

## Foto Esai Sepak Bola di Museum Olahraga Nasional: Nostalgia dan Komunitas Terbayang

Deddy Setiawan<sup>1\*</sup>, Tisna Prabasmoro<sup>1</sup>, Widyo Nugrahanto<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Magister Kajian Budaya, Universitas Padjadjaran

Jl. Ir. Soekarno Km21 Jatinangor, Kab Sumedang, Jawa Barat 45363

E-mail: [deddy20002@mail.unpad.ac.id](mailto:deddy20002@mail.unpad.ac.id), [tisna.prabasmoro@unpad.ac.id](mailto:tisna.prabasmoro@unpad.ac.id), [Widyo.nugrahanto@unpad.ac.id](mailto:Widyo.nugrahanto@unpad.ac.id)

Received: June 2022; Accepted: October 2022; Published: December 2022

### Abstract

*People engage in nostalgia through museums and their experiences, but little study has been done to link the three. The article places photo essays at the National Sports Museum as a trigger for visitors' memories of events in photos related to self-identity and the nation. It explains the projection of collective identity when the visitors revisit their old memories while consuming the event documentation in the photo essays, and places the photo essays as a medium for imagined community nostalgia. The article argues that the photo essays not only help restore visitors' memories and knowledge but also build personal and collective identities that foster a sense of belonging and inclusion.*

**Keywords:** *identity; nostalgia; imagined community; national sports museum; photo essay.*

### Abstrak

Orang-orang terlibat dalam nostalgia melalui museum dan pengalaman mereka, tetapi sedikit penelitian telah dilakukan untuk menghubungkan ketiganya. Artikel tersebut menempatkan esai foto di Museum Olahraga Nasional sebagai pemicu ingatan pengunjung terhadap peristiwa dalam foto yang berkaitan dengan identitas diri dan bangsa. Ia menjelaskan proyeksi identitas kolektif ketika para pengunjung menengok kembali memori lama sambil mengonsumsi dokumentasi peristiwa dalam esai foto, dan menempatkan esai foto sebagai media nostalgia komunitas yang terbayang. Artikel tersebut berpendapat bahwa esai foto tidak hanya membantu memulihkan ingatan dan pengetahuan pengunjung, tetapi juga membangun identitas pribadi dan kolektif yang menumbuhkan rasa memiliki dan inklusi..

**Kata Kunci:** identitas; nostalgia; komunitas terbayang; museum olahraga nasional; foto esai.

doi: <https://doi.org/10.51544/jlmk.v6i2.3297>

© 2022 Jurnal Lensa Mutiara Komunikasi. Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0

International License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>)

Website: <http://e-journal.sari-mutiara.ac.id/index.php/JLMI/index>

<http://e-journal.sari-mutiara.ac.id>

## PENDAHULUAN

Sepak bola menjadi olahraga paling populer di dunia, setidaknya sejak akhir abad kesembilan belas dan penyebarannya secara global bermula dari wilayah dataran Inggris (Giulianotti and Robertson 2004). Diperkirakan sekitar 250 juta orang menjadi pemain yang berpartisipasi aktif di dalam pertandingan sepak bola dan sekitar 1,4 miliar orang lainnya memiliki minat langsung pada turnamen-turnamen utama sepak bola di dunia (Giulianotti 2002). Partisipasi dan minat tersebut dapat dilihat keberadaannya ketika terjadi peristiwa pertandingan sepak bola, misalnya di putaran final piala dunia yang dapat menarik penonton melalui medium media global dengan dapat menarik sejumlah penonton kumulatif sebesar 33,4 miliar (Redhead 2009). Partisipasi seseorang di dalam sepak bola tentunya berkaitan dengan identitas masyarakat, karena olahraga sepak bola dapat memberikan kesempatan setiap orang atau masyarakat untuk bersaing secara seimbang dan meningkatkan rasa percaya diri mengenai identitas mereka yang ada di dalam masyarakat (Branscombe and Wann 1991). Permainan sepak bola merupakan salah satu dari sedikit jalan di mana seseorang dari sub masyarakat tertentu dapat mengklaim dirinya sebagai bagian penting dari komunitas yang dapat dipuaskan secara internal dan eksternal atau diakui secara publik di dalam dunia olahraga maupun sosial (Barker 2000). Pemuasan tersebut merupakan realitas semu yang digambarkan dengan analogi peta dalam suatu ruang-ruang yang nyata (Piliang 1998). Sebuah peta merupakan representasi dari sebuah teritorial, maka di dalamnya dapat diartikan sebagai model simulasi realitas yang berkaitan tentunya dengan nostalgia.

Nostalgia mencangkup rupa memori tertentu yang membangun ingatan pribadi atau kolektif dari masa lalu sebagai penyangga dari peristiwa-peristiwa yang terjadi di masa kini (Gibson 1998). Nostalgia memiliki tujuan dalam menampilkan kembali rupa masa lalu dan dapat dipergunakan sebagai tindakan selektif dalam menyaring atau memperkuat identitas di masa sekarang (Berliner 2016). Hal tersebut bisa dikaitkan dengan pribadi individu atau kelompok, dalam olahraga berkaitan dengan penikmat olahraga sepak bola yang mendukung tim atau klub sepak bola tertentu. Mereka dalam kesetiaan dengan klub sepak bola dapat mengidentifikasi masa lalu tim sepak bola mereka, bahkan jika masa lalu itu tidak ada dalam hidup mereka (Ramshaw and Gammon 2005). Kompleksitas tentang bentuk nostalgia ini kaitannya dengan melihat kelanjutan dari manifestasi bentuk identitas olahraga, tak terkecuali juga identitas tim sepak bola dengan orang-orang atau individu yang terkoneksi di dalamnya (Ramshaw and Gammon 2005).

Koneksi individu menjadi bagian dari suatu yang membentuk nostalgia dengan membagi pengalaman yang sama kepada individu-individu lainnya berupa kode-kode, bahasa dan konsep-konsep lainnya yang serupa melalui pendekatan representasi (Hall 1996). Setiap orang yang memiliki rasa keterikatan pada kelompok adalah rasa yang mendasar dan keberadaannya sangat penting. Keberadaan nasionalisme ini haruslah dikelola sedemikian rupa untuk memenuhi kebutuhan dan menjaga rasa nasionalisme yang ada. Dalam sebuah negara, nasionalisme beralih dari satu yang dibayangkan menjadi sesuatu yang harus diwujudkan. Kemudian Benedict Anderson menyebutnya sebagai “proyek bersama” (*Common Project*) (Anderson 2006). Proyek bersama ini dapat direpresentasikan melalui bidikan foto.

Foto dapat memberikan informasi yang lebih baik dan akurat dibandingkan dengan teks (Sontag 2005). Foto juga mampu berbicara dalam mewakili dirinya sendiri dalam mengungkapkan ide-ide yang ada dalam dirinya dan bahkan dapat mewakili dari ribuan kata (Senaharjanta 2020). Karya-karya foto yang menjadi dapat menjadi sebuah *medium* dan dapat dirancang untuk memiliki standar tertentu ini diartikan sebagai sebuah cara dalam meraih kepentingan dan tujuan tertentu yang memiliki nilai-nilai di dalam masyarakat (Kana et al. 2015). Standar ini seharusnya sudah ditentukan sebelumnya sehingga karya-karya foto yang tercipta dapat memenuhi suatu selera atau

suatu parameter dari nilai-nilai masyarakat tertentu (Sontag 2005). Parameter tersebut nantinya berkaitan dengan kesesuaian kualitas dan kebutuhan dari kehadiran karya dalam bentuk foto. Kehadiran foto yang berbentuk seri dan bertujuan dalam penampilannya yang menjelaskan suatu cerita ini biasa disebut sebagai foto esai (Abdi 2012).

Penghadiran karya foto oleh museum yang kaya dan beragam makna ini juga bersumber dari bahan sejarah dalam perkembangan olahraga nasional, hal tersebut dapat dipercayai hubungannya dengan identitas negara atau bangsa (Rodrigues 2020). Selain itu dapat diketahui peranan museum olahraga nasional sebagai media dalam menampilkan rupa keolahragaan nasional Indonesia dalam tulisan ini khususnya foto esai sepak bola olahraga di Museum Olahraga Nasional. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana foto esai sepakbola di Museum Olahraga Nasional tidak hanya membantu mengembalikan ingatan dan pengetahuan pengunjung, tetapi juga dapat membangun identitas personal dan kolektif yang menumbuhkembangkan rasa komunal yang menyatukan. Museum berpeluang besar dalam menawarkan kesempatan kepada para peneliti untuk mengeksplorasi identitas pengunjungnya, tetapi belum ada yang menyentuh penelitian foto di dalam museum, khususnya di Indonesia.

## **TINJAUAN LITERATUR**

### **Unsur Karakteristik Warisan Olahraga**

Keberadaan komunitas olahraga tentunya akan menghasilkan perspektif disonansi yang berbeda di dalam dan dengan populasi arus utama. Dari perspektif karakteristik warisan, Turnbridge & Ashworth, tentang karakterisasi warisan olahraga yang membagi empat karakteristik warisan olahraga, yaitu, (1) berwujud tidak bergerak (*intangible immovable*), (2) berwujud bergerak (*Tangible movable*), (3) tidak berwujud (*intangible*), (4) barang dan jasa (*goods & services*) (Ashworth and Turnbridge 2000). Hal itu semua, menawarkan rasa warisan masa lalu yang nyata dan kemudian nantinya memiliki kecenderungan untuk memfasilitasi ketidaksesuaian kognitif sebagai persepsi beragam yang dipegang secara bersamaan oleh konstituen yang berbeda untuk mendefinisikan pengalaman warisan dan berhubungan dengan warisan dengan cara pilihan mereka yang unik.

Semakin diakui bahwa fondasi masyarakat yang sehat, inklusif secara sosial, dan harmonis ini bertumpu pada kemampuan lembaga publik untuk menyelaraskan perspektif karakteristik warisan budaya yang dominan dengan nilai-nilai sosial budaya yang ada di masyarakat setempat (Sodaro 2013). Upaya tersebut dapat memfasilitasi rasa yang mendalam dan membantu untuk membentuk cara orang internal lembaga terlibat satu sama lain. Sebagai sebuah karya yang memperkenalkan pengenalan karakter fisik, geografis atau ciri-ciri kepribadian kelompok-kelompok lain sehingga masing-masing kelompok dapat tetap baik dalam kehidupan masyarakat yang plural yang aman (Prabasmoro 2019). Penjelasan ini dimaksudkan melihat peran lembaga publik dalam mengembangkan sikap positif terhadap khalayak eksternal seperti pengunjung museum.

### **Komunitas Terbayang**

Konsep Komunitas Terbayang yang ditulis oleh Benedict Anderson menjelaskan keadaan Indonesia sebagai negara multikultur dengan latar belakang sejarah yang berbeda-beda di satu tempat dengan tempat lainnya. Perbedaan tersebut kemudian dipaksakan menjadi sebuah bangsa negara di bawah nama label keindonesiaan oleh pemerintah. Di dalam era kolonial wilayah yang kemudian hari disebut sebagai wilayah Indonesia hanyalah berdiri kerajaan-kerajaan kecil, seperti kesultanan Aceh, Toraja di Sulawesi, sesepuh Dayak di Kalimantan, dan kerajaan-kerajaan lain

yang tersebar di Jawa dan Bali. Kerajaan saat itu tentu tidak memiliki rasa kesatuan satu dengan yang lainnya. Anderson menyebutkan bahwa bangsa Indonesia adalah bangsa terbayang yang setiap masyarakatnya tidak dapat bertemu dan bertato muka, tetapi masyarakatnya dapat menyamakan diri mereka satu dengan yang lainnya menjadi satu bang, yaitu bangsa Indonesia. Selain itu Anderson juga menuliskan pengertian dari sebuah bangsa, negara bangsa dan nasionalisme yang disebarkan melalui kapitalisme cetak. Selain itu, Anderson menyatakan bahwa keberadaan komunitas atau bangsa sering dibayangkan melalui tindakan simbol-simbol yang menekankan peranan dalam membayangkan dan menciptakan rasa kebangsaan. Kebangsaan sendiri merupakan unit yang paling utama di dalam arus politik.

Sebagaimana simbol-simbol kebangsaan, walaupun terlihat biasa saja, tetapi hal tersebut memuat pengalaman simultan yang dapat dirasakan oleh semua orang dari penghadiran nya. Ketika seseorang yang tidak saling kenal dan menjadi anonim satu sama lain, tetapi mereka memiliki bayangan yang sama mengenai kebangsaan mereka, kemudian hal ini akan memunculkan solidaritas atau rasa kepemilikan mereka di dalam suatu bangsa. Konsep solidaritas ini memungkinkan seseorang memiliki kepercayaan penuh pada aktivitas simultan.

### **Nostalgia Disengaja**

Lanskap nostalgia museum berkaitan dengan karakter dari suatu wilayah atau masyarakat, nostalgia adalah gagasan kompleks yang pada berbagai titik waktu dan telah muncul dalam berbagai bentuk dan menarik karena berbagai alasan. Nostalgia dapat membangkitkan 'nilai-nilai sosial tradisional yang stabil yang telah menyatukan orang-orang di masa lalu'. Nilai-nilai ini, dan rasa kebersamaan ini, dirindukan oleh banyak orang masa sekarang atau kontemporer.

Penghormatan dengan demikian memiliki sejarah panjang. Apa yang menjadi terobosan tentang penghormatan yang ditemui dalam museum. Bagaimana kita bisa memahami perkembangan aneh ini dan bisakah penghormatan untuk sesuatu yang bukan bagian dari latar belakang pribadi, nasional atau budaya dan dapat dianggap sebagai 'nostalgia'. Nostalgia biasanya dipahami sebagai kerinduan akan masa lalu, atau elemen masa lalu, yang merupakan bagian dari sejarah budaya pribadi atau bersama (Boym 2001).

### **METODE PENELITIAN**

Penulis menggunakan pendekatan kualitatif, yaitu suatu pendekatan ketika objek penelitian bersifat alamiah dan peneliti merupakan instrumen kunci untuk mengeksplorasi fenomena atau peristiwa yang terjadi (Setiawan 2018). Hal pertama yang dilakukan adalah studi pustaka dengan mengumpulkan dan membaca literatur yang berkaitan dengan foto esai, sepak bola, identitas dan nostalgia. Berikutnya penulis melakukan observasi langsung ke museum dan mulai mendokumentasikan foto esai sepak bola melalui kamera serta melakukan pencatatan mengenai tahun pengambilan foto yang tertera di dalam foto esai. Setelah dilakukan proses observasi dan dokumentasi data penelitian penulis kembali melakukan studi pustaka dan menemukan pendekatan konsep yang dapat digunakan untuk analisis penelitian ini. Pertama penelitian menggunakan konsepsi Turnbridege & Ashworth mengenai tanda karakterisasi warisan olahraga yang membagi empat karakteristik warisan olahraga, yaitu, (1) berwujud tidak bergerak (*intangible immovable*), (2) berwujud bergerak (*Tangible movable*), (3) tidak berwujud (*intangible*), (4) barang dan jasa (*goods & services*) (Ashworth and Turnbridge 2000). Konsep karakteristik warisan olahraga ini digunakan untuk mengeksplorasi tanda atau rupa karakteristik warisan olahraga yang terdapat di dalam foto esai sepak bola. Kemudian rupa yang hadir dianalisis menggunakan konsep Komunitas terbayang yang dikemukakan oleh Benedict Anderson (Anderson 2006) . Konsepsi ini mengeksplorasi lebih lanjut bagaimana identitas

nasional berkaitan erat dengan karakteristik warisan olahraga yang terkandung di dalam foto esai yang merupakan rupa dari imajinasi terbayang mengenai identitas dan nostalgia pengunjung. Kemudian penulis melakukan wawancara semi terstruktur kepada responden, yaitu pengunjung pada hari Sabtu dan minggu, tidak dilakukan pada hari Senin - Jumat (hari kerja) karena melihat data pengunjung museum sangat sepi dan bahkan ada hari-hari kerja tidak adanya pengunjung yang datang, sehingga pemilihan hari Sabtu dan minggu dengan alasan pasti adanya pengunjung yang datang ke museum. Jawaban dari responden akan memperlihatkan persepsi nostalgia pengunjung sebagai cara mengetahui kapasitas Museum Olahraga Nasional dalam menghubungkan dirinya identitas yang ditampilkan dengan ingatan pengunjung, dalam membedah lebih lanjut dibantu dengan pendekatan teorisasi Jonathan Simon mengenai Nostalgia yang disengaja (Simon 1995) (Bergin 2013). Penyajian hasil data berupa narasi analisis data dengan didukung oleh konsepsi-konsepsi dan teori yang sesuai dengan penelitian ini. Pemberian gambar, tabel, dan foto-foto untuk mendukung dan menguatkan hasil dari analisis data.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Rupa Karakteristik Warisan Olahraga dalam Foto Esai Sepak Bola**

Identitas yang terkait dengan olahraga memiliki karakteristik yang dapat mengidentifikasi artefak, lokasi atau memori tertentu sebagai manifestasinya. Identitas olahraga dapat dikategorikan ke dalam beberapa bidang berbeda. Konsep karakteristik identitas warisan olahraga menurut Turnbided & Asworth muncul empat kategorisasi karakteristik warisan, meliputi, (1) wujud tidak bergerak (stadion, tim nasional dan atlet), (2) Wujud Objek Bergerak (peristiwa) , (3) Tidak berwujud (ritual dan tradisi), (4) Barang dan Jasa (Ashworth and Turnbridge 2000). Keempat karakteristik warisan olahraga tersebut selanjutnya diindikasikan sebagai faktor pembentuk identitas dengan menggunakan pendekatan konsepsi Benedict Anderson (Anderson 2006) mengenai Komunitas Terbayang dan teorisasi Jonathan Simon (Simon 1995) (Bergin 2013) tentang nostalgia yang disengaja.

Nostalgia dalam wujud objek tidak bergerak dalam olahraga mengacu pada ruang-ruang yang memiliki relevansi khusus dengan masa lalu olahraga (Timothy and Boyd 2006). Biasanya disebut dengan situs atau tempat khusus olahraga yang berupa struktur fisik seperti stadion, atlet dan tim sepak bola (Ramshaw and Gammon 2005). Foto esai sepak bola di museum olahraga nasional menampilkan foto-foto mengenai signifikansi identitas sepak bola nasional yang memiliki tanda objek tidak bergerak tersebut, seperti Lapangan Ikada, Stadion Gelora Bung Karno, Tim Sepak Bola Nasional (timnas), dan Atlet-atlet Indonesia.

Nostalgia dan identitas olahraga bisa tampil dalam bentuk wujud objek bergerak. Dalam olahraga sepak bola objek bergerak tersebut berupa nostalgia peristiwa-peristiwa penting yang menjadi bagian unsur dalam pembangunan identitas sepak bola (Ramshaw and Gammon 2005). Foto esai sepak bola di museum olahraga nasional memunculkan berbagai foto peristiwa-peristiwa sepak bola Indonesia yang menjadi bagian dari unsur identitas sepak bola nasional. Terdapat lima peristiwa di dalam perjalanan sepak bola di Indonesia yang muncul di dalam foto esai, yaitu Piala Dunia tahun 1938, Olimpiade Melbourne tahun 1956, Sea Games tahun 1987 , Asia Cup 2007, Sea Games 2011 dan peristiwa olahraga yang dimainkan oleh masyarakat umum Indonesia.

Nostalgia dan Identitas Olahraga Nasional bisa dalam objek tidak berwujud. Dalam olahraga sepak bola objek tidak berwujud dapat berupa ritual atau tradisi yang kaitannya dengan sepak bola (Ramshaw and Gammon 2005). Foto esai sepak bola di museum olahraga nasional menampilkan foto mengenai bentuk nostalgia tradisi atau ritual yang ada di dalam perjalanan sepak bola

Indonesia. Tradisi atau ritual tersebut dapat berupa selebrasi atlet, kibaran bendera merah putih, coretan pada tubuh, *flare* dan nyanyian.

Nostalgia dan Identitas sepak bola nasional bisa ditampilkan dari barang dan jasa yang kaitannya dengan perjalanan olahraga sepak bola (Ramshaw and Gammon 2005). Barang dan Jasa yang ditampilkan di dalam foto esai sepak bola di museum olahraga nasional berupa barang dan jasa yang kaitannya erat menjadi bagian dari bentuk nostalgia perjalanan identitas sepak bola di Indonesia yaitu berupa pakaian atau atribut yang dibuat oleh pengrajin olahraga atau waralaba atau produk yang mendukung proses perkembangan sepak bola Indonesia.

### **Eksplorasi Nostalgia Komunitas Terbayang pada Foto Esai Sepak Bola**

Foto esai sepak bola di museum olahraga nasional dalam penelitian ini dapat memberikan masyarakat mengenai arti kebanggaan identitas nasional melalui karakteristik yang dimunculkan di dalam sepak bola (Giulianotti and Robertson 2004). Hal tersebut dilatarbelakangi karena sepak bola memiliki kontribusi di dalam relasi dunia internasional dan bangsa-bangsa sebagai alat pembangunan identitas nasional (Frye 2012). Olahraga di dalam pembangunan identitas ini bermula dari aktivitas pergaulan yang sehat dan mendorong keterlibatan orang-orang untuk membentuk karakter, moral, orientasi, jiwa kompetitif, sikap kewarganegaraan dan karakteristik lainnya (Frye 2012). Karakteristik yang dibangun oleh olahraga tersebut didukung juga dengan media yang efektif atau media yang tidak ada kesan paksaan di dalamnya guna menanamkan nilai-nilai hidup, salah satunya nilai nasionalisme.

Penyertaan foto dari era yang berbeda oleh museum olahraga nasional ini merupakan proyek bersama dalam membangun identitas dan nasionalisme untuk tidak memunculkan kekeliruan dalam berpikir, bahwa nasionalisme bukan hanya sebuah warisan semata, tapi terbentuk dan berubah mengikuti bayangan bersama. Jika nasionalisme menjadi sebuah warisan semata, maka nasionalisme akan menjadi sebuah rupa benda yang diperebutkan oleh orang-orang yang menyatakan dirinya berhak atas ahli waris tersebut. karakteristik di dalam foto esai sepak bola yang sudah menjadi bayangan di dalam benak mereka. Sebagaimana tim sepak bola Hindia Belanda yang ditampilkan dalam foto esai merupakan sebuah bayangan awal untuk menjadi sesuatu yang harus diwujudkan, kemudian ditampilkan juga foto-foto tim nasional dengan disertai karakteristik-karakteristik identitas yang dapat memantik rasa nasionalisme.

Foto esai sepak bola di museum olahraga nasional sebagai manifestasi identitas nasional dan nasionalisme memiliki beberapa peran, seperti memiliki andil dalam konstruksi dan reproduksi identitas nasional bagi seseorang atau kelompok sebagai komunitas terbayang (Anderson 2006). Museum Olahraga Nasional sebagai medium yang menawarkan dan menyampaikan bahwa terdapat identitas nasional di dalam olahraga sepak bola. Dalam penelitian ini terlihat hasil yang memperlihatkan kapasitas museum dalam mengeksplorasi identitas yang dimunculkan melalui foto esai. Hal tersebut didasari hasil *interview* kepada pengunjung yang masih menjawab “tidak mengetahui” karakteristik identitas olahraga sepak Indonesia yang ada di dalam foto esai.

Tabel 1. Respon Pengunjung Mengenai Stadion dan Atlet Nasional dalam Foto Esai

No	Identitas Responden	Mengetahui Stadion dalam Foto Esai	Mengetahui Tim Nasional dan Atlet dalam foto esai	Mengetahui peristiwa di dalam foto esai	Mengetahui tradisi sepak bola Indonesia di dalam foto esai	Mengetahui produk barang dan jasa yang ada di dalam foto esai

1	Fachri, 23 Tahun, Karyawa n Swasta	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
2	Nur Aini, 25 Tahun, Karyawa n Swasta	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Ya
3	Dafa RK, 21 Mahasis wa	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya
4	Jihan, 22 Tahun, Mahasis wa	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Ya
5	Q Reynald o, 23 Tahun, Karyawa n Swasta	YA	Tidak	Ya	Ya	Ya
6	Choiruni sah, 22 Tahun, Mahasis wa	Tidak	Ya	Ya	Ya	Tidak
7	Khaesyar , 22 Tahun, Karyawa n Swasta	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya
8	Varistha 23 tahun, Pegawai Negeri	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya
9.	Alif Pratama, 23, Mahasis wa	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya

Sumber: Hasil Penelitian Penulis 2022

Museum olahraga nasional dalam kasus ini memiliki peran dan tentunya kapasitas hasil untuk menahan arus globalisasi yang berdampak menggerus atau mengubah identitas dan nasionalisme bangsa. Selain itu museum juga berperan menjadi arena untuk pengunjung membayangkan dan mengingat-ingat warisan identitas olahraga sepak bola nasional. Melalui foto esai yang pameran, pengunjung dapat melihat fenomena-fenomena nasionalisme masyarakat Indonesia, seperti membawa bendera Indonesia ke stadion kompetisi olahraga nasional,

mengenakan kostum nasional, dan mengecat wajah dengan warna bendera Negara. Foto esai sepak bola di Museum Olahraga Nasional menjadi indikator gambaran nasionalisme yang merupakan medium untuk memperkenalkan rasa kebangsaan dengan menyediakan bentuk tampilan simbolis yang menyatakan keadaan sepak bola negara Indonesia. Tentunya ini akan menjadikan level nasionalisme masyarakat meningkat ketika mereka melihat foto esai yang mengandung karakteristik identitas yang ditonjolkan dan dapat memantik gairah nasionalisme tersebut. Bahkan seorang Responden bernama Fachri berumur 23 Tahun yang merupakan seorang karyawan swasta, menyatakan bahwa dirinya mengenang rasa nasionalisme saat melihat kondisi yang ditampilkan oleh Museum Olahraga Nasional:

*“Itu Sea Games kan, ingat karena pernah menonton langsung dengan mencoret wajah dengan cat merah putih.”*

Pendapat yang hampir sama juga disampaikan oleh Khaesyar, 23 Tahun:

*“Saya pernah supporteran, karena membangkitkan semangat saya untuk membela Indonesia secara langsung dan usaha saya itu membangkitkan gairah atlet melalui meriahnya flare untuk menandakan hal tersebut.”*

Melihat pernyataan tersebut, dapat dikatakan bahwa nasionalisme sepak bola yang terdapat di dalam diri seseorang tidak terlepas dari sepak bola yang masuk ke dalam kategori olahraga beregu yang sukses dan populer secara global, karena olahraga beregu dapat meningkatkan nasionalisme ketimbang olahraga individual. Dengan demikian sepak bola dapat menarik lebih banyak minat dan dimanfaatkan oleh museum untuk menjadi medium dalam menyampaikan identitas dan rasa nasionalisme yang efektif, semua hal tersebut disebabkan karena daya tarik sepak bola yang tinggi. Semakin besar peminat sepak bola, semakin besar dan rupa karakteristiknya, maka semakin banyak identitas simbolik yang dapat dimunculkan oleh olahraga sepak bola (Arnold 2021). Memunculkan rupa simbolik identitas menjadi aspek krusial dalam revitalisasi olahraga, khususnya penelitian ini di Indonesia. Beberapa waktu ini, dunia keolahragaan Indonesia, khususnya sepak bola tidak berada di puncak keemasan dan terdapat berbagai macam kasus internal dan eksternal. Kasus-kasus tersebut tidak ditampilkan sebagaimana yang disajikan oleh museum, foto esai sepak bola menampilkan momentum-momentum kemenangan atau prestasi Indonesia saja, melalui foto esai yang memuat karakteristik warisan olahraga, kemudian hal itu dapat dimaknai sebagai momentum menunjukkan rupa identitas dan membangkitkan semangat nasionalisme Indonesia, dengan kata lain museum menjadi salah satu lembaga yang memantapkan Identitas negara. Dalam penelitian ini Museum Olahraga Nasional membuat imajinasi terbayang mengenai sepak bola Indonesia yang bermaksud untuk memantapkan rasa percaya diri anggotanya. Foto esai sepak bola juga menunjukkan bahwa Indonesia adalah bangsa besar yang memiliki rekam jejak prestasi sepak bola yang dapat dibanggakan dan membanggakan. Jejak tersebut merupakan bentuk dari identitas warisan olahraga dan rasa nasionalisme yang mengikat pengunjung atau masyarakat untuk terus mendukung kemajuan sepak bola di segala aspek dan bentuk situasi saat ini.

Museum olahraga nasional juga berusaha menarik minat individu atau pengunjung khususnya dengan memunculkan nostalgia di dalam warisan olahraga sepak bola di masa lalu yang berupa peristiwa-peristiwa kemenangan, kehebatan tim nasional, kehebatan atlet, ritual dan tradisi, serta barang dan jasa yang mengiringinya untuk menarik imajinasi kolektif yang didambakan atau diinginkan. Identitas individu terdiri dari komponen pribadi dan kolektif (sosial), akibatnya ingatan individu juga mencangkup ingatan kolektif yang mencerminkan identifikasi individu melalui pembangkitan rasa memiliki pada kelompok sosial tertentu (Simabur 2022). Pernyataan ini menekankan kembali bagaimana museum menghidupkan masa lalu kelompok yang menarik

rasa memiliki dan membuat identitas individu meluas dengan memasukkan masa lalu yang dapat dibayangkan terkait apa yang diyakini di masa lalu dari kelompok sosial tersebut (Larsen and Patterson 2018). Individu di sini dapat menafsirkan masa lalu secara unik dan kemudian mengalami kesenangan seolah-olah hal tersebut merupakan identitas mereka sendiri. Telah juga disinggung sebelumnya, tentang melintasi pembatas waktu, hal ini sebagaimana masa lalu sepak bola di Indonesia memiliki identitas yang gemilang terus terbawa dan mengesampingkan atau melupakan bentuk-bentuk kegagalan sepak bola nasional sebenarnya. Ini merupakan bentuk dari retorika yang dibangun oleh museum secara ekspresif mengenai identitas sepak bola Indonesia melalui nostalgia. Menilik lebih dalam lagi, nostalgia berkaitan dengan kehidupan yang memiliki konsekuensi bagi masyarakat secara keseluruhan (Lee 2021). Telah dijabarkan sebelumnya jawaban pengunjung yang mengetahui karakteristik identitas warisan olahraga dalam foto esai sepak bola. Dari keempat karakteristik warisan olahraga yang telah dijabarkan, terdapat dua karakteristik, yaitu dalam wujud objek tidak bergerak yang meliputi stadion dan objek tidak berwujud yaitu memperlihatkan bagaimana responden menjawab hampir seragam mengenai dua karakteristik tersebut dengan ingatan mereka.

Tabel 2. Nostalgia Responden yang Selaras dengan Foto Esai

No	Identitas Responden	Ingatan Responden
1.	Fachri, 23 Tahun, Karyawan Swasta	<ul style="list-style-type: none"> <li>● GBK, pernah menonton langsung beberapa kali, saat itu Timnas sepak bola Indonesia di Sea Games 20xx (lupa)</li> </ul>
2.	Nur Aini, 25 Tahun, Karyawan Swasta	-
3.	Dafa RK, 21 Mahasiswa	-
4.	Jihan, 22 Tahun, Mahasiswa	-
5.	Q Reynaldo, 23 Tahun, Karyawan Swasta	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Gelora Bung Karno, Stadion yang didirikan untuk perayaan Asian games di Indonesia.</li> </ul>
6.	Choirunisah, 22 Tahun, Mahasiswa	<ul style="list-style-type: none"> <li>● GBK Tempat segala acara dan tentunya pertandingan sepak bola yang dimiliki Indonesia.</li> </ul>
7.	Khaesyar, 22 Tahun, Karyawan Swasta	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Gelora Bung Karno (GBK), Penyelenggaraan Asian Games.</li> </ul>
8.	Varistha 23 tahun, Pegawai Negeri	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Atap terbuka pada gambar mengingatkan stadion Gelora Bung Karno (GBK). Mungkin sedang ramai saat ada ajang olahraga Asian Games. Stadion ini terkesan besar dan megah pada masanya dan kini semakin modern.</li> </ul>
9.	Alif Pratama, 23, Mahasiswa	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Stadion Gelora Bung Karno, tempat diadakannya pertandingan sepak bola besar Indonesia.</li> </ul>

Sumber: Hasil Penelitian Penulis 2022

Dapat dilihat bagaimana museum olahraga nasional melalui foto esai dapat menyelaraskan ingatan yang ada di dalam pengunjung dengan apa yang mereka tampilkan. Nostalgia yang mereka paparkan mempunyai ingatan yang serupa, lebih khususnya mengenai stadion gelora Bung Karno dan peristiwa Asian Games atau Sea Games. Hal ini dapat menjelaskan bagaimana nostalgia dalam diri pengunjung dapat sama satu sama lain, dengan catatan bahwa ingatan yang mereka jelaskan dalam jawaban merupakan nostalgia ingatan ketika mereka memiliki pengalaman dengan karakteristik warisan olahraga yang ditampilkan tersebut. Dengan hal ini sebagaimana nostalgia merupakan bagian dari bentuk dari kenangan masa lalu ini dapat dijiwai dengan kondisi individu dan masyarakat (Campbell, Smith, and Wetherell 2017). Secara khusus, ingatan yang muncul karena karakteristik bisa diresapi dengan rasa keindahan masa lalu yang meliputi kesenangan, kegembiraan, kepuasan, kebaikan, kebahagiaan dan sebagainya, singkatnya, merupakan beberapa pengaruh positif dari keberadaannya (Davis 1979). Perasaan nostalgia dapat diwarnai juga dengan bentuk melankolis dan kesedihan, karena hal tersebut berupa percampuran perasaan positif (kesenangan) yang bercampur dengan perasaan negatif. Kesedihan tersebut dianggap sebagai mana masa lalu yang tidak dapat dihidupkan kembali untuk masa saat ini (Putra and Annissa 2020). Hal ini dapat dilihat melalui jawaban pengunjung, khususnya mengenai jawaban mengenai karakteristik warisan objek tidak berwujud pada foto anak-anak yang bermain bola.

Tabel 3. Nostalgia Melankolis Responden

No	Identitas Responden	Ingatan Responden
1.	Fachri, 23 Tahun, Karyawan Swasta	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Teringat tarkam atau main bola di sekitaran rumah, walaupun kemampuan main bola saya cupu dan terus jadi <i>goal keeper</i> yang kegelan. Saat ini sih sudah tidak main seperti ini, Nah yg paling diingat juga jg kalo udah setengah 6 menjelang Maghrib saat main bola pasti disuruh balik sama nyokap.</li> </ul>
2.	Nur Aini, 25 Tahun, Karyawan Swasta	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Saya pernah menontonnya melalui televisi bersama keluarga dan tetangga sebelah.</li> </ul>
3.	Dafa RK, 21 Mahasiswa	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Tidak ada hal yang lebih mengesankan selain bermain sepakbola bersama kawan rumah dari Ashar hingga Magrib</li> </ul>
4.	Jihan, 22 Tahun, Mahasiswa	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Terdapat dua foto sepak Bola yang dimainkan secara tradisional, biasanya dimainkan oleh anak-anak dan sering diselenggarakan pada HUT RI sebagai salah satu lomba dan saya berpartisipasi juga dalam kegiatan tersebut.</li> </ul>
5.	Q Reynado, 23 Tahun, Karyawan Swasta	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Ajang perlombaan yang dilakukan masyarakat yang merepresentasikan pertandingan sepak bola. Kegiatan seperti ini biasanya terjadi ketika acara perlombaan kemerdekaan Republik Indonesia. Kegiatan seperti ini mengingatkan saya dengan rasa kebersamaan, suportif, dan semangat pada saat itu.</li> </ul>

6.	Choirunisah, 22 Tahun, Mahasiswa	● kegiatan bermain bola, mengingat tentang perlombaan yang pernah saya temui antar rt yang diadakan oleh rw
7.	Khaesyar, 22 Tahun, Karyawan Swasta	● Permainan bersama teman-teman waktu kecil
8.	Varistha 23 tahun, Pegawai Negeri	● Permainan sepak bola di sekolah dan wilayah tempat tinggal. Waktu dibangku sekolah siang-siang, saya bermain bola hingga “gobyos”, sampai-sampai diomelin guru karena bau keringat memenuhi ruang kelas (AC). Di wilayah tempat tinggal, saat itu saya bermain bola sepulang sekolah. Tidak hanya dengan anak-anak sebaya, tetapi juga bapak-bapak yang bermain sepak bola pada malam.
9.	Alif Pratama, 23, Mahasiswa	● Permainan bola pakai sarung biasanya dilakukan pada 17 Agustus, sepak bola tarkam atau sepak bola kampung, rumah saya belum pindah biasa mengadakannya, rumah saya saat ini tidak ada yang mengadakan lomba tersebut.

Sumber: Hasil Penelitian Penulis 2022

Dalam tabel 1 dapat dilihat bagaimana jawaban mereka mengenai karakteristik warisan menampilkan jawaban perasaan nostalgia yang diwarnai dengan bentuk melankolis dan kesedihan mengenai pengalaman mereka mengenai karakteristik warisan sepak bola. Dalam hal ini menunjukkan bagaimana Foto esai sepak bola yang berada di dalam museum olahraga merupakan bentuk dari pemuliaan sepak bola di dalam nostalgia pengunjung. Oleh karena itu, karakteristik-karakteristik sepak bola di dalam foto esai sepak bola di museum olahraga nasional dalam perkembangannya cukup untuk dijadikan bagian dari warisan yang ditampilkan oleh museum untuk menjamin keberadaan ingatan yang dapat berimplikasi dan membangun mempertahankan identitas. Sebagaimana, pada abad ke-20 di Amerika, orang-orang mulai terobsesi dengan olahraga dan terjadi peningkatan, obsesi itu dipengaruhi oleh waktu luang, mobilitas, dan perhatian media terhadap olahraga tertentu. Selanjutnya setelah obsesi itu terbangun, museum-museum olahraga segera muncul dan menjadi bagian dari industri pariwisata di Amerika, diawali dengan Museum Baseball Nasional yang hadir sejak tahun 1939 (Gibson 1998). Di Indonesia sendiri museum olahraga nasional yang berada di taman mini Indonesia Indah terbentuk di awal abad ke-21, tepatnya pada tahun 2001. Museum ini diperlukan untuk menampilkan eksistensi obsesi masyarakat saat itu dan sebelumnya mengenai olahraga-olahraga, termasuk sepak bola yang populer di Indonesia ke permukaan dan menjadi bagian identitas olahraga negara.

Di permukaan museum olahraga membuat orang-orang yang memiliki minat dengan olahraga, khususnya sepak bola dalam penelitian ini, dengan sengaja menampilkan tampilan yang tidak hanya mengenai sepak bola jadi tetapi juga termasuk tokoh-tokoh memorabilia yang diidolakan dan terkenal dari masa lalu. Tokoh yang ditampilkan ini memiliki daya tarik yang dapat didasari pada kontrasnya dan ketidaksesuaian masa lalu dan masa sekarang. Demikian juga,

terdapat beberapa pengunjung yang melihat foto esai tersebut mengungkapkan perasaan pribadi mereka mengenai nostalgia tentang atlet-atlet sepak bola, pendapat dari Fachri 22 Tahun berpendapat mengenai lihainya pemain Indonesia yang ada di dalam ingatannya:

*“Titus Bonai, pemain dari negeri Papua yang bermain sangat lihai. Ingatan saya tentang dia adalah ketika dia menendang penalti vs Malaysia di ajang Sea Games 2011”*

Selain itu jawaban lain diungkapkan oleh Dafa RK, 21 Tahun:

*“Timnas SB Indonesia itu atlet Patrick Wanggai gasih, ingat pemain U-19 di Sea Games 20xx (lupa)”*

Terlihat bagaimana jawaban mereka menampilkan bahwa nostalgia ingatan mengenai atlet tidaklah selaras dengan museum. Sebagaimana museum menghadirkan tiga atlet, yaitu octo, ramang dan Iswadi Idris. Tetapi pengunjung tidak menyebutkan nama-namanya sama sekali, tetapi mereka menjawab dengan apa yang ada di dalam ingatan mereka mengenai atlet-atlet Indonesia di dalam kejayaan dengan versi pengetahuan pengalaman mereka sendiri. Itu semua sebenarnya, tidak terlepas dari penyejajaran masa lalu dengan masa kini menciptakan konteks dalam mengenai ragam pandangan nostalgia yang muncul pagi siapa yang melihatnya, tetapi masih berada di dalam *frame* sepak bola Indonesia. Pendapat-pendapat responden tersebut menunjukkan perasaan melankolis yang terkait dengan nostalgia sepak bola Indonesia. Responden lebih memiliki perasaan positif mengenai masa lalu sepak bola yang saat ini tidak dapat dipulihkan oleh mereka lagi untuk melihat dan merasakan perjalanan sepak bola Indonesia hari ini. Pendapat mengenai ingatan tersebut sebagai bagian dari nostalgia kolektif yang berputar dalam medium penyampaian rupa sepak bola Indonesia oleh museum. Dalam penelitian ini dapat melihat bahwa orang-orang di dalam kehidupan masyarakat memiliki daya tarik kepada objek simbolik sepak bola berupa karakteristik warisan olahraga yang ditampilkan oleh museum. Demikian nostalgia mungkin merupakan perasaan subjektif pribadi masa lalu yang unik dan tertanam bagi pengunjung yang melihat identitas yang ditawarkan museum melalui tampilan (Davis 1979).

Beberapa pendapat responden yang terdapat di museum olahraga kerap kali menunjukkan perasaan yang sama dengan responden lainnya, seperti yang telah dijabarkan. Perasaan yang dimaksudkan ini menunjukkan memori atau nostalgia kolektif. Misalnya, di Museum Olahraga Nasional pada ruang sepak bola pengunjung umumnya menunjukkan kekaguman yang merupakan kekaguman kolektif ketika mereka melewati bagian tersebut, seperti koleksi foto yang menampilkan permainan tradisional dan non profesional sepak bola Indonesia yang memiliki simbol dari masa lalu dan dapat dilihat secara positif dan sering kali merindukan dan mengingat secara melankolis dengan sudut pandang keadaan mereka masa kini.

Nostalgia yang ditampilkan Museum Olahraga Nasional dalam penelitian ini dijelaskan sebagai “periode emas” dalam sejarahnya dapat dilihat ketika bentuk realitas diubah oleh bentuk daya tarik keemasan dalam menarik pengunjung. Ini jelas dapat menghubungkan dengan kisah masa lalu mereka yang dapat dirayakan kemajuannya dan pencapaian gistoris mereka yang memiliki perasaan harga diri guna menaikkan martabat (Prabasmoro, Budhyono, and Muhtadin 2019). Karakteristik-karakteristik warisan olahraga sepak semuanya memiliki sejarah begitu mengejutkan ini, tentunya memiliki dampak emosional dalam mempengaruhi pengunjung dalam memantik ingatan manusia yang memang dapat terpantik dengan cepat saat melihat bentuk rupa ingatan (Ohorella and Prihantoro 2022). Brown dan Kulik menyatakan bahwa ingatan semacam itu memiliki kualitas dan persepsi (Greenberg 2015). Memang, ini sangat mirip dengan foto esai yang menampilkan rupa keemasan tanpa pandang bulu untuk mempertahankan ingatan yang mereka maksudkan. Dalam ingatan kolektif, hal tersebut sangat cepat terpantik karena

menghadirkan juga rupa peristiwa lain mengenai peristiwa pribadi. Penelitian ini juga menyinggung bagaimana kedekatan antara sepak bola, media, dan fotografi yang banyak menimbulkan kenangan di masa lampau terekam dan sering menjadi ulasan yang menarik dan terikat nostalgia olahraga serta rupa yang dipamerkan dalam medium-medium, salah satunya museum. Keterikatan nostalgia ini berupa kekaguman dan rasa hormat yang secara kolektif dikaitkan dengan periode keemasan sepak bola yang memberikan contoh panutan yang sesuai di lingkup sosial sepak bola Indonesia. Museum Olahraga Nasional memiliki kapasitas untuk menghubungkan dirinya dengan nostalgia ingatan masa lalu pengunjung mengenai identitas yang di stimulasi sejarah dalam foto esai yang mempresentasikan nostalgia dan bentuk identitas sepak bola nasional melalui empat karakteristik warisan olahraga yaitu (1) berwujud tidak bergerak (stadion, tim nasional dan atlet), (2) berwujud bergerak (peristiwa), (3) tidak berwujud (ritual dan tradisi), (4) barang dan jasa.

## KESIMPULAN

Foto esai sepak bola di museum olahraga nasional mempresentasikan nostalgia dan bentuk identitas sepak bola nasional dengan menampilkan empat karakteristik warisan olahraga yaitu (1) berwujud tidak bergerak (stadion, tim nasional dan atlet), (2) berwujud bergerak (peristiwa), (3) tidak berwujud (ritual dan tradisi), (4) barang dan jasa. Motif ini tidak terlepas dugaan museum olahraga yang menawarkan tampilan mengenai identitas sepak bola nasional melalui penegasan karakteristik warisan identitas olahraga yang distimulasi dengan nostalgia yang bersumber dari sejarah serta nostalgia dibalik karakteristik tersebut.

Museum olahraga nasional melalui foto esai dapat menyelaraskan ingatan yang ada di dalam pengunjung dengan apa yang mereka tampilkan. Nostalgia yang mereka paparkan mempunyai ingatan yang serupa, namun demikian terlihat juga museum olahraga nasional memiliki kapasitas untuk menghubungkan dirinya dengan identitas masa lalu pengunjung dengan bantuan stimulasi ingatan dalam foto esai yang mempresentasikan nostalgia dan bentuk identitas sepak bola nasional melalui empat karakteristik warisan olahraga. Lalu, pada praktiknya museum olahraga nasional dengan ini sengaja menampilkan foto esai yang mengandung karakteristik warisan olahraga yang memiliki nostalgia dan sejarah, lebih spesifik lagi kaitannya dengan nostalgia prestasi sepak bola nasional. Sejarah prestasi sepak bola ini tentunya untuk menguatkan serta menekankan rupa identitas dengan bantuan nostalgia yang museum tunjukkan untuk sampai kepada pengunjung. Nostalgia ini tentu sangat penting untuk membuat rupa Identitas sepak bola tetap eksis dan hidup dalam ingatan masyarakat.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdi, Yuyung. 2012. *Photography from My Eyes*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Anderson, Benedict. 2006. *Imagined Communities*. VERSO. London: Verso. <https://doi.org/10.2307/j.ctvgs0c0q.10>.
- Arnold, Richard. 2021. "Nationalism and Sport: A Review of the Field." *Nationalities Papers* 49 (1): 2–11. <https://doi.org/10.1017/nps.2020.9>.
- Ashworth, Gregory J., and J. E. Turnbridge. 2000. *The Tourist-Historic City: Retrospect and Prospect of Managing the Heritage City*. 1st ed. Oxford: Elsevier Science Ltd.
- Barker, Chris. 2000. *Cultural Studies and Practice*. SAGE Publication. 4th ed. New York: SAGE

## Publication.

- Bergin, Tiffany. 2013. "Identity and Nostalgia in a Globalised World: Investigating the International Popularity of Midsomer Murders." *Crime, Media, Culture* 9 (1): 83–99. <https://doi.org/10.1177/1741659012451985>.
- Berliner, David. 2016. *Anthropology of Nostalgia - Anthropology as Nostalgia*. 1st ed. New York: Berghahn Books.
- Boym, Svetlana. 2001. "From Cured Soldiers to Incurable Romantics: Nostalgia and Progress." *The Future of Nostalgia*, 1–19. [https://mycourses.binghamton.edu/courses/1/24201790/groups/\\_2943\\_1/\\_263436\\_1/Svetlana na Boym%2C "From Cured Soldiers to Incurable Romantics-Nostalgia and Progress" .pdf](https://mycourses.binghamton.edu/courses/1/24201790/groups/_2943_1/_263436_1/Svetlana%20Boym%2C%20From%20Cured%20Soldiers%20to%20Incurable%20Romantics-Nostalgia%20and%20Progress.pdf).
- Branscombe, Nyla R., and Daniel L. Wann. 1991. "The Positive Social and Self Concept Consequences of Sports Team Identification." *Journal of Sport & Social Issues* 15 (2): 115–27. <https://doi.org/10.1177/019372359101500202>.
- Campbell, Gary, Laurajane Smith, and Margaret Wetherell. 2017. "Nostalgia and Heritage: Potentials, Mobilisations and Effects." *International Journal of Heritage Studies* 23 (7): 609–11. <https://doi.org/10.1080/13527258.2017.1324558>.
- Davis, Fred. 1979. *Yearning For Yesterday: Sociology of Nostalgia*. New York: Free Press.
- Frye, Margaret. 2012. "Bright Futures in Malawi's New Dawn: Educational Aspirations as Assertions of Identity." *American Journal of Sociology* 117 (6): 1565–1624. <https://doi.org/10.1086/664542>.
- Gibson, Heather J. 1998. "Sport Tourism: A Critical Analysis of Research." *Sport Management Review* 1 (1): 45–76. [https://doi.org/10.1016/S1441-3523\(98\)70099-3](https://doi.org/10.1016/S1441-3523(98)70099-3).
- Giulianotti, Richard. 2002. "Supporters, Followers, Fans, and Flaneurs: A Taxonomy of Spectator Identities in Football." *Journal of Sport & Social Issues* 26 (1): 25–46. <https://doi.org/10.1177/0193723502261003>.
- Giulianotti, Richard, and Roland Robertson. 2004. "The Globalization of Football: A Study in the Glocalization of the 'Serious Life.'" *British Journal of Sociology* 55 (4): 545–68. <https://doi.org/10.1111/j.1468-4446.2004.00037.x>.
- Greenberg, Daniel L. 2015. "Flashbulb Memories." *International Encyclopedia of the Social & Behavioral Sciences: Second Edition* 5: 254–59. <https://doi.org/10.1016/B978-0-08-097086-8.51035-6>.
- Hall, Stuart. 1996. *Question of Cultural Identity*. Edited by Stuart Hall. SAGE Publication. 1st ed. New York: SAGE Publication. [https://www.google.co.id/books/edition/Questions\\_of\\_Cultural\\_Identity/IKiHAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Questions_of_Cultural_Identity/IKiHAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&printsec=frontcover).
- Kana, Sisca R, Drs Hartono Karnadi, M Sn, Luri Renaningtyas, M Ds, Universitas Kristen Petra, and Jl Siwalankerto. 2015. "Perancangan Buku Foto Esai Perempuan Dan Tenun Ikat Kabupaten Rote-Ndao Nusa Tenggara Timur." *Jurnal DKV Adiwarna* 1 (6). <https://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/3191>.

- Larsen, Gretchen, and Maurice Patterson. 2018. "Consumer Identity Projects." *The SAGE Handbook of Consumer Culture*, no. February: 194–213. <https://doi.org/10.4135/9781473998803.n12>.
- Lee, Waiyee Yip and William. 2021. "Squid Game: The Netflix Show Adding Murder to Playground Nostalgia." *Bbc.Com*, October 1, 2021. <https://www.bbc.com/news/world-asia-58729766>.
- Ohorella, Noviawan Rasyid, and Edi Prihantoro. 2022. "Konsep Relationships Tourism Dalam Pariwisata Maluku Berbasis Kearifan Lokal." *Jurnal Lensa Mutiara Komunikasi* 6 (1): 155–62. <https://doi.org/10.51544/jlmk.v6i1.1693>.
- Piliang, Yasraf Amir. 1998. *Sebuah Dunia Yang Dilipat, Realitas Kebudayaan Menjelang Milenium Ketiga Dan Matinya Posmoderinsme*. Bandung: Mizan.
- Prabasmoro, Tisna. 2019. "Identitas Dan Representasi: Karakter Lothar Dan Lobo Dalam Komik Amerika." *Lingua Jurnal Bahasa Dan Pengajarannya* XV (1): 63–75. <http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/lingua>.
- Prabasmoro, Tisna, Rasmus Budhyono, and Teddi Muhtadin. 2019. "Black Panther: Identity, Afrofuturism, and Representation of Superheroes." *Pertanika Journal of Social Sciences and Humanities* 27 (4): 2671–85.
- Putra, Ricky Widyananda, and Jeanie Annissa. 2020. "Visualisasi Makna Politik Pada E-Comic." *Jurnal Lensa Mutiara Komunikasi* 3 (2).
- Ramshaw, Greg, and Sean Gammon. 2005. "More than Just Nostalgia? Exploring the Heritage/Sport Tourism Nexus." *Journal of Sport and Tourism* 10 (4): 229–41. <https://doi.org/10.1080/14775080600805416>.
- Redhead, S. 2009. "Hooligan Writing and the Study of Football Fan Culture: Problems and Possibilities." *Nebula* 6 (3): 16–41. [https://www.academia.edu/301461/Hooligan\\_Writing\\_and\\_the\\_Study\\_of\\_Football\\_Fan\\_Culture\\_Problems\\_and\\_Possibilities](https://www.academia.edu/301461/Hooligan_Writing_and_the_Study_of_Football_Fan_Culture_Problems_and_Possibilities).
- Rodrigues, Jennifer. 2020. "Encyclopedia of Global Archaeology." *Encyclopedia of Global Archaeology*, no. August. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-51726-1>.
- Senaharjanta, I L. 2020. "Konstruksi Politik Identitas Melalui Visual Fotografi (Studi Analisa Pesan Visual Paul Martin Lester Pada Foto Deklarasi ....)" *Specta: Journal of Photography, Arts, and Media* 4 (1): 75–92. <http://journal.isi.ac.id/index.php/specta/article/view/3791%0Ahttps://journal.isi.ac.id/index.php/specta/article/download/3791/2385>.
- Setiawan, A. A. 2018. *Qualitative Research Methodology*. Sukabumi: CV Jejak.
- Simabur, Lisda Ariani. 2022. "Branding 'Tara La No Ate' Pada Indonesia Creative Cities Festival (ICCF)." *Jurnal Lensa Mutiara Komunikasi* 6 (1): 181–92. <https://doi.org/10.51544/jlmk.v6i1.1819>.
- Simon, Jonathan. 1995. "They Died with Their Boots on: The Boot Camp and the Limits of

Modern Penalty.” *Social Justice* 22 (2): 25–48. <http://www.jstor.org/stable/29766877>.

Sodaro, Amy. 2013. “Memory, History, and Nostalgia in Berlin’s Jewish Museum.” *International Journal of Politics, Culture and Society* 26 (1): 77–91. <https://doi.org/10.1007/s10767-013-9139-6>.

Sontag, Susan. 2005. *On Photography*. RosettaBooks LLC. New York: RosettaBooks LLC.

Timothy, Dallen J., and Stephen W. Boyd. 2006. “Heritage Tourism in the 21st Century: Valued Traditions and New Perspectives.” *Journal of Heritage Tourism* 1 (1): 1–16. <https://doi.org/10.1080/17438730608668462>.