

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

MUSEUM SEBAGAI PENGHARGAAN KEPADA ATLET

II.1. ATLET, OLAHRAGA , PRESTASI

II.1.1 Atlet dan Olahraga

Atlet olahraga pertandingan

Seperti telah dikemukakan diatas jenis olahraga dibagi menjadi dua menurut cara pelaksanaannya, ialah jenis olahraga pertandingan dan jenis olahraga perlombaan. Pertama olahraga pertandingan cirinya olahraga ini mengharuskan kedua bekah pihak berhadapan secara langsung untuk menentukan pemenang. Sebuah pertandingan bulutangkis akan ditentukan pemenangnya dari hasil bertanding dua buah kubu yang mendapatkan point 15 lebih dahulu pada dua babak.¹ Pada pertandingan tinju sang penantang akan berhadapan dengan yang ditantang dan pemenang akan ditentukan oleh siapa yang terlebih dahulu meng-KO lawan, atau jika selama ronde yang disepakati belum ada yang meng-KO lawan maka pemenang ditentukan dari point yang didapat dari ronde yang telah dilakukan².

Atlet olahraga perlombaan

Tipe olahraga perlombaan cirinya olahraga ini tidak mengharuskan kedua pihak berhadapan secara langsung, melainkan seorang atau lebih yang harus menyelesaikan target dengan baik. Pada tipe olahraga ini lebih dekat pada adu kemampuan, adu kecepatan, adu ketepatan.

Dalam perlombaan lari pemenang akan ditentukan dari hasil siapa yang mencapai garis finish terlebih dahulu oleh karena itu siapa pun orang yang memenangkan lomba berarti dia yang tercepat. Seperti halnya pada perlombaan memanah, pemenang lomba ditentukan dari hasil siapa yang paling tepat mengenai sasaran oleh karena itu siapa pun orang yang memenangkan lomba berarti dia yang paling tepat. Perlombaan angkat besi

¹ PB PBSI cara permainan, www.koni.or.id

² PB PERTINA cara permainan, www.koni.or.id

pemenangnya ditentukan dari hasil siapa yang mampu mengangkat beban paling berat oleh karena itu siapa pun orang yang memenangkan lomba berarti dia orang yang paling mampu.

Atlet olahraga populer

Populer secara harfiah berarti, digemari, banyak dilakukan, banyak diketahui, olahraga populer suatu kegiatan olahraga yang banyak dilakukan, banyak digemari, banyak diketahui oleh masyarakat, populer bisa ditimbulkan dari berbagai hal, salah satunya prestasi. Bulutangkis merupakan olahraga populer di Indonesia selain karena banyak dimainkan juga karena prestasi atlet yang diraih, namun bulutangkis apakah populer Amerika, Eropa, Afrika. Oleh karena itu populer disuatu tempat belum tentu populer ditempat lain. Semua ini terkait dengan bagaimana promosi yang dilakukan cabang olahraga masing-masing, misal renang merupakan olahraga yang banyak dilakukan, dan digemari orang tetapi apakah atlet renang dikenal masyarakat.

Acuan kepopuleran bisa dilihat dari seberapa sering muncul di televisi, kenapa televisi ? kita tahu besarnya peran televisi didalam membangun mental bangsa. Televisi sebagai suatu media promosi yang paling efektif, karena itu semakin sering suatu cabang olahraga ditayangkan televisi semakin populer olahraga tersebut. Seberapa sering suatu cabang olahraga ditayangkan di televisi dapat dilihat melalui tabel dibawah ini :

Tabel 3 : Tayangan Olahraga regular di Televisi Nasional

Stasiun Televisi	Cabang olahraga	Frekuensi
TVRI	Tinju Sepakbola	Per minggu Satu musim kompetisi
RCTI	Sepakbola Tinju	Satu musim kompetisi Per minggu
SCTV	Sepakbola	Satu musim kompetisi
ANTV	Sepakbola Biliar Berita olahraga Bola basket	Satu musim kompetisi Per minggu Per hari Satu musim kompetisi
TPI	Balap mobil	Satu musim kompetisi

INDOSIAR	Tinju	Per minggu
TRANS TV	Sepakbola	Satu musim kompetisi
TV7	Sepakbola	Satu musim kompetisi
	Balap motor	Satu musim kompetisi
METRO TV	Berita Olahraga	Per hari
LATIVI	Sepakbola	Satu musim kompetisi

Sumber : Tabloid Mingguan Bola

II.1.2 Atlet dan Prestasi

Secara umum yang kita ketahui bahwa atlet dibagi menjadi dua macam yang pertama ialah atlet professional, dan yang kedua adalah atlet amatir, dalam arti bahasa professional ialah, melakukan pekerjaan yang benar-benar dilakukan sesuai dengan kemampuan, maka yang bisa disebut atlet professional ialah seorang yang melakukan pekerjaan olahraga dan ia mendapatkan sesuatu dari hasil pekerjaannya. Sedangkan atlet amatir ialah suatu pekerjaan olahraga yang dilakukan hanya karena kesenangan, dan kegemaran dan tidak bertujuan untuk mendapatkan keuntungan.

Ada beberapa macam tipe prestasi, yang pertama prestasi yang dilihat cara mendapatkannya, yaitu prestasi secara team/beregu, dan prestasi secara individu. Jika dilihat dari event yang dilakukan ada prestasi multi event dan prestasi single event, namun dari kedua jenis prestasi makin tinggi prestise itu bisa ditentukan dari seberapa banyak peserta yang mengikutinya, karena makin beragam peserta yang mengikuti maka makin besar tantangan dan usaha yang dilakukan seorang atlet untuk menjadi juara sehingga reward yang didapat juga semakin besar, contohnya: Pada ajang Sea Games prestise tidak akan sebesar diajang Olimpiade.

Didalam prosesnya atlet tidak hanya berjuang sendiri, banyak orang-orang yang berperan dibelakang sukses suatu atlet, dan lebih banyak sebagai pendukung. Oleh karena itu sudah semestinya kita juga menghargai usaha yang mereka lakukan, karena jika bukan karena mereka pula belum tentu lahir seorang atlet yang berprestasi. Untuk lebih jelas mengenai prestasi atlet Indonesia dapat dilihat pada tabel 4, lembar lampiran.

II.1.3 Tokoh Olahraga Indonesia

Tokoh-tokoh yang telah memberikan sumbangsih baik materi maupun pemikiran didalam keolahragaaan di Indonesia dan mampu membuat perubahan baik di dunia olahraga Indonesia. Peran mereka sangat besar didalam kesuksesan atlet dan olahraga itu sendiri, mereka lebih banyak berperan dibalik layar. Seperti seorang M F Siregar pecinta olahraga sejati, diawali sebagai atlet , kemudian ia aktif di keorganisasian induk olahraga, sebagai birokrat, serta orang yang meraih penghargaan emas L'Ordre Olimpique dari IOC, atas sumbangsihnya bagi olahraga. Masih banyak lagi tokoh-tokoh yang berjasa di olahraga, dan untuk lebih jelasnya siapa saja yang masuk pada koleksi museum dapat dilihat pada tabel 4, lembar lampiran.



Gambar II.1 : Tokoh olahraga (bulutangkis) Indonesia, Ferry Souneville

Sumber : www.tokoh indonesia.com

II.2 Museum dan Olahraga

II.2.1 Museum Secara Umum

Menurut konferensi umum *International Council of Museum* (ICOM) 1974, yang dimaksud dengan museum adalah suatu lembaga yang bersifat badan hukum tetap, tidak mencari keuntungan dalam pelayanannya kepada masyarakat tetapi untuk kemajuan masyarakat dan lingkungan serta terbuka untuk umum.

Pengertian mengenai museum yang hampir sama diungkapkan oleh Departemen Pendidikan dan kebudayaan Indonesia yang menyatakan bahwa yang dimaksud dengan

MUSEUM ATLET INDONESIA DI JOGJAKARTA

museum adalah lembaga yang bertugas mengumpulkan dan menyelamatkan warisan budaya, penyaluran ilmu pengetahuan dalam rangka mencerdaskan bangsa, yang bersifat terbuka untuk umum juga sebagai salah satu obyek rekreasi dan pariwisata.³

Menurut Muhammad Amir Sutargaa guna memperoleh perwujudan museum yang dapat mewadahi kegiatan – kegiatan yang akan diwadahi secara optimal, maka diperlukan patokan – patokan yang digunakan sebagai dasar perancangan, yaitu :

1. Persyaratan Umum Arsitektur Museum

- Museum harus mempunyai ruang kerja bagi para konservatornya, di bantu oleh perpustakaan dan staff administrasi
- Museum harus mempunyai ruang – ruang untuk koleksi penyelidikan (reference collection) yang di susun menurut sistem dan metode yang khas bagi ilmu yang mencakupnya (typologi, geologi, kronomi)
- Museum harus mempunyai ruangan – ruangan yang digunakan untuk aktivitas – aktivitas pameran sewaktu – waktu (Temporary Exhibition) yang sifatnya lebih khusus, tetapi lebih jelas dan sedapat mungkin di selenggarakan secara konstruktif sehingga terasa faedahnya bagi pendidikan masyarakat.
- Museum harus dilengkapi dengan sarana laboratorium yang berkewajiban mencari cara – cara merawat atau mengawetkan barang – barang koleksinya, menghindarkan dari bahaya serangga, dan bahaya kehancuran – kehancuran lainnya.
- Museum harus mempunyai ruangan – ruangan untuk bagian penerangan dan pendidikan, yang dapat memberikan kesempatan kerja bagi para anggota staff yang ditugaskan untuk acara – acara kunjungan, seminar, pemutaran film/slide bagi para pelajar sekolah, mahasiswa, tourist, dll.
- Museum harus dilengkapi dengan studio yang memiliki perlengkapan pemotretan dan pembuatan alat – alat audio visual lainnya, studio untuk membuat reproduksi barang – barang koleksi atau untuk membetulkan barang – barang koleksi yang rusak.

³ TMII Museum , Buku Pedoman Museum, Jakarta

MUSEUM ATLET INDONESIA DI JOGJAKARTA

- Museum harus dilengkapi dengan alat audio visual berupa slide film, alat – alat penyimpanan suara dll.
- Museum yang besar koleksinya harus sanggup menyelenggarakan pameran – pameran keliling.

2. Faktor Pertimbangan dalam Perencanaan Ruang dan Bentuk Museum

- Tidak boleh terjadi kekacauan jumlah pengunjung dalam ruang
- Type pengunjung dalam kaitannya dengan fasilitas yang harus di sediakan
- Memperhatikan perilaku pengunjung
- Aktifitas ruang pameran museum
- Ruang – ruang pameran alternatif bagi pengunjung
- Segi – segi konservasi pameran
- Area reception adalah istimewa penting sebagai area untuk mencapai ke berbagai ruang lain.
- Ruang pameran permanen mempunyai 3 (tiga) pendekatan model : pertama, menggunakan ruang besar dengan fleksibilitas yang tinggi terhadap perubahan barang “ lay out “ pameran. Kedua, ruang kecil seperti gallery di rancang untuk suatu jenis pameran yang khas. Ketiga, perpaduan antara kedua pendekatan diatas.
- Area pameran temporer, sering kali merupakan daerah yang menarik pengunjung umum dan biasanya menggunakan teknik yang canggih dan ukuran ruang yang cukup besar.
- Perawatan terhadap barang – barang pameran tidak hanya melalui restorasi tetapi juga melalui konservasi, sehingga di perlukan hubungan langsung antara ruang pameran dan ruang perawatan.

3. Beberapa Acuan Tentang Perancangan Museum adalah :

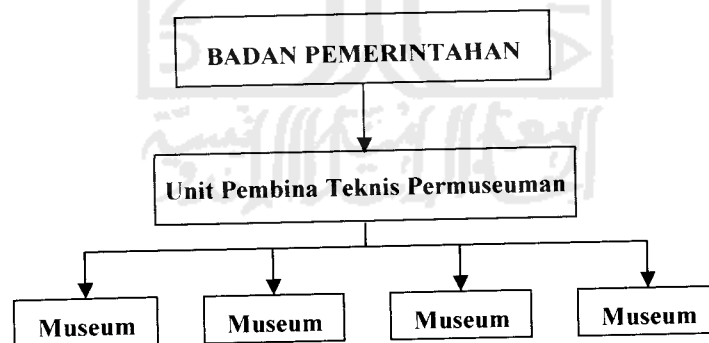
- Hendaknya di gunakan material bangunan yang mudah dan sedikit perawatannya.

MUSEUM ATLET INDONESIA DI JOGJAKARTA

- Perhatian terhadap koleksi – koleksi.
- Perhatian terhadap pengunjung.
- Perhatian terhadap staff museum berikut ruang – ruang untuk mereka.
- Penempatan gudang pada celah atau tempat yang susah dicapai oleh umum.
- Gudang hendaknya cukup untuk penyimpanan selama 1 tahun.
- Perhatian terhadap keamanan koleksi dari bahaya kebakaran.
- Kontrol temperatur dan kelembaban udara hendaknya menggunakan sistem sentral.
- Menawarkan pengunjung untuk kontak langsung dengan koleksi pamer.

Pengelola museum pada umumnya ditangani oleh pemerintah, yang lebih khusus oleh Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, namun tidak menutup kemungkinan bahwa pengelola dan penyelenggaraan juga dilakukan pihak swasta. Selain itu terdapat pula museum yang dikelola secara pribadi. Mengenai struktur penyelenggara dan pengelola museum dapat dilihat pada diagram berikut :

Diagram II.1 : Penyelenggaraan Museum⁴



II.2.2 Museum Atlet

Museum atlet merupakan museum yang memfokuskan tema koleksi museum pada atlet, merupakan suatu institusi yang dimiliki oleh pemerintah. Secara khusus

⁴ Sutaarga Amir, *Pedoman Penyelenggaraan Museum dan Pengelolaan Museum*

museum atlet menampilkan informasi mengenai prestasi apa yang telah diraih oleh atlet, serta perkembangan keolahragaan dari masa ke masa.⁵

Cara Mendapatkan koleksi

1. Hasil dari sumbangan para atlet dan para dermawan
2. Pembelian kepada objek yang akan ditampilkan
3. Barter dengan institusi lain (museum) yang mempunyai kategori yang sama.
4. Sumbangan dari pemerintah.

II.2.3 Tipe museum dan Strategi Display⁶

Ada beberapa tipe museum antara lain :

- Klasifikasi berdasar koleksi: general museum, archeology museum, art museum, history museum, ethnography museum, geology museum, science museum, dan sebagainya.
- Kalsifikasi berdasar yang menjalankan : government museum, university museum, army museum, dan sebagainya.
- Klasifikasi berdasar area servis : national museum, regional museum, local museum.
- Klaifikasi berdasar cara memamerkan koleksi : traditional museum, open air museum, historic house museum.

Dan untuk mendukung objek diperlukan strategi display , ada beberapa tipe display antara lain :

- *Contemplatif display*. Pengunjung diajak merenung, tema ini diadopsi dari kebanyakan gallery seni, meskipun mereka sering menceritakan sebuah cerita denagn baik, meskipun dengan kumpulan lukisan atau patung yang menyerupai.
- *Didactic display*, display yang mencoba menceritakan sebuah cerita, mengajarkan sesuatu, contohnya : prasejarah dari suatu bangsa.
- *Recontruction display*, Disini keaslian atau pemandangan khayal direkonstruksi. Seperti museum terbuka Skansen di Swedia.

⁵ www.china sport history.com

⁶ Museum Basic , Thimoty Ambrose and Crispin Paine

- *Grouped display*, objek group didisplay bersama dengan sedikit interpretasi, contohnya pada ruangan yang dilabelkan Bronze Age
- *Visible Storage*, dulunya museum hanya sebagaigudang, lalu curator mempelajari bahwa orang dapat menikmati sedikit keindahan dari suatu benda yang dipertontonkan dan diinterpretasikan.

II.2.4 Jenis Kegiatan Pameran

- *Pameran tetap*, yaitu pameran yang diselenggarakan dalam jangka waktu yang cukup lama lebih dari lima tahun, dan merupakan kegiatan utama museum.
- *Pameran temporer*, yaitu pameran yang biasanya dilaksanakan dalam waktu singkat, antara satu minggu hingga satu tahun. Merupakan pameran pendukung dengan tema dan tujuan khusus, misalnya pada saat itu ada sesuatu event yang diselenggarakan sehingga bisa memperkenalkan objek pameran baru. Ruang pameran ini lebih bersifat “up to date”.

II.2.4 Teknik Pameran

Beberapa teknik pameran dalam museum menurut Coleman adalah sebagai berikut ⁷ :

- Teknik Partisipasi (*participatory techniques*), yaitu teknik yang mempunyai konsep mengajak pengunjung untuk terlibat dengan benda – benda pameran, baik secara fisik maupun secara intelektual atau kedua – duanya yaitu dengan cara:
 1. *Activation*, yaitu pengunjung aktif, misalnya dengan menekan tombol, menarik handel dan lain-lain.
 2. *Question and answer games*, yaitu pengunjung museum dapat bermain yang merangsang intelektual dan keingintahuan.
 3. *Physical involvement*, yaitu pengunjung diajak aktif secara fisik, misalnya dengan melihat benda-benda kecil melalui mikroskop.
 4. *live demonstration*, yaitu demonstrasi sevara langsung.
 5. *Intellectual stimulasion*, yaitu pengunjung museum diajak aktif secara intelektual.

⁷ Laurance Vail Coleman, *Museum Buildings*, American Association of Museum, Washington DC, 1950

MUSEUM ATLET INDONESIA DI JOGJAKARTA

- Teknik berdasarkan pada objek (*objek base techniques*), teknik ini dibagi menjadi tiga jenis, yaitu:
 1. *Open storage*, yaitu meletakkan seluruh koleksi museum pada tempat pameran.
 2. *Selective display*, yaitu hanya menampilkan sebagian koleksi museum.
 3. *Thematic groupings*, yaitu memamerkan koleksi dengan topic tertentu.
- Teknik panel (*panel techniques*), panel berfungsi dalam membantu mempresentasikan benda-benda koleksi.
- Teknik model (*model techniques*), dikategorikan menjadi tiga jenis, yaitu :
 1. *Replicas*, yaitu tiruan dari benda aslinya dengan skala 1 : 1.
 2. *Miniatures*, yaitu suatu jenis model yang ukurannya lebih kecil dibanding aslinya.
 3. *Enlargement*, yaitu model yang lebih besar dibanding aslinya.
- Teknik simulasi (*simulasi techniques*), dengan teknik ini diharapkan dapat mengajak pengunjung untuk berpetualangan atau menggambarkan kondisi aslinya pameran.
- Teknik audiovisual (*audiovisual techniques*), yang termasuk dalam teknik ini antara lain slide, planetarium, video tape, video disc, talking heads, Chinese mirrors (menggunakan beberapa jenis teknik audiovisual secara bersama-sama).



Gambar II.2 :Teknik pameran,menggunakan media komputer (kiri), menampilkan benda asli (kanan)

Sumber : www.THE.OLIMPIC.MUSEUM.LAUSSANE.com

II.3 Karakteristik Atlet Olahraga dan Karakteristik Event Olahraga

II.3.1 Atlet Olahraga Pertandingan

Seperti dikemukakan bahwa didalam olahraga ada dua jenis berdasarkan pelaksanaan, yang pertama olahraga pertandingan, dan yang kedua perlombaan. Dilihat dari cirinya ada beberapa perbedaan pada keduanya,

Olahraga pertandingan, cirinya mempertemukan dua kubu dan pada saat bertanding akan terjadi hubungan sebab akibat dimana jika kita melakukan serangan maka lawan otomatis akan menahan serangan itu. Maka terjadilah proses interaksi selama pertandingan yang bertujuan menentukan pemenangnya. Pada olahraga pertandingan cara memainkannya lebih bersifat komunal, bahwa atlet pada olahraga ini tidak hanya menerapkan kemampuan individu tetapi juga dipengaruhi oleh orang lain, baik yang searah atau yang berlawanan

II.3.2 Atlet Olahraga Perlombaan

Olahraga perlombaan, cirinya olahraga ini tidak menghadapi orang secara langsung, melainkan seorang atlet harus menyelesaikan target dengan baik, pada olahraga ini lebih dekat kepada adu kemampuan, adu kecepatan, adu ketepatan. Atlet pada olahraga perlombaan lebih menekankan pada kemampuan individu seorang atlet untuk menentukan pemenang.

Namun yang pasti dikedua jenis olahraga tersebut harus melalui proses yang akan bertujuan mencapai hasil, baik kemenangan maupun kekalahan. Didalam proses itu akan ada dimana saat seorang atlet mendapatkan situasi yang lebih menguntungkan, dan pada saat yang lain atlet berada pada situasi yang kurang menguntungkan. terjadi sebuah usaha yang kuat yang dilakukan atlet dengan mempertunjukkan kemampuan maksimal yang dimilikinya

II.3.3 Karakteristik Prestasi

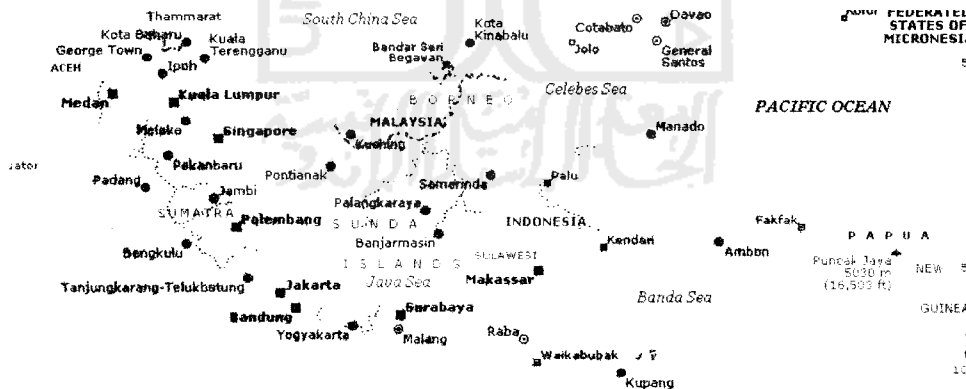
Ada dua jenis prestasi yang didapat atlet yang pertama prestasi secara individu dan prestasi secara team (beregu), prestasi secara individu didapat dari hasil yang memang merupakan usaha seorang atlet dalam mendapatkan nilai terbaik, prestasi team merupakan hasil dari usaha beberapa orang atlet untuk mendapatkan nilai terbaik. Pada

MUSEUM ATLET INDONESIA DI JOGJAKARTA

cabang olahraga bulutangkis prestasi individu didapat dari kejuaraan-kejuaraan yang diadakan oleh IBF seperti All England, Indonesia Open dan sebagainya, dan prestasi team itu didapat dari kejuaran Piala Thomas, Uber cup, dan sebagainya. Kondisi lain bisa dialami oleh atlet-atlet dari cabang olahraga yang memang dimainkan secara team, seperti sepakbola kemenangan yang didapat merupakan kemenangan team, lalu dimanakah prestasi individu seorang atlet sepakbola. Prestasi individu didapat dari hasil penilaian orang terhadap perannya didalam team, contoh prestasi sebagai pencetak gol terbanyak, prestasi sebagai pemain terbaik, dan lainnya.

Prestasi juga bisa dibedakan dari event yang diadakan, ada multi event sebuah event yang didalamnya mempertandingkan melombakan berbagai cabang olahraga, sebaliknya pada single event. Setiap cabang olahraga memiliki suatu event yang memiliki prestise yang tinggi, contoh pada bulutangkis All England, World Champion, dan sebagainya, Sepakbola Piala Dunia, serta cabang olahraga lainnya. Di multievent jika diurutkan yang paling rendah hingga yang paling tinggi dilihat dari prestise adalah sebagai berikut :

1. PON (*Pekan Olahraga Nasional*), ialah sebuah event yang diadakan setiap empat tahun sekali yang melibatkan seluruh atlet dalam negeri (Indonesia) yang akan membela propinsi masing-masing atlet.

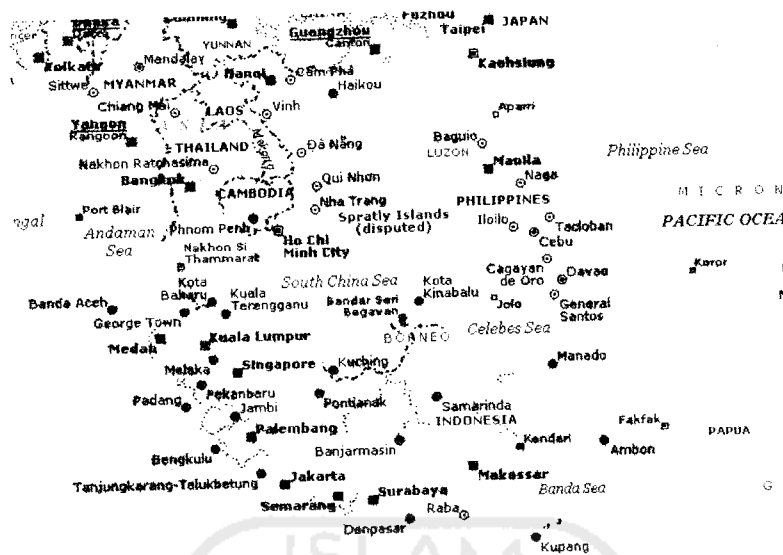


Gambar II.3 ; Peta peserta PON

Sumber : Microsoft Encarta 2004

2. SEAGAMES (*South East Asia Games*), ialah sebuah event yang diadakan setiap dua tahun sekali yang melibatkan seluruh atlet di kawasan Asia Tenggara yang akan mempertandingkan beberapa cabang olahraga yang telah ditentukan penyelenggara.

MUSEUM ATLET INDONESIA DI JOGJAKARTA



Gambar II.4: Peta peserta SEAGAMES

Sumber : Microsoft Encarta 2004

3. ASIANGAMES, ialah sebuah event yang diadakan setiap empat tahun sekali yang melibatkan seluruh atlet di kawasan benua Asia yang akan mempertandingkan cabang olahraga yang telah ditentukan penyelenggara.



Gambar II. 5: Peta peserta ASIANGAMES

Sumber : Microsoft Encarta 2004

4. OLIMPIADE, ialah sebuah event yang diadakan setiap empat tahun sekali yang melibatkan seluruh atlet dari seluruh dunia yang akan mempertandingkan cabang olahraga yang telah ditentukan oleh IOC (*International Olympic Comyte*).



Gambar II.6; Peta peserta Olimpiade

Sumber : www.gmi.com

II.3.4 Karakteristik Objek Prestasi

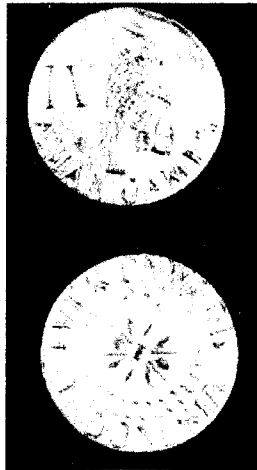
Dahulu saat ajang olimpiade kuno yang berlangsung di Yunani penghargaan pada pemenang lomba sangat tinggi mereka dianggap bak pahlawan, hadiah di olimpiade kuno macam jenisnya. Ada meja berkaki tinggi yang terbuat dari perunggu, baju pelindung wol, dan rangkaian buah zaitun. Sampai sekitar abad delapan, tujuh, enam sebelum masehi, jago-jago olahraga yang keluar sebagai pemenang mendapat hadiah tersebut.

Semenjak perkembangan olahraga modern, hadiah yang diberikan juga semakin beragam, hadiah seperti medali, piala / trophy, menjadi benda yang sering didapatkan para pemenang. Walaupun sekarang ini banyak atlit yang lebih mengutamakan mendapatkan hadiah uang. Medali biasanya merupakan benda yang berbentuk lingkaran dan biasa dipakai dengan dikalungkan, bahan yang digunakan antara lain, emas, perak, perunggu, atau tembaga.



Gambar II.7 : Medali

Medali olimpiade



Medali Asian games

Sumber : www.bnr.bg , www.kebudayaan.depdiknas.go.id

Piala / trophy bentuknya lebih beragam ini dimungkinkan karena biasanya bentuk piala itu merupakan hasil desain individu atau lebih, jadi setiap desain tidak akan mempunyai desain yang sama. Seringkali nama pembuat piala itu diabadikan menjadi nama piala tersebut, contohnya Piala Eropa yang akrab disebut dengan Piala Henry Delaune, atau Piala Dunia sering juga disebut dengan Piala Jules Rimet, yang akhirnya piala itu tidak diperebutkan lagi. Bahan yang biasa digunakan antara lain ; emas, perak, perunggu, dan golongan tembaga, namun sekarang ini ada juga piala yang terbuat dari batu kristal kaca.



Gambar II.8 : Macam Trophy

Sumber : www.cloford.com



Gambar II. 9 : Piala Thomas (kiri) dan Piala Uber (kanan)

Sumber : www.cloford.com

II.4 Studi Kasus

Studi kasus digunakan sebagai studi mengenai kegiatan operasional dan sistem display pada masing-masing museum yang ada, sehingga akan memberikan masukan tentang ruangan yang ada pada bangunan tersebut, serta akan memberikan pengetahuan cara pameran dan penyampaian informasi yang dikemukakan.

II.4.1 Museum Olahraga TMII

Sarana dan Prasarana :

- Berisi panel yang menggambarkan sejarah olahraga, ilmu dan teknologi dalam olahraga, kekhususan PON, diorama yang menggambarkan sejarah olahraga nasional dan tokoh-tokoh olahraga.
- Rekaman peristiwa Stadion Sriwedari, Solo pada tahun 1933, rekaman penyelenggaraan PON 1 di Solo pada tahun 1948
- Sejarah olahraga yang ditampilkan disini menggambarkan pelaksanaan PON, Sea Games, Asian Games, Olimpiade

II.4.2 Museum Olimpiade (Athena)

- Berisi sejarah peradaban olahraga pada tempat berukuran 6x10 m

- Memamerkan foto-foto hasil karya para wartawan olahraga tentang sejarah olahraga
- Memamerkan sepatu / alat yang pernah digunakan dari mulai sepatu yang terbuat dari tulang hingga sepatu kulit

II.4.3 Museum Olahraga (Boston)

- Berisi informasi berdasarkan sejarah olahraga Boston pada khususnya dan Amerika pada umumnya.
- Memamerkan tokoh-tokoh olahraga yang berasal dari Amerika beserta alat yang pernah digunakan
- Memamerkan panel-panel cabang olahraga dan memamerkan apa saja syarat dan alat yang digunakan pada cabang olahraga tersebut.

II.4.4 Olympic Museum Lausanne

Setelah diresmikan ada misi yang ingin dituju museum ini yaitu untuk memberikan pengetahuan yang luas kepada pengunjung peristiwa penting olimpiade, yang disampaikan melalui image dan symbol olimpiade.

- Terdapat perpustakaan yang bisa dijadikan referensi mengenai olimpiade dan aspek-aspek yang terkait dengan olahraga.
- Terdapat perpustakaan audiovisual yang menampilkan moment pada ajang-ajang olahraga yang ditampikan selama 8-10 menit
- Terdapat dua jenis tipe pameran yaitu temporary exhibition, dan permanent exhibition yang mempunyai karakter masing-masing
- Terdapat Restaurant dan souvenir shop yang dikelola oleh pemilik museum untuk lebih mendukung fungsi museum.

II.4.5 Kesimpulan

Dari beberapa studi kasus yang ada dapat ditarik kesimpulan bahwa : Pada sebuah museum yang terpenting itu adalah bagaimana strategi penyampaian koleksi itu dapat mendukung tujuan museum itu sendiri dengan bentuk ruang display dan yang

MUSEUM ATLET INDONESIA DI JOGJAKARTA

dipilih. dan kesimpulan yang ada pada beberapa contoh studi kasus ada pada tabel dibawah ini :

Tabel 5: Kesimpulan Studi Kasus

Museum	Tipe	Strategi display	Koleksi
Olahraga TMII	Museum yang dimiliki oleh lembaga swasta (TMII), area servis Indonesia	Benda Koleksi dipamerkan melalui ruang besar seperti hall,	Berisi sejarah olahraga, seperti pelaksanaan PON dan lainnya. Sebagian besar tempilan dalam bentuk panel-panel.
Olimpiade (Athena)	Merupakan museum yang berisi peradaban olahraga, dikelola oleh lembaga IOC, untuk mendukung Olimpiade yang sedang berlangsung	Benda koleksi dipamerkan dalam ruangan berukuran 6x10 dengan system hall display	Berisi dokumentasi foto hasil karya para wartawan olahraga.
Olahraga (Boston)	Merupakan museum yang dikelola oleh pemerintah, dan area servis meliputi Amerika umumnya, dan Boston khususnya	Benda koleksi dipamerkan dalam group display, dimana masing – masing tema objek berada dalam satu zona.	Berisi tentang penghargaan yang didapat seorang atlet, beserta property yang pernah digunakan. Juga menampilkan alat apa saja yang digunakan dalam suatu cabang

MUSEUM ATLET INDONESIA DI JOGJAKARTA

			olahraga.
Olimpic Lausanne	Merupakan musum yang dikelola oleh IOC, dan memiliki area servis seluruh dunia	Benda koleksi dipamerkan dalam dua tipe, yang pertama exhibition temporary, dan exhibition permanent	Pada permanent exhibiton menampilkan sejarah olipiade, seperti mendali yang pertama kali dibuat, olimpiade pertama kali, dan sebagainya. Sedangkan pada temporary exhibition menampilkan perkembangan olahraga umumnya, seperti winter games, olimpiade, dan sebagainya.

II.5 Rangkuman

Dari beberapa tinjauan diatas dapat diambil kesimpulan bahwa, didalam merancang sebuah museum harus memenuhi prasyarat museum , dan mengacu tentang perancangan sebuah museum. Pada museum tematik seperti museum atlet, diperlukan suatu cirri yang khusus. Hal ini dapat dicapai melalui pemilihan koleksi dan strategi display, selain itu untuk lebih menyempurnakan rancangan museum atlet diambil studi kasus pada museum-museum yang memiliki tema / karakter yang sama.