasi seperti: kontemplatif, tematik, *environmental*, sistematis, interaktif dan *hand on*. Tata pameran museum pascamodern yang bersifat interaktif dan komunikatif dapat menggunakan bentuk presentasi dengan cara interaktif dan *hand on*, dimana bentuk presentasi ini melibatkan pengunjung secara aktif, misalnya dengan penggunaan komputer layar sentuh, selain itu pengunjung juga dapat merasakan pengalaman lain karena melalui presentasi *hand on* pengunjung dapat menyentuh dan menggunakan koleksi sebagai bagian dari proses pembelajaran yang ada di museum. Pendekatan tata pameran dan program museum dapat dilaksanakan dengan menggunakan beberapa media. Media dalam penyampaian informasi dapat dibedakan menjadi dua macam yaitu bersifat statis dan dinamis. Pengelompokan ini dapat dilihat pada tabel berikut ini.



Tabel 3.1 Jenis Display Museum

Display museum statis	Display museum dinamis
Berorientasi objek	<i>Live interpretation</i>
Media tata pameran melalui teks dan label	Dibantu dengan menggunakan sound guide
Model	Bersifat pemanduan
Gambar	Ceramah
foto	Film/video/slide
Diorama	Model bergerak dan animatronik
Tableaux	Komputer interaktif
Lembar Informasi	Alat mekanis interaktif
Buku panduan	Objek yang dapat disentuh
Lembar kerja	Drama, website

Sumber: Ambrose dan Paine, 2006:80

### Arsitektur

Perubahan yang paling mencolok dari museum pascamodern adalah arsitekturnya, adapun ciri-ciri dari arsitektur pascamodern adalah desain yang *play full*, eklektisisme radikal atau perpaduan sejumlah gaya dan ragam bangunan. Bangunan berorientasi pada pemenuhan atau menjawab kebutuhan orang-orang biasa dengan simbol yang bisa mereka tangkap dan nikmati. Selain itu juga penggunaan kurva dan gang buntu, trapesium dan garis lurus (Putranto, 2005:236). Dengan demikian arsitektur menjadi identitas museum, bahkan sebagai ikon sebuah kota seperti halnya Museum Guggenheim di Bilbao,



Foto3.1:  
Royal Ontario Museum Extension, Toronto



Foto3.2:  
Guggenheim Museum, Bilbao

### Manajemen

Salah satu ciri perubahan dalam museum pascamodern adalah perubahan pada manajemen, yaitu manajemen museum seperti manajemen pada perusahaan

(profesional, efisiensi, *team work*, *ceo* dll). Museum menjadi *leisure* (tempat mengisi waktu luang). Prilaku masyarakat yang konsumtif merubah posisi museum sebagai produsen, yang menghasilkan produk, oleh karena itu museum harus menciptakan pasarnya sendiri.

Seperti halnya Max Ross (2004), yang menjelaskan bahwa saat ini museum dijalankan seperti sebuah bisnis, tetapi pengertian bisnis disini hanyalah dalam manajemen, bukan mengambil keuntungan seperti sebuah bisnis. Oleh karena itu konsepsi pengunjung pun berubah, tak hanya menganggap pengunjung sekedar pengunjung tapi pengunjung sebagai konsumen. Pasar terbuka secara tidak langsung memaksa museum untuk membuat variasi, sebagai target "ceruk" pasar, artinya museum menjadi responsif terhadap pelanggan mereka. Promosi dan popularitas mulai diutamakan daripada fungsi kuratorial yang lebih tradisional yang terkait dengan penelitian dan perawatan koleksi. Kecenderungan ini dilihat sebagai salah satu ancaman yang dapat meruntuhkan tujuan jangka panjang museum (Ross, 2004: 87-88).

Museum saat ini tidak bisa berdiri sendiri, tapi memiliki keterkaitan dengan negara, pasar dan pengunjung sebagai konsumen. Oleh karena itu museum perlu melakukan kerjasama dengan pihak lain. Faktor politik dan pergeseran ekonomi yang dimasukkan ke pasar museum, bersama dengan lembaga masyarakat lainnya - telah membawa iklim baru tentang kesadaran audiens dan reflektivitas. Dampak nyata dari tren telah mendorong museum ke arah yang lebih progresif, yaitu aksesibilitas dan partisipasi masyarakat luas, tujuannya adalah menghilangkan elitisme dan membuat museum lebih representatif.<sup>26</sup>

Lebih lanjut Max Ross menjelaskan seperti halnya bank-bank, bangunan-bangunan sosial, sekolah, universitas, rumah sakit dan kereta api, museum semakin ditafsirkan oleh penggunanya, bukan sebagai warga melainkan sebagai pelanggan, atau konsumen. Oleh karena itu, museum membutuhkan reformasi: mereka harus mengurangi eksklusif dan lebih responsif terhadap berbagai publik dan masyarakat yang seharusnya mereka layani.<sup>27</sup>

Tata pameran Museum Olahraga Nasional yang ada saat ini telah mengalami perubahan tata pameran, hal ini terlihat dari panil di ruang tata pameran lantai satu

<sup>26</sup> Ibid halaman 100

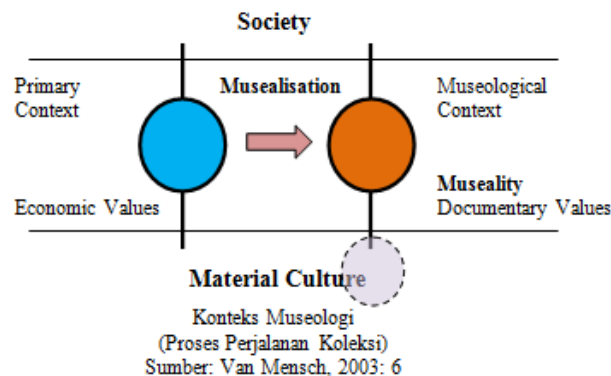
<sup>27</sup> ibid

yang menampilkan alur cerita berbeda dengan alur cerita pata tana pameran saat ini. Perubahan terjadi tidak hanya pada penataan koleksi tetapi juga pada tema pameran. Museum Olahraga Nasional belum mempunyai tema dalam penyajian koleksinya, yang ada sekarang hanyalah baru berupa judul penyajian setiap vitrinnya. Padahal penentuan tema dengan alur cerita akan memudahkan bagi pengunjung dalam memahami tata pameran yang ada. Beberapa judul dari penyajianpun terlihat tidak kontekstual dengan visi museum, misalnya penyajian koleksi perahu pinisi dan menara pemuda tidaklah tepat ditempatkan di ruang pameran Museum Olahraga Nasional. Perahu pinisi dan menara pemuda tidak menunjukkan adanya nilai-nilai olahraga. Nilai kebanggaan yang ingin disampaikan, karena nenek moyang bangsa Indonesia yang seorang pelaut mampu mengarungi beberapa samudera tidak tepat dihubungkan dengan keolahragaan. Dalam menyajikan koleksi, semestinya Museum harus mengacu kepada visi dan misi museum, dan mencari informasi mengenai koleksi didapat dari berbagai sumber yang berkaitan dengan ilmu keolahragaan.

Museum juga perlu mengevaluasi kembali visinya secara berkala, apakah dirasa masih sesuai dengan kondisi masyarakat saat ini atau tidak. Selanjutnya museum perlu memperhatikan proses pengumpulan koleksi. Pengumpulan koleksi disesuaikan dengan visi museum. Koleksi museum tidaklah sama dengan benda biasa yang belum menjadi koleksi museum. Suatu benda yang akan menjadi koleksi museum terlebih dahulu mengalami proses rekontekstualisasi seperti dijelaskan oleh Peter Van Mensch (2003:6) dalam gambar di bawah ini. Proses ini menjelaskan perjalanan sebuah benda di luar museum hingga menjadi koleksi museum. Dalam gambar dijelaskan awalnya benda berada dalam konteks utama (*primary context*) yaitu ketika benda masih berada di luar museum dan masih memiliki fungsi dan kegunaannya. Benda masih bernilai ekonomi karena masih digunakan di masyarakat. Selanjutnya ketika benda terpilih masuk museum dan mengalami proses musealisasi, maka benda tersebut memiliki konteks baru yang disebut konteks museologi (*museological context*). Dalam konteks museologi itu, benda mengalami proses musealisasi (*museality*) yaitu proses pemberian makna dan informasi. Untuk itu benda tidak lagi bermanfaat dan bernilai ekonomi lagi seperti semula, melainkan sebuah benda yang memiliki nilai sebagai dokumen

dalam hal keolahragaan misalnya benda yang dipakai atlet ketika bertanding seperti raket yang merekam perjalanan atlet untuk menjadi juara.

Bagan 3.1 konteks museologi



Untuk menjadi sebuah museum pascamodern, Museum Olahraga Nasional haruslah representatif dan informatif serta mengubah orientasinya dari orientasi objek menjadi orientasi publik. Sebagai langkah awal Museum Olahraga Nasional perlu memperhatikan proses "collecting"<sup>28</sup>. "Collecting is variously entangled with other ways of relating to objects and according them meaning and value", demikian Sharon Macdonald (2006:81) memberikan arti tentang *collecting*, bahwa proses pengumpulan koleksi bertalian erat antara benda dengan makna dan nilai yang ada pada objek. Lebih jauh Sharon Mac Donald (2006) mengatakan bahwa museum adalah sebuah institusi yang memiliki peran penting dengan konsepsi *collecting* yang berbeda dengan lainnya. "In forming collections, museums recontextualize objects: They remove them from their original contexts and place them in the new context of the "collection". Museum perlu melakukan kajian terhadap koleksi dimulai sejak koleksi itu masuk ke museum. Kurator bertugas meneliti dan mengolah semua informasi yang berkaitan dengan koleksi tersebut, hingga menentukan informasi yang akan disampaikan pada tata pameran.

Untuk itu Museum Olahraga Nasional perlu membuat kebijakan pengadaan koleksi dengan mempertimbangkan proses musealisasi seperti yang

<sup>28</sup> Pengadaan koleksi menurut definisi Direktorat Museum (2007:4-6) adalah pengumpulan (collecting) berbagai benda yang akan dijadikan koleksi museum baik berupa benda asli (realia) atau tidak asli (replika), yang didapat dengan cara: hibah, titipan, pinjaman, tukar menukar dengan museum lain, hasil temuan seperti penggalian, survei atau sitaan, dan imbalan jasa (pembelian dari hasil temuan atau warisan). Pertimbangan pengadaan koleksi dilihat dari prinsip atau syarat, dan pertimbangan skala prioritas atau penilaian terhadap benda. Menurut Prinsip atau Syarat benda untuk menjadi koleksi adalah: memiliki nilai sejarah, ilmiah dan estetika, dapat diidentifikasi mengenai bentuk, tipe, gaya, fungsi, makna, asal (historis, geografis, genus), atau periodenya, dan harus dapat dijadikan dokumen (bukti nyata dan eksistensi bagi penelitian ilmiah. Menurut penilaian terhadap benda terdiri dari benda yang bersifat: *masterpiece*, unik, hampir punah atau langka.

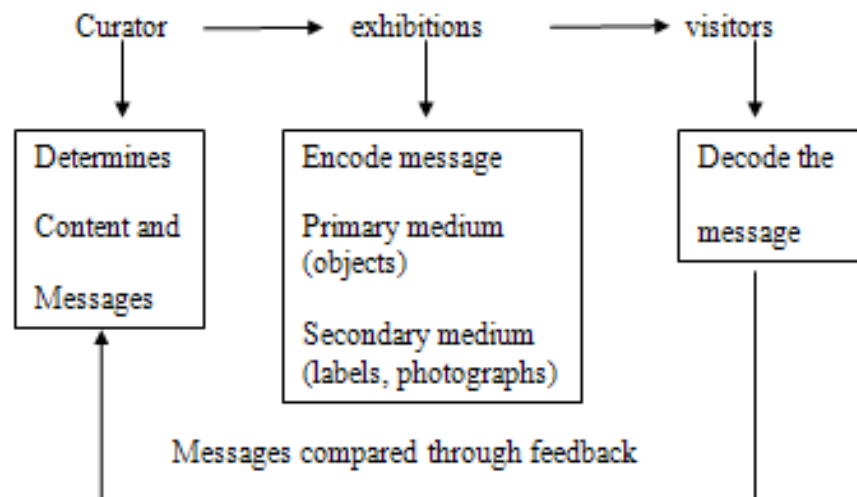
telah dijelaskan di atas. Hal ini menunjukkan, bahwa benda yang ingin dipilih museum untuk menjadi koleksi harus memiliki alasan dan pertimbangan sesuai dengan konteksnya dan disesuaikan pula dengan visi museum. Filsuf Jean Baudrillard menyampaikan pandangannya mengenai pengumpulan koleksi, seperti dikutip Mikke Susanto (2004), bahwa mengoleksi juga merupakan proses estetis seseorang, sebuah koleksi adalah kreasi dari sebuah taksonomi (sistem klasifikasi) yang memerlukan kemampuan dan sosialisasi dari seorang kurator. Pekerjaan seorang kurator adalah pekerjaan “menimbang ruang”, di dalamnya terdapat penelitian atas teks/objek, konseptualisasi, interpretasi, perencanaan dan promosi pameran atau koleksi (Susanto, 2004:74-75).

Fungsi utama museum menurut Peter Van Mensch (2003) adalah preservasi termasuk di dalamnya adalah pengumpulan, dokumentasi, registrasi, dan konservasi, dan fungsi utama berikutnya adalah penelitian, serta komunikasi termasuk di dalamnya adalah tata pameran, aktifitas pendidikan, *event* dan publikasi. Komunikasi secara sederhana adalah proses pengiriman atau transmisi sejumlah informasi atau pesan kepada penerima. Sementara itu model komunikasi di museum yang efektif menurut Eileen Hooper- Greenhill (1994) adalah sampainya pesan yang dikirim oleh kurator melalui tata pameran kepada pengunjung, dan mendapatkan masukan balik (*feedback*) dari pengunjung kepada museum (Greenhill, 1994:37). Berkaitan dengan proses penyebaran informasi, Douglas David (1977) seperti dikutip oleh Mikke Susanto (2004) menyatakan bahwa museum di abad ke-21 perlu melakukan tiga hal, yaitu: (1). *Preservasi* atau pemeliharaan (masa lalu), (2) *Revelasi* atau pembukaan rahasia (penyusunan semua elemen masa kini), (3) *Regenerasi* atau kelahiran kembali melalui edukasi dan penyebaran (masa yang akan datang) (Susanto, 2004:83).

Proses komunikasi antara Museum Olahraga Nasional dengan pengunjung terjadi melalui tata pameran museum yang merupakan sebuah representasi dari nilai-nilai olahraga dan disesuaikan dengan visi dan misi museum, yang disampaikan melalui penyajian koleksi sebagai media utama dan label serta foto, gambar, bagan, atau tabel sebagai media pendukung. Selanjutnya pengunjung memberikan interpretasi melalui mediasi tanda yaitu koleksi dan citraan yang ditimbulkan dalam ruang pikiran pengunjung. Proses komunikasi menurut Eileen

Hooper- Greenhil seperti digambarkan di atas dapat berjalan efektif jika pihak museum dapat menyajikan tata pameran museum yang interaktif dan komunikatif, dimana museum menganggap bahwa pengunjung yang datang adalah pengunjung yang aktif yang menginginkan informasi dan merasakan pengalaman baru dalam hidupnya.

Bagan 3.2 model komunikasi



Model komunikasi di museum

Sumber : Eilean Hooper – Greenhill (1994:37)

Melalui tata pameran yang informatif, komunikatif dan interaktif, pihak museum dapat mengajak atau membujuk pengunjung museum untuk memberikan masukan balik secara sukarela dan senang hati. Kemudian masukan balik tersebut dapat dijadikan sebagai evaluasi untuk penyelenggaraan tata pameran berikutnya. Pihak pengunjung akan merasa terkesan karena merasa dilibatkan dengan memberikan pendapat atau masukannya, begitupun pihak museum merasa senang bahwa tata pameran museum diapresiasi dengan baik, sehingga proses komunikasi yang demikian dapat dikatakan efektif dan berhasil.

### 3.1 Tema pameran di museum

Sebagai langkah awal dalam penyelenggaraan tata pameran adalah penentuan ide yang kemudian dituangkan ke dalam sebuah tema. Tema yang ditentukan oleh museum haruslah disesuaikan dengan tujuan museum yang ingin dicapai. Sebuah ide yang akan ditampilkan di museum dapat diperoleh dari berbagai sumber, misalnya dari peristiwa yang sedang terjadi, pendapat

masyarakat, staff museum atau kurator, dan lainnya. Tata pameran yang berlangsung juga dapat dilaksanakan berdasarkan keinginan masyarakat atau dari pihak museum, sehingga secara umum museum dapat dikatakan bahwa museum adalah tempat yang terbuka untuk menampung berbagai ide dan sumber, dan memberikan kesempatan kepada masyarakat untuk terlibat dalam penyelenggaraan tata pameran di museum.

Penyelenggaraan tata pameran tidak sebatas pada penyajian koleksi saja, karena koleksi adalah benda-benda mati yang tidak dapat berbicara. Hal ini sejalan dengan pemikiran yang disampaikan oleh Kathleen McLean (1993) bahwa dalam menyelenggarakan tata pameran secara universal ada tiga prinsip dalam tata pameran museum yaitu, (1) tujuan utama tata pameran adalah memperlihatkan sesuatu, (2) tata pameran adalah media komunikasi antara museum dengan pengunjungnya, dan (3) penyelenggaraan tata pameran adalah menawarkan pengalaman bukan untuk sebuah produksi (McLean, 1993:16).

Tujuan tata pameran adalah memperlihatkan sesuatu, namun itu tidak berarti sebagai tata pameran yang hanya menampilkan objek semata, melainkan tata pameran yang menampilkan koleksi sesuai dengan konteksnya, dan adanya penyampaian pesan. Tata pameran adalah media komunikasi yang memberikan pemahaman bahwa yang disampaikan dalam tata pameran sebagai media komunikasi antara pengunjung dan museum di dalamnya terkandung mengenai ide, informasi, rasa, dan nilai. Penyampaiannya haruslah dengan bahasa yang mudah dipahami, dan informasi yang menarik. Sementara itu tata pameran museum perlu menawarkan pengalaman dengan cara mencoba permainan, sehingga pengunjung dapat merasakan pengalaman yang berbeda dalam hidupnya.

### **3.2 Koleksi museum**

Koleksi yang dipamerkan di dalam tata pameran memiliki perbandingan 70-80 % yang disajikan di ruang tata pameran, dan yang berada di ruang storage sekitar 20-30 %. Museum Olahraga Nasional selanjutnya harus lebih responsif dalam memperhatikan keinginan dan tuntutan masyarakat. Idealnya sebuah museum harus pula mengangkat isu-isu dan topik yang dapat mempengaruhi masyarakat. (Farah, 2005: 4). Penempatan koleksi perlu diubah secara keseluruhan, karena

penyajian saat ini tidak menarik pengunjung dan membuat pengunjung bosan, karena hanya dapat melihat-lihat saja tanpa menyentuh apalagi memainkannya. Museum Olahraga Nasional semestinya tidak menyajikan semua koleksi dalam vitrin, terutama untuk koleksi foto yang berada dalam bingkai tidak perlu lagi ditata di dalam vitrin. Penempatan dalam vitrin akan membatasi pengunjung dengan koleksinya, karena pengunjung juga ingin menyentuh, merasakan dan bahkan memainkan peralatan olahraga, merasakan sebagai sebuah pengalaman, seperti pernyataan berikut ini. *Visitors to museums are no longer satisfied simply gazing at worthy displays of exhibits in glass cases. They expect to be actively involved with the exhibits, to learn informally and to be entertained simultaneously* (Caulton, 1998:1).

Penyelenggaraan tata pameran museum perlu dievaluasi secara berkala agar museum dapat mengetahui apa yang seharusnya diperbaiki pada penyelenggaraan tata pameran selanjutnya. David Dean (1994:18) mengatakan *“Evaluation is increasingly useful to museums for determining whether or not goals set early in the process were indeed accomplished”*, bahwa evaluasi berguna untuk mengetahui apakah tujuan yang semula ditetapkan berhasil atau tidak. Selain itu melalui evaluasi penyelenggaraan tata pameran, museum dapat mengetahui apa yang dibutuhkan dan diinginkan masyarakat dari Museum Olahraga Nasional. Untuk itu evaluasi dalam setiap penyelenggaraan tata pameran harus selalu ada, baik yang dilakukan di awal pelaksanaan, evaluasi pada saat pelaksanaan atau evaluasi di akhir pelaksanaan.

Pekerjaan konservasi di Museum Olahraga Nasional juga perlu mendapatkan perhatian. Menata koleksi bukan sekedar bagaimana menata koleksi dengan indah saja, tetapi unsur keselamatan koleksi juga perlu diperhatikan. Melakukan konservasi preventif jauh lebih baik dibandingkan dengan konservasi kuratif. Konservasi preventif dapat dilakukan oleh petugas museum misalnya dengan melakukan pengecekan dan pengontrolan kebersihan lingkungan suhu, kelembaban, dan faktor cahaya secara rutin. Konservasi adalah bagian dari manajemen koleksi yang juga termasuk salah satu aktifitas dalam perencanaan tata pameran. Semua tugas yang ada di museum adalah saling berkaitan, begitupun dengan perawatan koleksi. David Dean(1994:67) menjelaskan mengapa



konservasi juga menjadi perhatian dalam penyelenggaraan tata pameran “*the reason is a basic museological principle: the ethical and professional standard that collection objects must be cared for in a manner so as to preserve them for the foreseeable future*”. Konservasi adalah bagian dasar dari prinsip museologi, dimana standar etika dan profesional koleksi harus dipelihara. Faktor utama yang perlu diperhatikan dalam lingkungan tata pameran koleksi adalah: temperatur dan kelembaban udara, polusi atau debu, cahaya, reaktivitas bahan, dan organisme biologi, seperti tikus, rayap, kecoak.

### 3.3 Label sebagai sumber informasi

Menampilkan konteks dengan memberikan narasi bagi sebuah koleksi museum yang dipamerkan sangatlah perlu, agar pengunjung memahami makna yang terkandung dalam koleksi, dengan menambahkan dimensi baru “memori individu” yang berhubungan dengan kenangan dan perasaan seseorang. Susan Pierce (1994:28) mengatakan dalam salah satu tulisannya yang berjudul “*Objects as meaning, or Narrating the Past*” dalam buku *Interpreting Objects and Collection*, bahwa narasi memerlukan penjelasan dalam berbagai tingkatan untuk membantu penciptaan makna koleksi. Dengan demikian Museum Olahraga Nasional untuk menjadi sebuah museum pascamodern juga memerlukan penelitian koleksi, mulai dari penelitian mengenai “*collecting*” hingga penelitian atas teks sebagai salah satu tugas kurator museum. Namun demikian, sekalipun koleksi memiliki dokumentasi sejarah seperti dalam penjelasan proses perjalanan koleksi, tidak berarti informasi yang disampaikan oleh museum kepada pengunjung sekedar informasi yang memiliki nilai-nilai baku. Mikke Susanto menyampaikan cara baru dalam kurasi saat ini dalam buku “Menimbang Ruang Menata Rupa” (2004:81) Cara-cara kurasi baru dalam museum, tidak lagi melihat koleksi dengan nilai-nilai yang baku, tetapi merepresentasikan ulang atau mengaktualkan kembali dalam nilai-nilai kekinian. Sehingga pengunjung tidak hanya membaca sejarah, namun merefleksikan konsep dan keadaan sekarang berdasarkan hasil karya lama tersebut.

Memasuki abad millenium ditandai dengan adanya perubahan lingkungan yang berkembang cepat, terlihat pula perubahan hubungan museum dengan

pengunjung. Sudah saatnya museum menjalin hubungan yang lebih demokratis dan sederajat dengan pengunjung di era millenium ini, daripada mempertahankan museum yang bersifat sebagai sebuah lembaga yang otoritatif. Museum pascamoderen selalu berusaha untuk mengikuti keinginan masyarakat saat ini, mau mendengarkan aspirasi dari masyarakat dan yang terpenting adalah melibatkan masyarakat dalam kegiatan dan program-programnya. Oleh karena itu tampilan museum pascamoderen dengan desain tata pameran yang menarik, bersifat informatif dan atraktif juga sejatinya mulai dipikirkan. Tidak hanya itu saja museum di abad 21 ini mempunyai fungsi yang lebih beragam, kemasan museum secara keseluruhan mulai dari media komunikasi melalui tata pamernya beserta programnya hingga pemanfaatan sarana dan prasarana museum adalah gambaran sebuah kemasan atau satu kesatuan museum pascamoderen.

Berkembangnya konsep museologi baru, dan bertambahnya jumlah kaum terpelajar, serta perilaku masyarakat yang konsumtif di era millenium ini, merupakan salah satu alasan museum untuk mengevaluasi dan mendesain serta mengemas sebuah museum pascamoderen. Perubahan pola pikir dan perilaku masyarakat menjadikan museum perlu menyesuaikan fungsinya. Museum bukan lagi dipandang hanya sebuah tempat untuk menyimpan benda-benda bersejarah semata, dan menyajikannya sebatas orientasi pada objek semata. Akan tetapi museum pascamoderen berfungsi juga sebagai tempat berkumpul, baik bagi keluarga, komunitas, dan masyarakat, dimana mereka dapat bertemu, berdiskusi serta bertukar pikiran, selain itu museum juga difungsikan sebagai sebuah pusat dimana masyarakat mencapai tujuan bersama<sup>29</sup>.

Pentingnya memperhatikan kebutuhan pengunjung menjadi perhatian para pekerja museum, seperti tema pameran yang berbeda dalam skala waktu tertentu, serta memperhatikan sarana lain yang juga perlu diperhatikan, mulai dari hal kecil seperti soal kebersihan toilet, adanya kantin atau kafe dengan berbagai macam menu masakan, toko souvenir hingga pada kebersihan koleksi dan lingkungan tata pameran yang harus selalu menjadi perhatian museum. Museum abad 21 juga mengalami perubahan dalam manajemen museum, museum dijalankan seperti

---

<sup>29</sup> Disarikan dari makalah Noerhadi Magetsari yang berjudul “Museum Olahraga Nasional Sebagai Landasan Budaya Prestasi” pada Workshop Permuseuman yang diadakan oleh Museum Olahraga Nasional, Jakarta pada tanggal 16-18 Desember 2010, di Yogyakarta.

sebuah bisnis, tetapi pengertian bisnis disini hanyalah dalam manajemen, bukan mengambil keuntungan seperti sebuah bisnis. Oleh karena itu, konsepsi pengunjung pun berubah, tak hanya menganggap pengunjung sekedar pengunjung tapi pengunjung sebagai konsumen. Hal ini secara tidak langsung memaksa museum untuk membuat variasi, artinya museum menjadi responsif terhadap “*customer*” atau pelanggan mereka.

Promosi dan popularitas mulai diutamakan daripada fungsi kuratorial yang lebih tradisional yang terkait dengan perawatan koleksi semata. Kecenderungan ini dilihat sebagai salah satu ancaman yang dapat meruntuhkan tujuan jangka panjang museum. Museum saat ini tidak bisa berdiri sendiri, tapi memiliki keterkaitan dengan negara, pasar dan pengunjung sebagai konsumen. Oleh karena itu museum perlu melakukan kerjasama dengan pihak lain. Faktor politik dan pergeseran ekonomi yang dimasukkan ke pasar museum, bersama dengan lembaga masyarakat lainnya - telah membawa iklim baru tentang kesadaran audiens dan reflektivitas. Dampak nyata dari tren telah mendorong museum ke arah yang lebih progresif, yaitu aksesibilitas dan partisipasi masyarakat luas, tujuannya adalah menghilangkan elitisme dan membuat museum lebih representatif.

Museum Olahraga Nasional diharapkan dapat melakukan perubahan konsep tata pameran museum dari tradisional menjadi konsep museum pascamoderen. Selain tata pameran yang mengalami perubahan juga diperlukan dukungan lainnya seperti adanya program edukasi, fasilitas yang dimiliki museum olahraga nasional, dan publikasi serta pemasaran museum yang lebih baik.

### **3.4 Teknik Presentasi Tata Pamer Museum Pascamoderen**

Salah satu cara museum berkomunikasi dengan pengunjungnya adalah melalui tata pameran. Tata pameran museum yang baik adalah tata pameran yang menyajikan informasi yang bersifat edukatif, bukan menampilkan objek semata. Tata pameran museum menurut Georgia Rouette (2007:11) adalah “*point of contact between museums and the public*” penghubung utama antara museum dan publik, dan *exhibition* menurut Kathleen Mclean (1993:17) sebagai media untuk mengomunikasikan (ide, informasi, nilai, perasaan) antara organisasi exhibit dan

pengunjung museum, dimana dalam perencanaan tata pameran harus dapat mengkomunikasikan melalui *visual* dan *sensual literacy*, yang menggunakan berbagai elemen dari sebuah exhibition untuk menyuarakan semua unsur indra perasa.

David Dean (1994:1) menjelaskan bahwa museum di abad 21 adalah museum yang multi rupa atau tampilan, multi tujuan dan multi dimensi organisasi "*Museums have become multi-faceted, multi purposed, and multi dimensional organizations*". Dia juga menambahkan bahwa museum saat ini haruslah beradaptasi dan berorientasi kepada pengunjung, dunia museum saat ini mempunyai banyak pesaing sebagai tempat untuk menghabiskan waktu "*Museums have had to adapt to this consumer-oriented world to compete with other, so called "leisure time" activities*" (Dean, 1994:iii). Linda D'Acquisto menyatakan bahwa Tata pameran sebagai media komunikasi juga perlu memperhatikan aspek visual, auditori, dan sentuhan untuk pengunjung, karena akan lebih menarik perhatian pengunjung (D'Acquisto, 2006: 127). Hal ini menegaskan pembelajaran melalui museum tidak sekedar melihat koleksi saja, akan tetapi dengan mendengar atau melalui bunyi-bunyian dan suara, juga dengan menyentuh koleksi secara langsung, lebih dapat diterima dan dipahami oleh pengunjung. Dengan demikian proses komunikasi antara museum dan pengunjung dapat berjalan dengan baik. Tata pameran Museum Olahraga Nasional pada lantai satu dan dua perlu dilakukan perubahan sesuai dengan konsep museum pascamodern. Sementara itu untuk tata pameran lantai tiga yang berbentuk diorama dirasakan masih dapat ditampilkan, hanya saja museum dapat menambahkan efek suara sebagai latar belakang yang disesuaikan dengan cerita tentang olahraga tradisional tersebut, sehingga diorama dengan efek suara memberikan nuansa tata pameran yang hidup.

Berikut ini adalah contoh gambar-gambar tata pameran dengan desain konsep museum pascamodern.



foto 3.3

The Ulster Sports Museum Association, Northland, Ireland menggunakan audio visual untuk mendukung informasi exhibition. Tata pameran yang tidak hanya menampilkan objek semata, melainkan narasi.

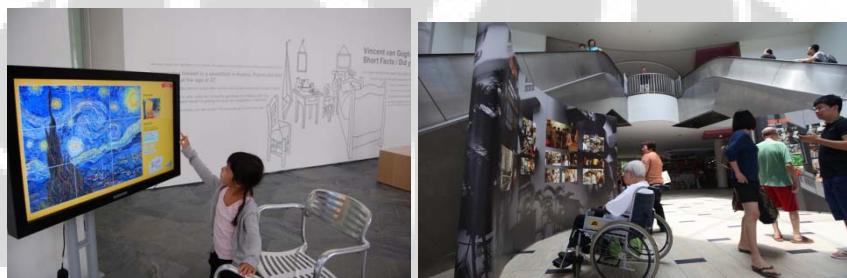


foto 3.4

Pengunjung anak-anak bermain melalui media elektronik, dan gambar sebelah kanan, museum yang memberikan aksesibilitas kepada setiap orang termasuk masyarakat disabile (dengan kebutuhan khusus) di museum nasional yang ada di Singapura.

Tata pameran museum pascamodern bersifat informatif dan komunikatif. Museum dalam menyajikan tata pameran memberikan informasi sehingga tidak semata dengan penampilan koleksi, melainkan informasi yang disajikan dengan gambar atau poster melalui panil dan didukung oleh media audio visual, sehingga membantu pengunjung dalam proses interpretasi untuk memahami pesan yang disampaikan oleh museum. Selain itu dalam penyajiannya museum juga dapat memberikan bentuk permainan melalui monitor teve sehingga pengunjung dari kalangan anak-anak hingga dewasa dapat mendapatkan pengetahuan dan pengalaman yang baru, dan dari gambar di atas juga terlihat bahwa museum juga harus membuka akses yang seluas-luasnya kepada masyarakat.



Foto 3.5

Museum olahraga nasional di Amerika Serikat.

Tata penyajian museum pascamodern yang informatif dan komunikatif.



Foto 3.6

Pameran yang menggabungkan elektronik, multimedia, video, soundscapes, elektro-mekanis sistem dan grafis. Di Museum Olahraga Nasional, Melbourne. Pengunjung mendapatkan pengalaman karena dapat mencobanya. Tata pameran museum yang interaktif dan komunikatif.



foto 3.7

Salah satu cara mendapatkan masukan atau pendapat pengunjung  
The Ulster Sports Museum Association, Northland, Ireland



Exhibit voting bins outside the MHC exit.  
Doing a sorting activity is a

Pengunjung dapat memberikan voting/ suara misalnya menanyakan kepada pengunjung tema pameran yang menarik, hasil ini dapat dijadikan evaluasi museum sebagai masukan ide tata pameran  
Salah satu cara melibatkan pengunjung

foto 3.8

Gambar di atas adalah salah satu contoh untuk mendapatkan masukan atau pendapat dari masyarakat sebagai bahan evaluasi penyelenggaraan tata pameran museum. Cara-cara seperti ini adalah tata pameran yang melibatkan pengunjung dalam menyampaikan pendapatnya .



Sumber foto:  
MoMA Garden Cafe  
The Museum of  
Modern Art, NY,  
1995

foto 3.9

Salah satu contoh kafe di museum seni yang memasukan nuansa seni ke dalamnya, sehingga keberadaan restaurant masih menjadi bagian dari konteks museum

Museum pascamodern tidak hanya memperhatikan tata pameran, tetapi juga harus memperhatikan secara keseluruhan bagian-bagian lain dari museum, yang mendukung, seperti adanya tempat penjualan souvenir, dan kafe museum. Desain kafe museum juga harus disesuaikan dengan tema tata pameran dalam hal ini mengenai olahraga, sehingga secara keseluruhan pengunjung merasakan nuansa keolahragaan mulai dari arsitektur museum, tata pameran hingga pada souvenir yang dijual oleh museum serta kafe atau restaurant yang ada di museum. Di dalam kafe tersebut, dapat ditampilkan gambar atlet-atlet berprestasi, cabang olahraga, atau lainnya.

## **BAB 4**

### **MENJADIKAN MUSEUM OLAHRAGA NASIONAL SEBAGAI MUSEUM PASCAMODERN**

Informasi olahraga diperlukan dalam penyusunan konsep tata pameran sebagai langkah awal dalam tahapan penyelenggaraan tata pameran Museum Olahraga Nasional. Dalam hal ini ide mengenai tema yang akan dipakai dalam tata pameran Museum Olahraga Nasional berisikan informasi keolahragaan yang lebih luas, yang merupakan penambahan dari konsep tata pameran yang lama. Muatan mengenai olahraga disesuaikan dengan visi museum, dan digunakan dalam penentuan tema dan subtema pada penyusunan alur cerita tata pameran Museum Olahraga Nasional. Untuk keberhasilan penyelenggaraan tata pameran museum, penyampaian tema “Olahraga untuk semua” membutuhkan komponen yang saling terkait satu sama lain, yaitu pengetahuan mengenai keolahragaan di Indonesia, media tata pameran, program kegiatan dan sumber daya manusia sebagai penyelenggara.

#### **4.1 Pengantar Olahraga**

Sebagai pengantar dalam penyajian tata pameran dengan tema “Olahraga untuk Semua”, disampaikan mengenai definisi olahraga. Olahraga memiliki arti yang universal atau berlaku umum, terdapat di setiap kebudayaan dan telah ada sejak dahulu hingga sekarang, tetapi setiap kebudayaan memiliki definisi sendiri mengenai olahraga. Seperti ditegaskan dalam sebuah buku yang berjudul *”The first five Millenia”* (Gutman, 2004:1), bahwa *”Sport are a human universal, appearing in every culture, past and present. But every culture has it own definition of sport”*. Pernyataan tersebut tercermin dari beberapa definisi olahraga berikut ini.

Olahraga dalam bahasa Inggris padanan katanya adalah *”Sport”*, yang menurut sejarahnya di abad pertengahan kata *”sport”* berasal dari bahasa latin yaitu *”disportare”* yang berarti bersenang-senang dan berfoya-foya, selain itu ditemukan pula dalam bahasa Perancis kuno *”desport”* yang artinya juga bersenang-senang, berfoya-foya atau menghabiskan waktu (Rijsdorp, 1975;Kemenpora, 1991:1).



Definisi olahraga menurut UU Kementerian Negara Pemuda dan Olahraga<sup>30</sup> No. 3 tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional, adalah segala kegiatan yang sistematis untuk mendorong, membina, serta mengembangkan potensi jasmani, rohani, dan sosial, berfungsi mengembangkan kemampuan jasmani, rohani, dan sosial serta membentuk watak dan kepribadian bangsa yang bermartabat. Keolahragaan nasional bertujuan memelihara dan meningkatkan kesehatan dan kebugaran, prestasi, kualitas manusia, menanamkan nilai moral dan akhlak mulia, sportivitas, disiplin, mempererat dan membina persatuan dan kesatuan bangsa, memperkuat ketahanan nasional, serta mengangkat harkat, martabat, dan kehormatan bangsa.

Definisi olahraga menurut *Internasional Council of Sport and Physical Education (ICSPE)* Unesco, yang dikenal dengan “*declaration of sport*” seperti dikutip oleh Ratal Wirjasantosa (1984:22), Kemenpora (1991:1), dan Rusli Lutan, dan kawan-kawan (1991:17), bahwa “Setiap aktivitas fisik yang mengandung sifat permainan dan berisikan perjuangan melawan diri sendiri, orang lain, ataupun konfrontrasi melawan unsur-unsur alam adalah olahraga. Seurin, pimpinan dari F.I.E.P dalam perdebatannya dengan *International Olympic Academy at Olympia* pada tahun 1975, menjelaskan definisi olahraga seperti berikut ini:

Sport is: A game, that is to say a free activity, which doesn't follow any utilitarian objective but which is developed within a set of...rules, and at the same time puts the individual to the test. The objectives are recreative and self testing.

Sport is : A contest, against an opponent: and adversary, space, time, obstacle, or natural force, The objective is victory.

Sport is: Intensive physical activity; the objectives of which are self-excellence and record breaking. ‘Sport is a game of prowess’.

(Andrews, 1979:119).

Bahwa olahraga memiliki sifat permainan, kompetisi, dan aktifitas fisik secara intensif yang di dalamnya memiliki unsur-unsur: peraturan, lawan tanding atau yang

---

<sup>30</sup> Sumber didapat dari website Kemenegpora . lihat referensi.

dianggap musuh, ruang, waktu, rintangan atau kekuatan alam dengan tujuan pengujian diri sendiri, kemenangan, dan keunggulan diri serta memecahkan rekor.

Definisi tentang olahraga juga disampaikan dalam buku *Supervisi Pendidikan Olahraga* yang ditulis oleh Ratal Wirjasantosa. Dalam buku itu ia menjabarkan bahwa Olahraga juga diartikan sebagai usaha fisik yang merupakan suatu perjuangan, permainan, dan kesempatan untuk ikut serta dalam kegiatan sosial, memberikan kepuasan kepada perorangan, dan selera penting tertentu. Dalam hubungan antarmanusia, olahraga juga berarti memberikan dimensi dan fenomena baru, yaitu memberi kesempatan kepada pembentukan kelompok-kelompok sosial yang tidak membedakan jenjang kepangkatan, kekayaan, atau kesuksesan sosial dengan suasana keakraban dan persaudaraan (Wirjasantosa, 1984:22-24).

Beberapa definisi tersebut menunjukkan bahwa setiap kebudayaan memiliki definisi dan istilah sendiri untuk olahraga. Definisi mengenai olahraga tersebut menunjukkan bahwa olahraga memiliki ciri permainan, ketangkasan, atau kompetitif. Meskipun memiliki definisi yang berbeda tetapi, pada dasarnya olahraga adalah gerakan badan atau aktifitas tubuh, yang teratur, terencana dan dilakukan orang untuk mencapai tujuan tertentu. Berdasarkan tujuan yang hendak dicapai, olahraga dibagi menjadi empat, yaitu olahraga prestasi yang menekankan pada pencapaian prestasi, olahraga rekreasi yang menekankan pada rasa kesenangan, olahraga kesehatan yang menekankan pada pencapaian kesehatan, dan olahraga pendidikan yang menekankan pada pencapaian tujuan pendidikan. Dikaitkan dengan Museum Olahraga Nasional, ada tiga konsep yang akan dijelaskan berikut ini yaitu mengenai olahraga prestasi, olahraga rekreasi, dan olahraga untuk semua (*Sport for All*) yang merupakan penggabungan olahraga kesehatan dan olahraga pendidikan. Ketiga Konsep olahraga tersebut ditambah dengan sejarah olahraga akan dijadikan sebagai muatan dalam penyusunan tema dan sub tema pada alur cerita tata pameran Museum Olahraga Nasional.

## 4.2 Sejarah Olahraga

Museum Olahraga Nasional dapat menyampaikan sejarah olahraga yang terdiri dari sejarah olimpiade kuno dan modern, sejarah olahraga di Indonesia yang menceritakan tentang terbentuknya beberapa organisasi cabang olahraga di Indonesia, KONI, dan penyelenggaraan event olahraga.

### 1. Olimpiade

Olimpiade terdiri dari olimpiade kuno dan olimpiade modern. Olimpiade kuno berlangsung di Olimpia Yunani. Olimpiade kuno yang berlangsung merupakan bagian dari perayaan keagamaan untuk menghormati Dewa Zeus yang diselenggarakan di gunung Olympus. Sementara itu, olimpiade modern yang dicetuskan oleh seorang bangsawan Perancis, Baron Piere de Courbetin berhasil menghidupkan kembali semangat Olimpiade (*olympism*) yang dikenal dengan gerakan olimpiade (*olympic movement*). Baron berkeinginan bahwa melalui olahraga dapat membuka peluang terciptanya dialog dan saling pengertian antar negara dan bangsa, dan terciptanya perdamaian di dunia melalui kegiatan olahraga antarbangsa. Olimpiade modern pertama kali berlangsung pada tanggal 6-15 April, 1896 di kota Athena, Yunani, diikuti oleh 11 negara dan 300 atlet (Findling, & Pelle, 2004; Panjaitan, 1986: 35). Hingga saat ini olimpiade terus berlangsung, diselenggarakan setiap empat tahun sekali.

### 2. Sejarah olahraga di Indonesia

Sejarah olahraga di Indonesia terdiri dari terbentuknya beberapa organisasi cabang olahraga, KONI, dan penyelenggaraan *event* olahraga yang diselenggarakan di Indonesia. Perjalanan olahraga di Indonesia pertama kali ditandai dengan berdirinya Persatuan Sepak Bola Seluruh Indonesia (PSSI) yaitu pada tanggal 29 April tahun 1930 di Yogyakarta. Selanjutnya diikuti berdirinya persatuan olahraga dari beberapa cabang seperti tenis, dan basket. Berdirinya ikatan organisasi olahraga sebelum kemerdekaan ditandai dengan semangat nasionalisme yang tinggi. Organisasi olahraga lahir sebagai penggerak spirit kebangsaan dan juga sebagai alat perjuangan mengangkat martabat dan harkat

**Universitas Indonesia**

kebangsaan<sup>31</sup>. Tahun 1942, di kota Solo, Ikatan Sport Indonesia (ISI) menyelenggarakan kejuaraan bulu tangkis dan sejak saat itu kata bulutangkis mulai dipopulerkan untuk menggantikan perkataan badminton.

Persatuan Olahraga Indonesia (PORI) yang dibentuk pada tahun 1947 adalah cikal bakal dari KONI yang menggantikan Ikatan Sport Indonesia (ISI). PORI didirikan dengan tugas khusus untuk menyelenggarakan gerakan olahraga di dalam negeri, sedangkan untuk gerakan olahraga keluar negeri dibentuk Komite Olimpiade Republik Indonesia (KORI) dengan ketuanya adalah Sri Sultan Hamengkubuwono IX. KORI kemudian berganti nama menjadi Komite Olimpiade Indonesia (KOI). Namun pembagian tugas keolahragaan yang terbagi menjadi dua organisasi tersebut dianggap menjadi kurang efisien dan dikawatirkan akan menghambat perkembangan olahraga di Indonesia akhirnya tahun 1951 diputuskan untuk menggabungkan PORI menjadi satu dengan KOI. Penyelenggaraan cabang-cabang olahraga yang ada di Indonesia di serahkan kepada badan-badan otonom seperti PSSI (Persatuan Sepak bola Seluruh Indonesia), PASI (Persatuan Atlet Seluruh Indonesia), PBKSI (Persatuan Bola Keranjang Seluruh Indonesia). Sementara itu koordinasi di antara organisasi-organisasi tersebut, pengembangan jenis olahraga yang belum mempunyai induk organisasi, dan urusan keolahragaan dengan pemerintah, serta urusan dengan luar negeri diserahkan kepada KOI. Setelah beberapa kali mengalami perubahan, di tahun 1967 Presiden Soeharto mengukuhkan KONI dengan Kepres nomor 57 tahun 1967, dan sebagai ketua umum adalah Sri Sultan Hamengku Buwono IX.

Keppres No. 57 tahun 1967 menetapkan KONI sebagai badan swasta yang bekerja sama dengan pemerintah, tetapi diperbaharui dengan Keppres No.43 tahun 1984 mengenai kedudukan dan tugas KONI yang semula olahraga berada di bawah naungan departemen pendidikan dan kebudayaan, sejak Juli 1984 KONI bekerja sama dengan Menpora karena sejak saat itu olahraga berada di bawah pembinaan Menpora. KONI bertugas melakukan pembinaan gerakan keolahragaan<sup>32</sup>.

---

<sup>31</sup> Kemenpora. *Sejarah Olahraga Indonesia*. Jakarta: Kemenpora.1991: 20-26

<sup>32</sup> Depdiknas. *Sejarah Olahraga*. Jakarta: 2000.40-42.

Tahun 2005 pemerintah dan DPR menerbitkan Undang-Undang Nomor 3 tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional dan kembali memecah KONI menjadi dua yaitu KONI dan KOI. Terdapat kurang lebih 45 induk organisasi cabang olahraga yang berada dalam naungan KONI. KONI memiliki tugas dan tanggung jawab dalam menyiapkan perhelatan kompetisi olahraga di tingkat nasional seperti PON, sedang KOI bertugas menyiapkan penyelenggaraan kompetisi olahraga di tingkat regional dan internasional, termasuk menyeleksi atlet nasional, melakukan persiapan, dan pengiriman atlet nasional pada ajang regional dan internasional. Selain itu, KOI juga bertujuan mengembangkan, mempromosikan dan melindungi gerakan olimpiade di Indonesia. Selanjutnya untuk meningkatkan prestasi atlet nasional di ajang kompetisi internasional, di tahun 2010, tepatnya tanggal 27 Maret 2010 pemerintah menerbitkan Peraturan Presiden Nomor 22 Tahun 2010, tentang Program Indonesia Emas (PRIMA). PRIMA adalah program pembinaan dan pelatihan yang sistematis, terencana, berkesinambungan dan modern. Penyelenggaraan olahraga kompetisi di Indonesia mengacu kepada Olimpiade sebagai perhelatan olahraga kompetisi yang mendunia.

Sejarah Penyelenggaraan *Event* Olahraga di Indonesia adalah peristiwa perhelatan olahraga kompetisi yang pernah diselenggarakan di Indonesia dalam waktu tertentu, baik di tingkat nasional seperti: PON, maupun internasional seperti Asian games, Sea games, dan Olimpiade. Selain itu dapat pula disampaikan informasi mengenai *event* kejuaraan cabang olahraga tertentu yang bersifat internasional, misalnya kompetisi Piala *Asean Football Federation (Aff)* untuk olahraga sepak bola yang pernah dilaksanakan di Jakarta, kompetisi yang diselenggarakan oleh *International Badminton Federation (IBF)* untuk olahraga bulu tangkis. Hal ini dapat menunjukkan bahwa Indonesia juga dapat menjadi tuan rumah yang baik dalam penyelenggaraan *event* olahraga. Beberapa contoh *event* yang pernah diselenggarakan oleh Indonesia tingkat nasional maupun internasional, antara lain:

1. Pekan Olahraga Nasional (PON) pertama berhasil diselenggarakan di Solo, Jawa Tengah pada tahun 1948, PON II di Jakarta tahun 1951, PON III di

Medan, tahun 1953, PON IV di Makasar, tahun 1957, PON V di Bandung. Untuk selanjutnya PON diadakan setiap empat tahun sekali.

2. *Asian Games* ke IV tahun 1962, di Jakarta.
3. *Sea Games* ke X tahun 1979 di Jakarta. Indonesia menjadi juara umum dari 7 negara peserta, dengan peraihan medali emas sebanyak 502 buah medali. Serta penyelenggaraan *Sea Games* ke XIV, di Jakarta tahun 1987.

GANEF0 atau *Games of the New Emerging Forces*, adalah suatu ajang olahraga tandingan Olimpiade yang terselenggara atas ide mantan Presiden Indonesia, Soekarno. Soekarno menyatakan bahwa olahraga tidak bisa dipisahkan dari politik. Sebelumnya, dalam pelaksanaan *Asian Games* 1962, Indonesia melarang Israel dan Taiwan mengikuti *Asian Games* dengan alasan karena simpati pada Republik Rakyat Cina dan negara-negara Arab. Aksi Indonesia ini diprotes oleh Komite Olimpiade Internasional (KOI) yang mempertanyakan legitimasi *Asian Games* di Jakarta. Akhirnya, Indonesia diskors, tidak boleh mengikuti Olimpiade Tokyo, tahun 1964. Presiden Soekarno marah sehingga ia keluar dari KOI dan mengancam akan membuat olimpiade tandingan. Satu tahun kemudian, pada bulan November tahun 1963, GANEF0 dilaksanakan di Jakarta, Indonesia. Indonesia mengundang negara Republik Rakyat Cina dan negara-negara dunia ketiga untuk mengikuti GANEF0. GANEF0 diikuti oleh 2.200 atlet dari 48 negara di Asia, Afrika, Amerika Latin dan Eropa dengan 450 wartawan dari berbagai negara datang ke Senayan. Meskipun GANEF0 diboikot oleh negara-negara barat, tetapi GANEF0 tetap berlangsung sukses. Atlet Indonesia yang berprestasi tidak berani mengikuti GANEF0 karena takut akan diskors oleh KOI.

### 4.3 Olahraga Prestasi

Olahraga prestasi adalah kegiatan olahraga yang berorientasi mencapai kemenangan, rekor dan keunggulan dengan tetap menjunjung tinggi nilai sportifitas, dan *fair play* dan juga memiliki prinsip seperti yang terkandung dalam motto "*citius, altius, fortius*" lebih cepat, lebih tinggi dan lebih kuat. Wujud nyata dari *fair play*

dapat dilihat dari kesiapan dan kesediaan menaati aturan, respek terhadap wasit dan lawan (Luthan, dkk, 1991:19).

Pengelompokan cabang olahraga seperti disampaikan oleh A.P Pandjaitan (1986), dapat dibagi menjadi lima jenis yaitu: atletik, permainan, senam, olahraga air dan bela diri (Pandjaitan, 1986:55). Sementara itu pengelompokan cabang olahraga prestasi lainnya terdiri dari olahraga beladiri, olahraga permainan, olahraga konsentrasi, olahraga terukur, dan olahraga dirgantara.

- Olahraga beladiri adalah karate, silat, taekwondo, tinju, kempo, judo, anggar, wushu, gulat.
- Olahraga permainan dibagi menjadi bola besar terdiri dari sepakbola, basket, voli dan polo air, dan permainan dengan menggunakan bola kecil terdiri dari tenis, tenis meja, bulu tangkis, sepak takraw, hoki, softball, squash, dan biliard.
- Olahraga konsentrasi terdiri dari panahan, menembak, layang, golf.
- Olahraga terukur, adalah olahraga yang dapat diukur dengan jarak, dan kecepatan/waktu, terdiri dari atletik, dayung, berkuda, balap sepeda, renang, panjat tebing, selam, renang, angkat besi.
- Olahraga dirgantara terdiri dari terjun payung, paralayang, aeromodelling, terbang layang, dan gantole.

Selain itu untuk pencapaian prestasi juga didukung oleh ilmu keolahragaan. Perkembangan olahraga memerlukan disiplin ilmu pengetahuan lainnya sehingga olahraga bersifat interdisiplin. Haag (1979) dari Universitas Kiel, Jerman Barat seperti dikutip oleh Rusli Lutan, dan kawan-kawan (1991) membagi ilmu keolahragaan menjadi tiga kelompok utama yaitu:

- Berlandaskan pengetahuan anatomi-fisiologi-mekanika terdiri dari ilmu kedokteran olahraga dan biomekanika olahraga;
- Berlandaskan ilmu sosial dan serbalaku terdiri dari psikologi olahraga, pedagogi olahraga, dan sosiologi olahraga;
- serta berlandaskan sejarah dan filsafat (Luthan, dkk, 1991:24).

Sementara itu Harsuki (2003) melengkapi varia ilmu lain yang juga diperlukan dalam pengembangan atlet mencapai prestasinya seperti manajemen olahraga, hukum olahraga, infra struktur olahraga berkaitan dengan sarana dan prasarana olahraga (Harsuki, 2003:118).

Kemajuan teknologi juga berperan dalam membantu para atlet untuk meningkatkan prestasinya, contohnya penemuan bahan baru pada olahraga atletik loncat tinggi galah yaitu galah yang terbuat dari fibre glass yang bersifat lentur mampu membuat atlet melakukan loncatan yang lebih tinggi.<sup>33</sup>

Seorang atlet juga perlu mengetahui nilai-nilai yang terkandung dalam olahraga, salah satu contoh berikut adalah nilai-nilai yang terkandung dalam Olimpiade atau dikenal dengan *Olympism*. Disebutkan dalam *Olympic Charter* : “*Olympism is a phylosophy of life, exalting and combining in a balanced whole the qualities of body, will and mind*<sup>34</sup>”. Tiga nilai dasar yang menjiwai gerakan olimpiade<sup>35</sup>, yaitu:

**Excellence:** To give one’s best, on the field of play or in life. It is not only about winning, but also about participating, making progress against personal goals, striving to be and to do our best in our daily lives.

**Friendship:**To build a peaceful and better world thanks to sport, through solidarity, team spirit, joy and optimism. To consider sport as a tool for mutual understanding among individuals and people from all over the world, despite the differences.

**Respect:**To respect oneself, one’s body, to respect others, as well as rules and regulations, to respect the environment. In relation to sport, respect stands for fair play and for the fight against doping or any other unethical behaviour.

Penjelasannya adalah bahwa “*Excellence*” yang berarti keunggulan bukan sekadar sebuah pencapaian kemenangan, tapi juga berpartisipasi, membuat kemajuan terhadap tujuan pribadi, berjuang untuk menjadi pribadi yang terbaik. Penjelasan mengenai “*Friendship*” adalah nilai yang mempertimbangkan bahwa olahraga

<sup>33</sup> Makalah Noerhadi Magetsari, 2010:4. Disampaikan pada Workshop Permuseuman tingkat nasional Museum Olahraga Nasional di Yogyakarta.

<sup>34</sup> IOC (International Olympic Committee), 2007:11. Olympic charter, in force AS from 7 July 2007.

<sup>35</sup> The Olympic Museum, 2007:9. The Olympic Symbols.



sebagai alat untuk saling pengertian antara individu-individu dan orang-orang dari seluruh dunia. Olimpiade menginspirasi manusia untuk mengatasi perbedaan dan menjalin persahabatan di antara perbedaan-perbedaan seperti ras, bahasa, dan agama. “*Respect*” berbicara mengenai nilai yang menggabungkan menghormati diri sendiri, orang lain, aturan main atau peraturan, untuk olahraga dan lingkungan. Terkait dengan olahraga, menjunjung tinggi nilai “*fair play*”, serta adanya sikap untuk mencegah doping dan perilaku tidak etis lainnya.

#### **4.3.1 Atlet dan Pencapaian Prestasi**

Prestasi dan keunggulan atlet dalam olahraga terjadi karena berbagai faktor yang saling mempengaruhi, seperti faktor eksogen yang berkaitan dengan gaya hidup atlet, dan hal-hal yang berkaitan dengan atribut atau ciri-ciri yang melekat pada atlet, seperti aspek fisik dan psikis. Faktor-faktor itu saling berkaitan satu sama lain, serta dikarenakan adanya intervensi sistem pelatihan yang canggih dan didukung oleh penerapan metode ilmiah sehingga semuanya dapat mengubah pencapaian prestasi puncak seorang atlet. (Dije, 2003; 364—365). Makna prestasi dan keunggulan dalam berolahraga adalah dua hal yang tidak bisa dipisahkan. Untuk mencapai prestasi dan tujuan, seorang atlet harus berlatih, karena dengan latihan yang teratur pola hidupnya secara menyeluruh akan terbentuk. Menurut Lutan (1988) yang dikutip oleh Tahir (2003:364) kata kunci untuk mencapai prestasi dan keunggulan adalah “berlatih dan prestasi”.

Rekor adalah atribut penting untuk menggambarkan dalam olahraga. Oleh karena itu rekor menjadi standar yang digunakan para olahragawan untuk mengukur kemampuan sekaligus menjadi tujuan pelatihannya. Itulah makna prestasi dalam olahraga. Untuk mencapai itu semua para atlet harus menyediakan waktu yang lebih banyak untuk berlatih, mereka mengorbankan kesenangan sosialnya, memerangi rasa kebosanan, menahan rasa kurang senang dan acapkali seperti menghukum dirinya, agar dapat memecahkan rekor. Sifat-sifat dan perilaku seperti ini tidak berlaku bagi sebagian masyarakat. Dengan demikian makna prestasi dalam olahraga sangat

tergantung pada upaya nyata yang dilakukan oleh para atlet dalam bentuk “berlatih dan berlatih”. “*if u want to improve, your endurance, do running and more running*” (Lawrence Morehouse, 1990; Djide 2003:365). Artinya hanya dengan latihan dan intervensi sistem dan proses latihan yang benar dapat mengubah penampilan dan kemampuan (*skill and performance*) atlet. Motto untuk menggambarkan perjuangan ini adalah “tiada kemenangan tanpa perjuangan” (*no gain without pain*). Berdasarkan hasil penelitian Susan G. Ziegel dkk (1982) dikatakan “*the researches found that mental training had a consistently beneficial effect on physical performance*”. Untuk menjadi juara tidak hanya dibutuhkan kekuatan, kecepatan, kelincahan, dan keterampilan, tetapi yang lebih penting adalah ketangguhan mental (Djide, 2003:371).

Seorang pelatih juga turut berperan dalam pencapaian prestasi seorang atlet. Bagi seorang pelatih terdapat beberapa aspek yang menjadi prioritas, yaitu aspek kemenangan, kebanggaan yang menyenangkan, dan aspek pengembangan atlet. Dari ketiga aspek tersebut, seyogianya tidak mengedepankan tuntutan yang berlebihan pada aspek kemenangan saja, namun mengabaikan proses perkembangan dan pertumbuhan atlet (Djide, 2003: 357). Seorang pelatih harus mampu memacu atletnya untuk memiliki, menguasai secara baik keterampilan, kemampuan dan teknik atau strategi permainan yang diperlukan. Pelatih berkewajiban mendorong atletnya mempunyai tanggung jawab, inisiatif, kesadaran tinggi untuk berlatih keras dan senantiasa menyelesaikan setiap program latihan dengan senang hati (Djide, 2003: 371). “*I like to work on one thing until and great at it*”, seperti tertuang dalam buku *Maximum Sport Performance*, menurut Hersckel Walker (James E, 1985). Akhirnya, atlet mampu mencapai sukses dengan mengembangkan seluruh potensinya, dengan tetap memperlihatkan respek, “*fair play*”, kejujuran, ketulusan hati pada pemain lawan dan pada ofisial lainnya (Djide, 2003:357).

Olahraga berkembang menjadi ilmu yang bersifat interdisiplin. Perkembangan ini juga di terapkan oleh pelatih, pelatih perlu mengetahui perkembangan ilmu di seputar olahraga dalam mengupayakan peningkatan prestasi

atlet.<sup>36</sup> Secara khusus tidak hanya mengetahui kekuatan dan kondisi fisik, namun diperlukan ilmu-ilmu lain seperti manajemen olahraga, kedokteran olahraga, ilmu pengetahuan dan teknologi olahraga, psikologi olahraga yang membantu atlet secara fisik dan mental dalam pelatihannya. Hal ini menggambarkan adanya enam komponen utama dari disiplin ilmu, yaitu mengenai: manajemen risiko, pencegahan cedera, komunikasi, gizi, penetapan tujuan, dan pengembangan atlet. Bagian ini adalah penting diketahui bagi pelatih dalam rangka mengajarkan keterampilan tentang pengembangan atlet dan mempersiapkan mereka untuk mencapai kinerja puncak<sup>37</sup>. Informasi mengenai perjuangan atlet, olahraga yang bersifat interdisiplin, dan peranan seorang pelatih adalah beberapa hal yang dapat disampaikan oleh Museum Olahraga Nasional dalam peranannya mengedukasi masyarakat.

Beberapa nama atlet yang berprestasi dan menjadi ikon olahraga bagi Indonesia adalah: Rudi Hartono dari cabang bulu tangkis, menjadi juara All-England sebanyak delapan kali, dengan tujuh kali diantaranya dicapai secara berturut-turut, Susi Susanti dari bulu tangkis, memepersembahkan medali emas pada Olimpiade di Barcelona, Ellyas Pencapaian prestasi atlet Indonesia di luar *event* adalah prestasi tim pendaki gunung Indonesia yang telah berhasil dalam ekspedisi pendakian ke gunung *Mount Everest* pada tahun 1997.

#### 4.3.2 Tokoh Olahraga

Tokoh menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah orang yang terkemuka dan kenamaan (Depdiknas, 2008:1476). Tokoh olahraga adalah orang yang terkemuka dalam hal keolahragaan. Tokoh olahraga bisa berasal dari seorang atlet atau dikenal juga dengan istilah bintang lapangan, dan seseorang yang bukan dari seorang atlet, yaitu mereka yang berperan penting dan berjasa dalam memajukan dan mengembangkan keolahragaan di Indonesia. Mereka bisa terdiri dari seorang tokoh penting, pelatih, wasit, ilmuwan atau lainnya yang memberikan kontribusi bagi

---

<sup>36</sup> Makalah Magetsari, 2010;4. Makalah ini disampaikan pada Workshop Permuseuman Tingkat Nasional Museum Olahraga Nasional di Yogyakarta, 16-18 Desember 2010.

<sup>37</sup> Journal America's Sport University yang berjudul "A Coach's Responsibility: Learning How to Prepare Athletes for Peak Performance", 2011:1, volume 14.

kemajuan olahraga di Indonesia, dan juga menjadi ikon di bidang keolahragaan. Tokoh olahraga tidak selalu diambil dari generasi tua, tetapi tokoh olahraga bisa berasal dari olahragawan muda yang pernah berprestasi dan tidak pernah terlibat dengan hal-hal yang bertentangan dengan nilai olahraga. Tokoh olahraga yang ditampilkan sebaiknya tidak terlalu banyak yang berasal dari birokrasi ataupun organisasi seperti KONI, melainkan beberapa tokoh olahraga yang berasal dari atlet yang telah menjadi ikon atau legenda, misalnya: Ferry Sonneville, dan Rudi Hartono, yang terkenal dalam olahraga bulutangkis, atau Lely Sampoerno, dari cabang menembak.

#### **4.4 Olahraga rekreasi**

Olahraga rekreasi adalah olahraga yang mengutamakan faktor kesenangan. Olahraga rekreasi terdiri dari olahraga masyarakat dan olahraga tradisional.

-Olahraga masyarakat yaitu dansa dan drumband.

Olahraga masyarakat dansa telah memiliki induk organisasi sendiri yaitu Ikatan Olahraga Dansa Indonesia (IODI) yang didirikan pada tanggal 12 Juli 2002 di Jakarta. Olahraga dansa ini belum banyak diketahui oleh masyarakat Indonesia. Olahraga dansa dipertandingkan pertama kali di arena PON pada tahun 2008, di Kalimantan Timur. Demikian pula dengan olahraga drumband, masyarakat mungkin tidak banyak yang tahu bahwa drumband adalah termasuk dari olahraga. Induk organisasi olahraga drumband didirikan di Jakarta pada tanggal 30 Oktober 1977<sup>38</sup>.

-Olahraga tradisional adalah aktifitas fisik yang mengutamakan unsur kesenangan, aturannya dibuat tanpa dibakukan lebih sering disebut dengan permainan tradisional, contohnya adalah; gelas, engrang, gasing, lompat batu, karapan sapi.

Olahraga tradisional adalah permainan rakyat yang hidup dalam suatu masyarakat yang telah mengakar, tumbuh dan berkembang secara turun menurun,

---

<sup>38</sup> Website KONI.lihat referensi.

diwariskan dari generasi ke generasi. Berakar dari permainan tradisional, pencak silat dan sepak takraw kemudian menjadi olahraga yang cukup dikenal bukan saja di Indonesia tapi juga diluar negeri (Kemenpora, 2006:iii). Sifat olahraga atau permainan tradisional sebagai pengisi waktu, memberikan kesenangan dan kepuasan atau hiburan. Beberapa contoh permainan tradisional adalah egrang, terompah panjang, patok lele, sumpitan, lari balok, dan gasing (Depdiknas, 2002:i).

Museum dapat mempertimbangkan tema permainan tradisional yang ada tidak hanya sekedar dilihat dengan menyajikan dalam ruang vitrin yang tertutup, melainkan dapat disentuh, dan dimainkan oleh pengunjung, sesuai dengan ciri-ciri dari museum pascamodern yaitu museum yang interaktif. Seperti halnya yang ada di Museum Olahraga Nasional di Australia yang memberikan kesempatan kepada pengunjung untuk berinteraksi, dengan cara dapat disentuh dan dicoba, sehingga pengunjung tidak hanya mendapatkan pengetahuan melainkan juga pengalaman.

#### **4.5 Olahraga Untuk Semua (*Sport for All*)**

*Sports for all* adalah kegiatan fisik dengan tujuan utama adalah kesehatan yang dapat dilakukan oleh masyarakat dari berbagai kalangan, mulai dari usia anak-anak hingga usia lansia, atau masyarakat dengan kebutuhan khusus (olahraga bagi penyandang cacat) (Harsuki, 2003:298).

Istilah *Sport for all* pertama kali dikembangkan oleh orang-orang Eropa sekitar akhir tahun 1960. Istilah resmi secara internasional ini pertama kali datang dari usulan negara Jerman. Sebelumnya beberapa negara menggunakan istilah yang berbeda seperti *mass sport*, *recreation sport*, *life time*, atau *spare time sports*. Istilah *sport for all* dapat diterima secara internasional pertama kali pada *International Congress* yang diberi nama *Fundamental of Sport for All* pada tahun 1986 di Frankfurt, Jerman (Harsuki, 2003:283).

Konsep yang mendasari *sport for all* adalah:

Sebagai realisasi dari Piagam International UNESCO tentang Pendidikan Jasmani dan Olahraga, yaitu Badan PBB mengenai Pendidikan, Ilmu Pengetahuan

**Universitas Indonesia**

dan Kebudayaan, menyatakan bahwa “Praktik akan Pendidikan Jasmani dan Olahraga adalah hak asasi untuk semua orang”(Harsuki, 2003:285) , dengan penjelasannya sebagai berikut:

- a. Setiap manusia memiliki hak asasi untuk mendapatkan kemudahan pendidikan dan olahraga yang penting untuk perkembangan watak sepenuhnya. Kebebasan untuk mengembangkan kekuatan fisik, intelektual dan moral melalui pendidikan jasmani dan olahraga harus dijamin, baik dalam lingkungan sistem pendidikan maupun dalam aspek-aspek kehidupan lainnya.
- b. Setiap orang harus mendapat kesempatan yang sama, sesuai dengan tradisi olahraga nasionalnya, untuk mempraktikkan pendidikan jasmani dan olahraga, mengembangkan kesegaran jasmaninya dan mencapai tingkat kemampuannya dalam olahraga yang sesuai dengan bakatnya.
- c. Kesempatan-kesempatan khusus harus diberikan kepada orang-orang muda termasuk anak-anak usia prasekolah, untuk orang-orang tua dan para penyandang cacat jasmaniah, agar dapat mengembangkan bakat sepenuhnya melalui program pendidikan jasmani dan olahraga yang disesuaikan dengan kemampuan mereka (UNESCO, 1978).

Selain itu ada pula *Seoul Declaration* yang dicetuskan di Korea, tahun 1996 yang menyatakan bahwa peranan olahraga di abad 21 menjadi suatu faktor kebudayaan yang penting untuk memperbaiki kualitas hidup manusia. Sebagai sebuah cita-cita yang dapat melampaui perbedaan-perbedaan kelompok, olahraga dapat memberikan kontribusi pada perbedaan-perbedaan bidang politik, ras, dan agama di dunia. Olahraga juga dapat memberikan solusi yang baik untuk memperoleh kesehatan fisik, mental, dan sosial (Harsuki, 2003:300).

*Sport for all* juga di canangkan di Indonesia. Dengan mengacu pada konsep dasar dari *sport for all* sebagaimana terdapat dalam Piagam International UNESCO dan *Seoul Declaration* yang dicetuskan di Korea, tahun 1996 yang menyatakan bahwa peranan olahraga di abad 21 menjadi suatu faktor kebudayaan yang penting untuk memperbaiki kualitas hidup manusia. Presiden RI kedua, Soeharto

(almarhum), di tahun 1983 mencanangkan program *sport for all* pertama kali melalui kebijakan pemerintahnya, yang berisikan antara lain:

- a. Ditetapkannya tanggal 9 September adalah Hari Olahraga Nasional
- b. Dicanangkannya program panji olahraga yaitu “Memasyarakatkan olahraga dan mengolahragakan masyarakat”
- c. Penetapan hari krida, bahwa setiap hari Jumat pagi ditetapkan selama 30 menit untuk berolahraga.
- d. Mengembangkan dan melestarikan permainan tradisional Indonesia.

Wanita biasanya dikaitkan dengan olahraga dengan tujuan estetika. Peranan wanita terhadap dunia olahraga meningkat di awal era 1970-an, hal ini disebabkan adanya perubahan yang berkaitan dengan nilai-nilai sosial pada masyarakat, terutama di negara-negara industri. Perubahan tersebut terkait dengan alasan: kesempatan baru bagi kaum wanita, kebijakan pemerintah yang memberikan peluang kesempatan bahwa wanita juga dapat berprestasi dalam dunia olahraga, kaum wanita yang lebih peduli kepada kesehatan dan kebugaran jasmani terkait dengan segi keindahan fisik, pemberian penghargaan dan publisitas terhadap atlet wanita (Sutresna, 2003:255).

Selain untuk alasan kesehatan, dan prestasi dalam cabang olahraga, wanitapun melakukan kegiatan olahraga untuk alasan kecantikan. Banyak wanita pergi ke pusat-pusat kebugaran untuk melakukan senam, aerobik, atau fitness. Begitu pula dengan ibu hamil yang juga memperhatikan kesehatan dan penampilannya selama hamil dengan melakukan senam hamil agar sang ibu tetap sehat dan bugar selama hamil.

Proses penuaan, dan penurunan kapasitas fisik dianggap sebagai peristiwa fisiologik yang memang harus dialami oleh semua makhluk hidup, namun penurunan kapasitas fisik pada orang yang biasa melakukan olahraga secara teratur hanya sedikit. Hal ini menunjukkan bahwa olahraga dapat memperlambat proses penuaan, memperlambat proses pengeroposan tulang, dan meningkatkan penyerapan volume oksigen. Lanjut usia bukan merupakan hambatan bagi seseorang untuk dapat beraktivitas dan berolahraga. Ada beberapa pilihan olahraga yang dapat dilakukan para lansia seperti senam jantung sehat, senam pernafasan, berjalan kaki, dan

bersepeda. Yayasan Jantung Indonesia dengan Klub Jantung Sehatnya memberikan kesempatan kepada para lansia untuk mendirikan klub jantung sehat lansia, untuk aktif dalam kegiatan olahraga sebagai upaya dalam memelihara dan meningkatkan kesegaran jasmani (Bustaman, 2003:272).

Olahraga untuk semua (*Sport for All*), termasuk yang menjadi bagian ini adalah olahraga bagi *disable* (dengan kebutuhan khusus). Penyandang cacat adalah setiap orang yang mempunyai kelainan fisik atau mental, yang dapat mengganggu atau merupakan rintangan dan hambatan baginya untuk melakukan secara selayaknya<sup>4</sup> (UU No.4 tentang Penyandang cacat Tahun 1997).

Para disable yang tergabung ke dalam Badan Pembina Olahraga cacat (BPOC) yang telah didirikan pada tanggal 31 Oktober 1962 adalah anggota KONI. Meskipun mereka memiliki keterbatasan, tidak berarti mereka tidak dapat berprestasi di bidang olahraga. Salah satu contoh atlet penyandang tunagrahita (intelektual disables putra), Ade Yatul (15) adalah atlet yang meraih medali emas di *Special Olympic World Summer Games* (SOWSG) 2007 di Shanghai, China. Dari 20 atlet Indonesia yang mengikuti laga internasional tersebut, Indonesia berhasil meraih 9 medali emas, 9 perak, dan 4 perunggu. Medali emas masing-masing diraih tiga medali dari cabang atletik, bulu tangkis, dan tenis meja. Indonesia sejak 9 Agustus 1989, menjadi anggota ke-79 bersama 165 negara lainnya dari seluruh dunia. Sejak saat itu pula, setiap keikutsertaan Indonesia pada ajang empat tahunan *Special Olympics*, para atlet tunagrahita yang terbina dalam *Special Olympics* Indonesia (SOIna) selalu pulang membawa medali emas. Tahun 1991, misalnya, dari 23 atlet yang dikirim ke SOWSG VIII di Minnesota, Amerika Serikat, Indonesia pulang dengan membawa 9 medali emas, 3 perak, dan 6 perunggu. Pada SOWSG IX tahun 1995 di New Haven, AS, maupun SOWSG selanjutnya, atlet-atlet Indonesia selalu mempersembahkan medali untuk Ibu Pertiwi.<sup>39</sup> Hal tersebut menjadi bukti bahwa penyandang tunagrahita juga dapat menjadi warga masyarakat yang produktif, bahkan berprestasi.

---

<sup>39</sup> <http://dniks.org/index.php?view=article&catid=1:berita&id=51:special-olympics--berprestasi-untuk-mengubah-dunia&format=pdf>. Diambil dari arsip website Kompas. Com 20-11-2007.



Partisipasi dan keberanian untuk mencoba adalah hal yang paling penting. Seperti janji atlet Special Olympics yang bermakna sangat indah. "*Let Me Win. But If I Cannot Win, Let Me Be Brave In The Attempt*": Biarkanlah saya menang. Namun, bila saya tidak menang, biarkanlah saya memiliki keberanian untuk mencobanya. Museum Olahraga Nasional seyogianya perlu merepresentasikan prestasi para disable, karena mereka juga menjadi bagian dari masyarakat Indonesia. Pengetahuan mengenai keolahragaan di Indonesia yang telah disampaikan adalah gagasan yang akan dituangkan ke dalam tema pameran.

Dalam rangka mewujudkan museum pascamodern maka Museum Olahraga Nasional memerlukan perubahan dalam tata pamernya, seperti terangkum di bawah ini:

Tabel 4.1. perencanaan tata pameran

<b>Pokok bahasan</b>	<b>Konsep saat ini</b>	<b>Perencanaan</b>
Tema	--	Olahraga untuk semua ( <i>"Sport for all"</i> )
Judul	--	Olahraga untuk semua
Pembagian Isi Tata Pamer	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Motto olahraga</li> <li>- Espedisi Everest</li> <li>- Perahu Pinisi</li> <li>- Menara Pemuda</li> <li>- Tokoh Olahraga</li> <li>- Sejarah Olahraga nasional</li> <li>- Sejarah Olahraga Internasional</li> <li>- Penyelenggaraan PON</li> <li>- Olahraga Prestasi</li> <li>- Olahraga Tradisional</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Pengantar Olahraga</li> <li>-Sejarah Olahraga</li> <li>-Olahraga Prestasi</li> <li>-Olahraga Rekreasi</li> <li>-Olahraga untuk semua (<i>Sport for all</i>)</li> </ul>
Media komunikasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pameran "tematik"</li> <li>- pemanduan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-pameran pendekatan ilmu/tematik, interaktif, dan komunikatif, experiental</li> <li>-aktifitas edukasi: audio visual, ceramah, diskusi,</li> </ul>
Cara penyajian tata pameran	statis	Dinamis,
Perbandingan isi tata pameran	Penyajian koleksi	60 %, informasi dan edukasi 40 % penyajian koleksi

Berikut adalah tabel perencanaan alur cerita tata pameran dengan konsep museum pascamodern.

Tabel 4.2 alur cerita tata pameran Museum Olahraga Nasional  
Ruang pameran lantai satu: Tema Pameran: “Olahraga untuk semua”

Tema	Subtema	Media	Penyerapan pesan pengunjung
Pengantar olahraga	Definisi olahraga dari Indonesia dan dari luar	Foto, gambar, panil, mural	Pengunjung menjadi tahu dan teringat kembali
Sejarah olahraga	Olimpiade, sejarah Indonesia (KONI, event olahraga seperti: PON, Asean games, Sea games, Olimpiade dan Ganefo	Foto, panil, Koleksi, bisa ditata di vitrin, dan koleksi yang dapat disentuh	
Olahraga rekreasi	*Olahraga masyarakat (dansa, drumband) *Olahraga tradisional	Panil, vitrin, foto, koleksi, permainan tradisional yang dapat dimainkan, didukung dengan suara. kid corner	Memahami ttg pelestarian nilai olahraga tradisional, dan pengunjung dapat lebih memahami olahraga rekreasi. Pengalaman baru

Ruang pameran lantai dua

Tema	Subtema	Media	Penyerapan pesan pengunjung
Olahraga untuk semua (Sport for all)	*Konsep dasar *Wanita dan or *Olahraga dan lansia *olahraga bagi masyarakat berkebutuhan khusus (disable) *Informasi klub-klub olahraga	Foto-foto, koleksi, seperti piala, medali, Permainan interaktif, seperti puzzle, atau quis	Pengetahuan baru, dan adanya kepedulian terhadap kesehatan dan penghargaan untuk kaum disable.

Ruang pameran lantai dua

Tema	Subtema	Media	Penyerapan pesan pengunjung
Olahraga prestasi	*atlet dan pencapaian prestasi *motto olahraga *tokoh olahraga *cabang2 olahraga *disiplin ilmu lain	Foto, koleksi, seperti piala, medali, kostum olahraga, perlengkapan olahraga Audio visual Dilengkapi dengan suara dan lagu2 yang bersifat nasionalisme Contoh perlengkapan olahraga yang dapat dimainkan pengunjung	Mengingat kembali, munculnya rasa nasionalisme, kebanggaan, dan menggugah pengunjung untuk berolahraga dan berprestasi. Mendapatkan pengalaman baru

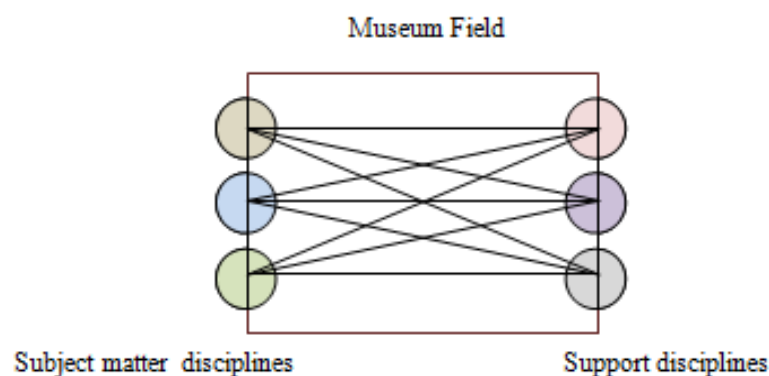
#### 4.6 Faktor Kendala

Dalam upaya mewujudkan Museum Olahraga Nasional sebagai museum pascamodern, museum memiliki beberapa kendala, diantaranya mengenai sumber daya manusia, struktur organisasi yang bersifat hirarki, pendanaan hingga sarana dan prasarana yang ada. Sifat museum yang selalu bergerak dinamis mengikuti perkembangan masyarakat yang ada semestinya diikuti pula oleh sumber daya manusia yang memadai, yang memenuhi kualifikasi permuseuman. Pekerjaan museum adalah pengaplikasian multidisipliner, yang merupakan pengaplikasian kombinasi dari *subject matter disciplines* seperti ilmu arkeologi, antropologi, dan sejarah, dan seni dan *support disciplines*, seperti teori manajemen, ilmu komunikasi, *pedagogy*, teori design, kimia. Dimana setiap disiplin ilmu membawa keahlian dan perspektif tersendiri. Seperti dijelaskan oleh Peter Van Mensch (2003) dalam papernya yang disampaikan dalam Konferensi *Japanese Museum Management Academy*, Tokyo yang berjudul “*Museology and Management; enemies or friends?*”

*Current tendencies in theoretical museology and museum management in Europe*".

Dijelaskan pula dalam gambar bagan berikut ini.

“by definition museum work is multidisciplinary. It is combine application of subject matter disciplines (such as art history, history, anthropology, natural history, etc) and support disciplines (management theory, communication sciences, pedagogy, design theory, chemistry, etc). Each disciplines brings its own expertise and perspective”.



Bagan 4.1  
Museum multidisipliner

Jika Museum Olahraga Nasional belum memiliki tenaga kurator, museum juga dapat melibatkan tenaga ahli atau kurator dari museum lain dalam perencanaan tata pameran. Selain itu museum harus segera menyiapkan dan meningkatkan pengetahuan pegawainya mengenai pengetahuan museum dengan mengikutsertakan ke dalam pelatihan permuseuman, atau menyelenggarakan pelatihan dan mengundang tenaga ahli permuseuman. Museum juga dapat melibatkan peran serta masyarakat, misalnya komunitas atau tenaga volunteer yang juga memiliki pengetahuan dan pengalaman di bidang permuseuman untuk membantu memberikan interpretasi koleksi museum. Tenaga dari kelompok fungsional Museum Olahraga Nasional yang terdiri dari atlet dapat dilibatkan pengetahuannya di bidang olahraga untuk membantu menyampaikan informasi keolahragaan yang diketahuinya, sehingga membantu kurator dalam interpretasi dan narasi koleksi, Sehingga keberadaannya tidak hanya sebagai

pelengkap, akan tetapi juga diperlukan pula partisipasinya dalam mengembangkan Museum Olahraga Nasional.

Permasalahan penempatan pegawai yang tidak sesuai dengan bidangnya, membuat museum tidak dapat dikelola secara profesional. Untuk itu museum harus membuat standar kualifikasi, agar penempatan pegawai yang sesuai dengan bidang keahliannya dapat diatasi. Selanjutnya pegawai harus dapat bekerja sama dengan anggota lainnya dalam sebuah *teamwork*, karena pekerjaan di museum adalah pekerjaan yang partisipatif, penuh inisiatif dan memerlukan kreatifitas yang berlandaskan kaidah museologi. Pekerjaan penelitian juga merupakan pekerjaan yang harus ada dalam museum, untuk itu museum harus memiliki tenaga yang memiliki pengetahuan dan pengalaman dalam melakukan penelitian. Permasalahan lain adalah sumber dana tetap yang diperoleh Museum Olahraga Nasional melalui anggaran Kementerian Pemuda dan Olahraga. Museum perlu mengembangkan kerjasama dengan pihak lain, dan mencoba untuk mendapatkan donatur.

Pengelolaan Museum Olahraga Nasional saat ini dapat dikatakan masih bersifat tradisional, yang memiliki prinsip dasar memelihara koleksi, masih berorientasi kepada objek, dan bersifat kemasalualan, struktur organisasi yang bersifat hirarki, museum belum pernah melakukan penelitian. Sementara konsep *new museum* diantaranya tidak lagi sekedar memiliki tugas untuk memelihara koleksi, melainkan mengarah kepada kepentingan public, menghubungkan masa lalu dengan kekinian, struktur organisasi yang mengarah kepada team-work berbasis persamaan hak, dan memiliki tugas di bidang pendidikan secara berkelanjutan.

Semua penjelasan tersebut di atas bahwa untuk mewujudkan museum pascamoderen, dibutuhkan interdisiplin atau ilmu lain yang saling mendukung, team work yang baik, perencanaan tata pameran dengan konsep tata pameran, program edukasi, serta dipadukan dengan teknologi untuk mendapatkan tata pameran yang interaktif dan komunikatif. Selain sebagai tempat menyimpan memori, museum juga menjadi tempat dimana orang dapat bernostalgia. Tempat orang merefleksikan diri, harapan, dan cita-cita. Museum harus mengetahui informasi seperti apa yang akan disampaikan (Magetsari,2008:11).

## **BAB 5 PENUTUP**

### **5.1 Kesimpulan**

Pada masa *Renaissance* sekitar akhir abad ke 14 M, museum menjadi semacam ruang pameran yang hanya mempertontonkan koleksi para bangsawan yang klasik, unik, dan aneh serta bersifat eksklusif, namun selanjutnya, museum terus berevolusi mengalami perubahan dan perkembangan. Museum mengalami perubahan bukan hanya pada cara kerjanya, melainkan juga hakekatnya<sup>1</sup>. Max Ross (2004) menyampaikan bahwa museum mengalami perubahan yang radikal sejak tahun 1970an, dan memaksa para profesional untuk mengalihkan perhatiannya dari koleksi ke pengunjung. Jika di masa lalu museum cenderung menjadi eksklusif dan elitis, maka saat ini berubah menjadi inklusif, terbuka bagi siapa saja. Demikian pula dengan tugas seorang kurator mengalami pergeseran dari seorang ‘pembuat aturan’ menjadi ‘penerjemah’ budaya. Museum saat ini tidak sekedar menata koleksi yang disebut kurator sebagai si pembuat aturan, tetapi museum perlu menyampaikan nilai dan pesan yang disesuaikan dengan kebutuhan masyarakat (kurator sebagai penerjemah budaya). Dalam proses penyajian koleksi museum perlu melibatkan masyarakat, sehingga pameran tersebut berkesan atau menyentuh empati publik, dan dapat merubah pandangan publik (Ross, 2004:84).

Jika museum sebelumnya berorientasi hanya sebatas pada penyajian informasi tentang objek saja (dikenal dengan istilah museum tradisional) maka, di era museum modern, museum menginterpretasikan menjadi narasi budaya maupun sejarah bangsa. Sementara ini definisi museum saat ini menurut Neil G. Kotler, Philip Kotler, dan Wendy L. Kotler(2008), bahwa museum adalah tempat pengunjung menemukan keaslian, keindahan, ide atau inspirasi, dan mendapatkan sebuah pengalaman. Museum juga berfungsi sebagai ruang berinteraksi, ruang kontemplatif, tempat rekreasi dan aktivitas lainnya yang menawarkan pengalaman yang tidak terlupakan, dan tidak ditemukan di tempat lain (Kotler, 2008:3). Senada dengan pendapat David Dean museum di abad-21 ini mempunyai tujuan

---

<sup>1</sup> Noerhadi Magetsari, 2010:1. Makalah “Museum Olahraga Nasional sebagai landasan Budaya Prestasi”. Yogyakarta

yang lebih luas lagi, seperti dikatakan oleh David Dean(1996:1) *”In the later part of the twentieth century, museums have become multi-faceted, multipurposed, and multi-dimensional organizations”*.

Visi dan misi museum menyampaikan bahwa tata pameran museum adalah dalam rangka melestarikan puncak karya, prestasi, dan nilai-nilai olahraga, serta dapat digunakan untuk kepentingan penelitian sejarah olahraga dan lingkungannya. Selain itu visi museum lainnya adalah penyediaan fasilitas olahraga seperti tiga buah lapangan tenis, ruang fitness, ruang senam aerobik dan sarana parkir yang digunakan untuk melakukan senam bersama adalah upaya mewujudkan masyarakat agar senang melakukan aktifitas berolahraga. Melalui kegiatan berolahraga yang dilakukan di museum, menunjukkan adanya peran lain dari museum. Museum berkembang menjadi tempat berkumpul, dimana masyarakat dapat bertemu, berdiskusi dan bertukar pikiran. Namun museum tetap harus melakukan fungsi utama museum, salah satunya adalah melakukan komunikasi melalui tata pameran.

Agar proses komunikasi berjalan dengan baik, museum perlu memperhatikan faktor-faktor yang mendukung tata pameran, seperti : jalan cerita, koleksi yang disajikan, dan teks sebagai media penunjang. Penentuan tema dan pemilihan koleksi disesuaikan dengan visi museum, kemudian untuk mendapatkan komunikasi yang efektif, diperlukan teks yang dikemas dengan informatif dan komunikatif dengan bantuan multi media, serta ditambah dengan program edukasi yang menarik maka akan menghasilkan tata pameran yang sesuai dengan konsep tata pameran museum pascamodern. Perencanaan yang matang dalam menyiapkan tata pameran sangatlah diperlukan, terutama dimulai dari langkah awal fase konseptual yang terdiri dari mengumpulkan ide pameran yang diperoleh dari segala sumber, proses penyeleksian ide disesuaikan dengan visi museum, dan fase pengembangan yang terdiri dari tahapan perencanaan, dan produk. Untuk proses berikutnya mengarah kepada pelaksanaan dan evaluasi yang dapat menjadi masukan kembali untuk proses berikutnya. Hal ini merupakan proses yang berulang, dari konseptual-pengembangan-pelaksanaan-evaluasi kembali ke langkah awal.

Salah satu ciri konsep museum pascamodern adalah memenuhi kriteria sebagai museum yang penuh harapan, sebagaimana pendapat Janet Marstine

(2006:19), bahwa paradigma museum pascamodern adalah museum yang penuh harapan. Museum Olahraga Nasional tidak menganggap pengunjung itu pasif, melainkan menganggap pengunjung itu bersikap aktif. Untuk itu diperlukan tampilan museum yang komunikatif, dan interaktif melalui media tata pamernya.

Dalam rangka mewujudkan museum pascamodern maka Museum Olahraga Nasional memerlukan perubahan dalam tata pamernya, seperti terangkum di bawah ini:

Tabel 5.1 table tata pamer museum

<b>Pokok masalah</b>	<b>Konsep saat ini</b>	<b>Perencanaan</b>
Tema	--	Pelestarian nilai-nilai olahraga
Judul	--	" <i>Sport for All</i> "
Pembagian Isi Tata Pamer	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Motto olahraga</li> <li>- Espedisi Everest</li> <li>- Perahu Pinisi</li> <li>- Menara Pemuda</li> <li>- Tokoh Olahraga</li> <li>- Sejarah Olahraga nasional</li> <li>- Sejarah Olahraga Internasional</li> <li>- Penyelenggaraan PON</li> <li>- Olahraga Prestasi</li> <li>- Olahraga Tradisional</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Pengantar Olahraga</li> <li>-Sejarah Olahraga</li> <li>-Olahraga Prestasi</li> <li>-Olahraga Rekreasi</li> <li>-Olahraga untuk semua (<i>Sport for all</i>)</li> </ul>
Media komunikasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pameran "tematik"</li> <li>- pemanduan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-pameran pendekatan ilmu/tematik, interaktif, dan komunikatif, experiental</li> <li>-aktifitas edukasi: audio visual, ceramah, diskusi,</li> </ul>
Cara penyajian tata pamer	statis	Dinamis,
Perbandingan isi tata pamer	Penyajian koleksi	60 %, informasi dan edukasi 40 % penyajian koleksi

Selain itu aspek lain yang juga diperlukan dalam upaya mewujudkan konsep museum pascamodern, adalah mengemas tata pamer museum dan fasilitas museum secara bersama-sama, sehingga terwujudnya keinginan masyarakat untuk



mengunjungi sebuah tempat yang menawarkan pengalaman yang tidak terlupakan, sekaligus mendapatkan pengetahuan dan pembelajaran yang baru, serta sebagai ruang berinteraksi baik sesama anggota keluarga maupun dengan pengunjung lainnya. Fasilitas museum tidak hanya pada fasilitas olahraga yang sudah ada selama ini, melainkan juga menghadirkan kafe atau restaurant dengan nuansa keolahragaan, toko souvenir yang menjual barang-barang disesuaikan dengan konsep museum olahraga. Sehingga tata pameran yang informatif, interaktif dan komunikatif, dengan fasilitas pendukung yang kesemuanya beratmosfirkan olahraga, dapat membuat pengunjung merasa terkesan dan ingin datang kembali, seperti mereka juga menghabiskan waktunya ke mal-mal atau tempat hiburan lainnya secara berulang kali.

Pengelolaan museum saat ini masih bersifat tradisional atau berorientasi kepada objek, pengelolaan manajemen museum masih belum menunjukkan ke arah perspektif museum pascamodern, tetapi museum telah menjalankan peran lain di masyarakat, sehingga dengan melihat ciri-ciri yang ada pada konsep museum pascamodern, Museum Olahraga Nasional juga dapat memenuhi kriteria itu. Untuk langkah selanjutnya, museum Olahraga Nasional dapat memperbaiki manajemen museumnya menjadi lebih baik lagi.

## **5.2 Kendala**

Museum Olahraga Nasional dalam mewujudkan museum pascamodern memiliki kendala yang terdiri dari sumber daya manusia, yang memberikan pengaruh kepada pengelolaan koleksi, penyelenggaraan tata pameran, dan pelayanan kepada pengunjung. Sumber daya manusia tidak hanya mengarah kepada keprofesionalan dalam bidang museum namun juga sikap dan motivasi pegawai dalam mencintai pekerjaannya. Kendala lain adalah kurangnya sarana dan prasana museum, seperti tidak adanya ruang tata pameran temporer yang menunjang tata pameran tetap, ruang storage, dan ruang laboratorium koleksi. Demikian pula dengan sarana lain seperti kafe atau restoran yang disesuaikan dengan konsep pameran olahraga, toko souvenir yang menjual barang-barang bercirikan olahraga. Permasalahan lain yang tidak kalah pentingnya adalah masalah dana.

Berikut ini adalah gambaran Museum Olahraga Nasional saat ini dengan gambaran ke depan museum olahraga nasional

Tabel. 5.2 table museum saat ini dan perencanaan museum yang baru.

No	Keterangan	Museum ORNAS sekarang	Perencanaan Museum ORNAS baru
01	Pendekatan	-orientasi ke koleksi	-orientasi ke publik
02	Visi museum	-belum jelas terlihat cita-cita museum ke depan	- memiliki tujuan, dan terlihat harapan/ cita-cita
03	Struktur organisasi	-sentralistik -hirarki; keputusan akhir ada di pimpinan, pasif	-desentralisasi -teamwork: partisipatif, kreatif, dan inovatif
03	Tata pameran	- label teks -tidak informatif -or hanya untuk atlet /terbatas -Tidak membicarakan or -membosankan - terbatas pada vitrin-vitrin -statis	-label narasi -memberikan pemahaman -mengajak pengunjung berfikir -"Sport for All" -membicarakan or dari sisi ilmu, nilai, kekinian -berorientasi kepada tema -interaktif dan komunikatif, melibatkan pengunjung -dinamis -banyak menggunakan media elektronik atau berbasis teknologi
04	Pengunjung	- Tidak melibatkan pengunjung -tidak ada feedback dari pengunjung	-Melibatkan pengunjung dan masyarakat - feedback masyarakat menjadi evaluasi bagi museum dan output kembali kepada pengunjung lagi
05	Pendanaan	APBN	APBN, sumber daya lokal, donatur, sponsor, kerja sama di dalam dan di luar negeri

### 5.3 Saran

Saran yang diajukan kepada pihak manajemen Museum Olahraga Nasional untuk menghadapi permasalahan yang terjadi adalah sebagai berikut:

1. Mengevaluasi visi dan misi museum serta mensosialisasikan kepada seluruh pegawai di lingkungan Museum Nasional.

2. Mengevaluai manajemen untuk membentuk tim kerja yang efektif dan profesional untuk mencapai visi dan misi museum
3. Menyiapkan sumber daya manusia dengan membekali ilmu pengetahuan tentang permuseuman. Serta melakukan pendekatan interdisipliner terhadap sumber daya manusia yang ada.
4. Menyiapkan sarana dan prasarana museum seperti ruang tata pameran temporer, ruang storage, dan ruang laboratorium konservasi, serta sarana lainnya seperti kafe atau restoran, toko souvenir.
5. Merubah paradigma lama dari yang berorientasi ke benda menjadi ke publik. Serta menjalankan fungsi utama museum dan fungsi lain sebagai konsep museum pascamodern secara bersama-sama dan secara menyeluruh.
6. Memberikan akses seluas-luasnya kepada masyarakat, begitu pula dengan masyarakat *disable* sehingga museum bersifat lebih terbuka bagi siapapun.
7. Menjadikan museum sebagai lembaga yang peka terhadap segala macam perubahan yang terjadi, dengan mau mendengarkan masukan-masukan dari masyarakat, sehingga mampu menjawab segala tantangan yang dihadapi termasuk menjawab isu-isu yang sedang berkembang.

Museum Olahraga Nasional mendatang diharapkan mampu berperan dalam mewujudkan museum olahraga sebagai simbol kebanggaan nasional, sebagai pusat informasi budaya, meningkatkan pemahaman masyarakat akan pentingnya berolahraga, untuk selanjutnya dapat memunculkan bibit-bibit baru dalam olahraga berprestasi, serta melestarikan nilai-nilai warisan budaya yang terkandung dalam olahraga tradisional.

## SUMBER REFERENSI

### I. Buku

Alberta Museums Assosiation, 1990. *Standard Practices Handbook for Museums*. Alberta: The Alberta Museums Assosiation,.

Ambrose, Timothy dan Chrispin Paine, 2006. *Museum Basics*. New York : Routledge,.

Andrews, John, 1979. *Physical Education and Sport*. England: Stanley Thornes Ltd..

Bennet, Tonny, 1995. *The formation of the Museum dalam The Birth of the Museum : History, Theory, Politics*. London: Routledge.

Burcaw, G.Ellis, 1984. *Introduction to Museum Work*. Nashville: The American Association for State and Local History.

Caulton, Tim, 2006. *Hands-on Exhibitions*. London and New York: Routledge.

Dean, David, 1994. *Museum Exhibition*. London and New York: Routledge,.

Dimiyati, Edi, 2010. *47 Museum Jakarta*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama,

Direktorat Permuseuman, 1998. *Permainan Tradisional Indonesia*. Jakarta: Direktorat Museum

Direktorat Permuseuman, 2010. *Pedoman Museum Indonesia*. Jakarta: Direktorat Museum

Douglas, Davis, 1977. *Art culture: Essay on the Postmodern*. New York: Harper & Row, Publisher, Inc.

Findling, John.E & Pell, Kimberly D,2004. *Encyclopedia of the Modern Olympic Movement*. United States of America; Greenwood Press.

Guttman, Allen, 2004. *The First Five Millenia*. United State of America: University of Massachusetts Press.

Harsuki & Elias, Soewatini, 2003. *Perkembangan Olahraga Terkini*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.

Hooper-Greenhill, Eilean, 2007. *Museums and Education*. New York: Routledge

- Kantor Menteri Negara Pemuda dan Olahraga, 1991. *Sejarah Olahraga Nasional*. Jakarta Kementerian Menteri Negara Pemuda dan Olahraga.
- Kotler, Neil G, Kotler Philip, & Kotler Wendy I, 2008. *Museum Marketing and Strategy*. San Fransisco: Jossey Bass
- Laksmi, Brigitta Isworo & Handayani, Primastuti, 2008. *Biografi M.F. Siregar Matahari Olahraga Indonesia*. Jakarta: PT Gramedia.
- Locker, Pam, 2011. *Exhibition Design*. Switzerland: AVA Publishing SA.
- Lutan, Rusli, dkk, 1991. *Manusia dan Olahraga*. Bandung: ITB dan FPOK/IKIP Bandung
- Lutan, Rusli, 2001:3. *Asas-asas Pendidikan Jasmani*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Lyotard, Jean-Francois, 1979/1984. *The Postmodern Condition: a report on knowledge*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Macdonald, Sharon, 2006:81-82. "Collecting Practice" dalam A Companion to Museum Studies. USA: Blackwell Publishing.
- Marstine, Jannet, 2006. *Introduction dalam New Museum Theory and Practice an introduction*. USA: Blackwell Publishing.
- Mc. Lean, Kathleen, 1993. *Planning for People in Museum Exhibitions*. California: Association of Science-Technology Centers.
- Mc. Lean, Fiona, 1997. *Marketing the Museums*. London: Routledges.
- Murray, D, 1904. *Museums: Their history and their use*. Edinburgh: James Maclehose & Sons
- Nazir, M, 1985. *Metode Penelitian Deskriptif*. Jakarta: Bulan Bintang.
- Pandjaitan, A.P, 1986. *Dasar Teori Olahraga dan Organisasi*. Bandung: Rosda
- Purwanto, Hendar. 2005. Analisis Budaya dari Pascamodernisme dan Pascamodernitas, dalam
- Mudji dan Putranto, Hendar (ed). *Teori-Teori Kebudayaan*. Yogyakarta: Kanisius.

- Ritzer, George, 2003. *Teori Sosial Postmodern* (terjemahan oleh Muhammad Taufik). Yogyakarta: Kreasi Wacana offset.
- Rouette, Georgia, 2007. *Exhibitions: a practical guide for small museums and galleries*. Australia: Museums Australia (Victoria).
- Sandell, Richard, & Janes, Robert R, 2007. *Museum Management and Marketing*. London: Routledge.
- Serrel, Beverly, 1996. *Exhibit Labels, an Interpretive Approach*. New York: Altamira Press
- Susanto, Mikke, 2004. *Menimbang Ruang Menata Rupa*. Yogyakarta: Galang Press.
- Swaddling, Judith, 1999. *The Ancient Olympic Games*. London: The British Museum.
- Wirjasantosa, Ratal, 1984. *Supervisi Pendidikan Olahraga*. Jakarta: Universitas Indonesia Press.

## II. Serial

- Aprianingrum, Archangela Yudi, 2010. *Museum Postmodern: Interpretif, Komunikatif dan Kreatif*. Museografia Majalah Permuseuman Vol IV No5. Jakarta: Direktorat Museum.
- Barns, Jeremy, 2011:9. Museum National Philipina, dalam *International Course-Collasia, "Conservation of collection and Intangible Heritage"*.
- Kemenegpora, buletin. 2007:5 . "*Haornas XXIV tahun 2007 Momentum meningkatkan semangat berolahraga*". Jakarta: Kemenegpora.
- Komisi Disiplin Ilmu Keolahragaan, 2000. *Ilmu Keolahragaan dan Rencana Pengembangannya*, Depdiknas, Jakarta.
- Keene, Suzanne, 2006. *All that is solid?- Museums and the Postmodern*. Public Archaeology
- Magetsari, Noerhadi, 2008. *Filsafat Museologi*. Museografia Majalah Permuseuman Vol II No. 2. Jakarta: Direktorat Museum.
- Magetsari, Noerhadi, 2010. *Museum Olahraga Nasional sebagai Landasan Budaya Prestasi*. Makalah disampaikan dalam Workshop yang diselenggarakan oleh Museum Olahraga Nasional di Yogyakarta.

- Magetsari, Noerhadi, 2011. *Museum di era Postmodern*. Makalah disampaikan dalam Seminar Towards Indonesian Postmodern Museum di Universitas Indonesia, Depok.
- Marty, Paul F. Museum websites and museum visitors: digital museum resources and their Use. College of Information, Florida State University, USA. Online Publication Date: 01 March 2008
- Moore, K, and Tucker, D, 1994. *Back to basics*. Museums Journal.
- Nelson, M. B, 1998,:145-147. *I won, I'm sorry. Self*. JOURNAL OF SPORT & SOCIAL ISSUES edition of March.
- Sedyawati, Edi, 2009. *Intangible Heritage*. Museografia Majalah Permuseuman Vol III No. 3. Jakarta: Direktorat Museum.
- Soekardi. *Rancang Bangun Ilmu Keolahragaan menuju Kompetensi Industri*. Semarang: UNS.Jurnal IPTEK Olahraga, Vol 9, No.3. September 2007:171-181
- Sutresna, Nina. *Wanita dan Olahraga Fenomena Sosial*. dalam buku "Perkembangan Olahraga terkini", 2003.
- Van Mensch, Peter, 2003. *Museology and Management: enemies or friends? Current tendencies in theoretical museology and museum management in Europe*. (paper dalam konferensi Japanese Museum Management Academy, Tokyo)
- Willkerson & Dodder. *What Sport Does for People*. *Journal of Physical Education, Recreation and Dance*.1979:50-51.
- Ross, Max. 2004. 'Interpreting the new museology' dalam *Museum and Society vol. 2. No. 2*. Hal. 84—103.

### III. Tesis dan Disertasi

- Aprianingrum, Archangela Yudi, 2009. *Interpretasi dan komunikasi: studi kasus Museum Indonesia, TMII*. Tesis, Depok: Universitas Indonesia.
- Hauenschild, Andrea, January 11, 1988. *Claims and Reality of New Museology: Case Studies in Canada, the United States and Mexico*, Disertasi Doktor Hamburg University.
- Perdana, Andini, 2010. *Museum La Galigo sebagai media komunikasi Identitas Budaya Sulawesi Selatan*. Tesis, Depok: Universitas Indonesia.

#### IV. Peraturan dan Perundang-undangan

Undang-undang Olahraga no 3 tahun 2005 tentang Sistem keolahragaan Nasional. Jakarta: Kemenegpora.

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 1995 tentang Pemeliharaan dan Pemanfaatan Benda Cagar Budaya di Museum. Jakarta: Direktorat Museum

#### V. Internet

Kemenegpora. *Profile Museum Olahraga Nasional*, pada tanggal 23 Pebruari 2011 <http://www.kemenpora.go.id/index/preview>

KONI. *Profile KONI*, pada 13 Mei, 2011 <http://www.koni.or.id/index.php/section>

Bappenas. Jumlah pengunjung museum, pada tanggal 26 Juni 2011, jam 20.05 wib  
<<http://kppo.bappenas.go.id/files/-3-jumlahPengunjungMuseumdiIndonesia.pdf>>

<[http://multimedia.olympic.org/pdf/en\\_report\\_122.pdf](http://multimedia.olympic.org/pdf/en_report_122.pdf), 20 Juni 2011>

Unggah foto:

[http://images.google.com/imgres?imgurl=http://www.exhibitionstudios.com/assets/9b6b921242849d9cb5fe3f7e7acba75423fce27e/nat\\_sports\\_museum.jpg&imgrefurl=http://www.exhibitionstudios.com/portfolio/museums/national-sports-mu](http://images.google.com/imgres?imgurl=http://www.exhibitionstudios.com/assets/9b6b921242849d9cb5fe3f7e7acba75423fce27e/nat_sports_museum.jpg&imgrefurl=http://www.exhibitionstudios.com/portfolio/museums/national-sports-mu)  
(diakses pada tanggal 25 Juni 2011, jam 20.00)

[http://www.google.co.id/\\_/images/uploads/usm8.jpg&imgrefurl=](http://www.google.co.id/_/images/uploads/usm8.jpg&imgrefurl=)

[http://www.tandemdesign.co.uk/index.php/tandem/heritage\\_detail/ulster\\_sports\\_](http://www.tandemdesign.co.uk/index.php/tandem/heritage_detail/ulster_sports_)

<http://www.google.co.id/>

</images/2006/07/02/sports/02museumA.600.jpg&imgrefurl=>

<http://www.nytimes.com/2006/07/02/sports/02museum.html&us> tanggal 2 Juli

2011 jam 20.10



## Peta Lokasi Museum Olahraga Taman Mini Indonesia Indah



Sumber: Taman Mini Indonesia Indah, 2011

# VISI DAN MISI

Kementerian Negara Pemuda dan Olahraga

- **VISI**  
Mewujudkan kepemudaan dan keolahragaan yang berdaya saing.
- **MISI**  
Meningkatkan daya saing pemuda dan olahraga.

## **VISI DAN MISI DEPUTI PEMBERDAYAAN OLAHRAGA**

### ■ **VISI**

**“MEMBUDAYAKAN OLAHRAGA DENGAN MEMASSALKAN OLAHRAGA PADA MASYARAKAT SEBAGAI GAYA HIDUP SEHAT”**

### ■ **MISI**

**“Memasalkan Olahraga Pada Masyarakat Melalui: Olahraga Layanan Khusus, Olahraga Pendidikan, Olahraga Rekreasi, Industri Olahraga, dan Sentra-Sentra Olahraga”**

## **Asdep Olahraga dan Rekreasi**

**VISI** :Menggerakkan masyarakat untuk melakukan olahraga sebagai gaya hidup.

**MISI:**

1. Mewujudkan sistem manajemen olahraga rekreasi yang terpadu dan berkelanjutan;
2. Menata sistem pembinaan dan pengembangan olahraga yang terpadu dan berkelanjutan;
3. Mewujudkan landasan hukum yang mendukung pencapaian sistem manajemen, pembinaan pengembangan olahraga yang terpadu dan berkelanjutan;
4. Meningkatkan budaya berolahraga secara berjenjang dan berkelanjutan melalui tahap-tahap penggalan, pelestarian, pengembangan dan pembakuan;
5. Meningkatkan, memberdayakan dan membudayakan olahraga massal, olahraga tradisional, olahraga petualangan, olahraga tantangan, olahraga wisata dan aktifitas fisik lainnya.