

MAKNA OLAHRAGA *SKATEBOARD* MENURUT ANGGOTA KOMUNITAS *SKATEBOARD* DI ARENA BMX DAN SKATE BOARD KOTA SURABAYA

Oleh: Ganes E. Sadewo
(071115084)

Email: gedewoo2gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mendeskripsikan tentang makna olahraga *skateboard* menurut anggota komunitas di Arena BMX dan Skate Board terkait *skateboard*. Sebagaimana diketahui bahwa Kota Surabaya merupakan salah satu kota yang memiliki perkembangan *skateboard* cukup baik. Pemaknaan *skateboard* yang terjadi mengenai *skateboard* saat ini cenderung sebagai olahraga yang mampu memberikan prestasi bagi yang melakukan. Namun, tidak semua anggota komunitas di Surabaya, khususnya anggota komunitas di Arena BMX dan Skate Board terkait *skateboard* memiliki pemaknaan tersebut. Pendekatan penelitian yang digunakan ialah pendekatan kualitatif dengan tipe penelitian berupa penelitian deskriptif. Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa wawancara dan studi pustaka. Setelah data hasil wawancara telah terkumpul kemudian dilakukan analisis secara deksriptif dan sebelumnya dilakukan terlebih dahulu triangulasi sumber. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa makna mengenai *skateboard* pada anggota komunitas di Arena BMX dan Skate Board Surabaya dijelaskan melalui empat hal, yakni nilai sosial, motif, pesan artifakral, dan pengalaman. Pada nilai sosial, menjelaskan bahwa anggota komunitas dapat mengenal dan memperoleh pengetahuan tentang *skateboard* dari orang yang berada di lingkungan terdekat. Kemudian pada motif, diketahui bahwa menurut anggota komunitas di Arena BMX dan Skate Board Surabaya, *skateboard* merupakan sebuah wadah untuk bersosialisasi dengan anggota komunitas lain. Pada pesan artifakral, menjelaskan bahwa identitas dari permainan *skateboard* seorang anggota komunitas dapat ditunjukkan melalui pakaian, perlengkapan, dan arena tempat bermain *skateboard*. Selanjutnya yang terakhir, pada pengalaman dalam memainkan *skateboard*, diketahui memiliki makna bagian dari proses pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan dalam bermain *skateboard*. Secara keseluruhan makna olah raga *skateboard* menurut anggota komunitas mengalami pergeseran makna ke arah gaya hidup. Anggota komunitas cenderung menjalani aktivitas latihan *skateboard* sebagai upaya untuk menghabiskan waktu luang.

Kata kunci: Kontruksi makna, *skateboard*, olahraga, dan komunitas.

PENDAHULUAN

Penelitian ini berfokus pada konstruksi makna mengenai *skateboard* pada salah satu komunitas *skateboard* yang terdapat di Surabaya. Konstruksi diartikan sebagai susunan dan hubungan kata dalam kalimat atau kelompok kata. Sedangkan makna diartikan sebagai pengertian yang diberikan kepada suatu obyek dengan lambangnya dan terbentuk berdasarkan adanya

Pendidikan Nasional, 2005). Berdasarkan definisi tersebut, konstruksi makna diartikan sebagai susunan dan hubungan kata dalam kalimat yang terbentuk berdasarkan hubungan antara lambang komunikasi serta akal budi manusia penggunanya.

Konstruksi makna dibangun oleh masing-masing pihak yang terlibat dalam komunikasi. Konstruksi makna juga dibangun oleh pengirim dan penerima pesan yang dipengaruhi oleh kerangka berpikir dan *term of reference* yang dimiliki (Hasrullah, 2009:30). Begitu juga dalam sebuah komunitas *skateboard*, konstruksi makna akan terus dibangun oleh masing-masing anggota yang terlibat untuk merepresentasikan bahwa saat ini *skateboard* adalah sebuah jenis olahraga.

Skateboard merupakan permainan ekstrim menggunakan papan yang diberi roda. *Skateboard* pertama kali muncul di California Amerika Serikat pada tahun 1960-an. Sejarah berkembangnya *skateboard* di Indonesia mengalami masa yang dipenuhi suka dan duka. Jika dilihat dari grafik pertahun, pada tahun 1970 sampai 1990, *skateboard* mengalami perkembangan yang cukup signifikan. *Skateboard* semakin berkembang pada tahun 1997 yang ditandai dengan berdirinya *skatepark* baru di daerah Senayan, di lingkungan Gelora Bung Karno (GBK). Setelah berdirinya *skatepark* tersebut menjadi cikal bakal lahirnya *skateboarder* Nasional. Hal ini karena banyak kompetisi yang digelar di *skatepark* Senayan tersebut (Ace, 2006).

Tahun 1999, terbentuk organisasi yang mewadahi para *skateboarder*. Organisasi tersebut diberi nama *Indonesia Skateboarding Association* (ISA). Pertandingan *skateboard* tingkat nasional dilaksanakan pada tahun 1999, dan terus dilaksanakan setiap tahun sampai tahun 2005. Perkembangan ini memberikan gambaran bahwa *skateboard* di Indonesia berkembang secara proporsional (Ace, 2006).

Minat remaja terkait dengan *skateboard* semakin bertambah dan terus mengalami perkembangan. Hal tersebut terjadi karena *skateboard* menjadi kegiatan yang memiliki daya tarik besar bagi remaja. Selain itu, permainan *skateboard* ini menurut sejumlah pandangan remaja mampu mengekspresikan kebebasan dari pemain, dalam artian peman bebas melakukan apa saja

dalam bentuk gerakan atau trik dalam skateboard. Sebagai salah satu cabang olahraga, skateboard dapat mewakili kebebasan berpikir dan bertindak dalam sebagian sisi kehidupan remaja. Tidak hanya menjadi olahraga yang semakin banyak diminati, berbagai pihak juga telah memberikan dukungannya untuk menjadikan *skateboard* dalam salah satu cabang olahraga ekstrim di pesta olahraga terbesar dan terkemuka di dunia. Meski dihiasi pro dan kontra, *Skateboard* kini resmi jadi olahraga yang dipertandingkan di Olimpiade. *Skateboard* menemani empat cabang olahraga lain, yakni selancar, *baseball*, *surfing*, karate, dan panjat tebing yang akan dipertandingkan di Olimpiade Tokyo 2020 (surabaya.tribunnews.com).

Namun, banyak pula pihak yang menjelaskan bahwa *skateboard* hanya sebagai gaya hidup. Penjelasan ini berdasarkan pada sejarah perkembangan *skateboard*, tepatnya pada masa keyayaan *skateboard*, yakni pada “*fourth generation skateboard*”. Pada generasi ini *skateboard* berkembang pesat, tidak hanya sebagai permainan yang ekstrem, namun juga dari sisi *clothing* atau cara berpakaian para skater. Hingga kemudian memunculkan *brand clothing* khusus memproduksi *fashion skater* dan *equipment*.

Di Indonesia, banyak pula pihak, khususnya remaja yang baru mengenal *skateboard*, berpendapat bahwa *skateboard* tidak hanya merupakan olahraga, namun juga telah menjadi gaya hidup. Hal ini ditunjukkan dengan aktivitas yang dilakukan secara intensif oleh individu dan dapat memberikan makna bagi individu yang bersangkutan tersebut. Sebagaimana diterangkan oleh Engel, Blackwell, & Miniard dalam Puspita & Untarini (2014) bahwa sebuah aktivitas dapat dikatakan sebagai gaya hidup ketika seseorang bersedia untuk menghabiskan waktunya untuk melakukan aktivitas tersebut dan memberikan makna tersendiri bagi individu yang bersangkutan. Anak muda di Indonesia, memiliki pandangan bahwa bermain *skateboard* itu merupakan hal yang “keren” dan mampu memberikan citra sebagai anak muda yang aktif dan bebas.

Pernyataan tersebut menjadi wajar, mengingat jumlah pertandingan atau event *skateboard* di Indonesia maupun di dunia masih sedikit bila dibandingkan dengan cabang olahraga lain, seperti misalnya sepakbola. Di Indonesia, event resmi yang telah dilakukan oleh ISA sejak pertama kali di tahun 1999, total berjumlah 19 event (Pramudya, 2016). Hal ini tentu berbanding jauh dengan jumlah event sepakbola yang telah mencapai ratusan event yang telah diadakan di Indonesia.

Dilain sisi, bagi *skateboarder* yang telah menggeluti *skateboard* secara profesional, *skateboard* tidak hanya gaya hidup, melainkan salah satu cabang olahraga yang mampu memberikan prestasi hingga mengharumkan nama negara Indonesia di kancah internasional. Selain itu, *skateboarder* profesional juga mampu hidup hingga menafkahi keluarga melalui *skateboard*. Salah satu *skateboarder* profesional yang dimaksud ialah Pevi Permana Putra, yang telah masuk dalam 40 besar dari 87 *skateboarder* dunia dalam World Cup *Skateboarding* di Amerika pada Tahun 2009 (Sindonews, Edisi 29 November 2014). Fakta ini menjelaskan bahwa *skateboard* juga dapat dijelaskan sebagai olahraga yang dapat memicu seseorang untuk berprestasi baik dalam skala nasional maupun internasional.

Adanya perbedaan makna yang ada pada saat ini terkait dengan *skateboard*, tidak terlepas dari bagaimana proses komunikasi tersebut terjadi. Ketika pemahaman tentang makna yang ada pada saat ini tidak sesuai dengan makna dahulu, maka hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat suatu problema yang membuat pemaknaan terkait *skateboard* mengalami perbedaan. Terjadinya perbedaan makna *skateboard* ini memiliki keterkaitan yang erat dengan konstruksi makna yang dibentuk oleh komunitas *skateboard*.

Peminat olahraga *skateboard* di Surabaya tidak hanya dari kalangan laki-laki, melainkan juga diminati oleh perempuan. Sedangkan dari golongan usia, olahraga *skateboard* diminati oleh anak-anak dan orang dewasa. Arena yang paling sering menjadi tempat bermain *skateboard* adalah arena Parkir Timur Surabaya Plasa. Arena tersebut disebut dengan Arena BMX dan Skate Board.

Arena BMX dan Skate Board merupakan fasilitas olahraga dan rekreasi yang dibangun dan diresmikan oleh Wali Kota Bambang DH pada hari Kamis, tanggal 31 Desember 2009. Lokasinya tepat berada di area Monumen Kapal Selam di samping Parkir Timur Plaza Surabaya tepatnya di Jl. Pemuda tepi sungai Kalimas. Arena BMX dan Skate Board tersebut dibangun sebagai area publik baru bagi warga kota Surabaya terutama anak-anak dan generasi muda.

Arena BMX dan Skate Board tersebut didirikan dengan tujuan utama adalah untuk melahirkan atlet-atlet handal, termasuk atlet *skateboarder* yang memiliki prestasi baik di tingkat Nasional maupun Internasional. Hal tersebut didukung dengan fasilitas yang disediakan di Arena BMX dan Skate Board adalah berstandar Internasional yang pertama di Surabaya. Beberapa perlombaan Nasional (baik BMX maupun *skateboard*) sudah pernah dilaksanakan di Arena BMX dan Skate Board (<http://www.transsurabaya.com/> diakses 22/09/2015).

Anggota komunitas *skateboard* di arena BMX dan Skate Board dinilai memiliki kecintaan yang besar terhadap *skateboard*. Hal tersebut dapat dilihat dari adanya penampilan totalitas dari anggota komunitas yang melibatkan fashion dan aksesoris serta identitas lain sebagai seorang *skateboarder*. Pada sisi lain, tidak semua anggota yang memahami secara benar tentang makna dari *skateboard* dan hanya menunjukkan identitas *skateboard* dari sisi penampilan saja. *Skateboard* sebagai salah satu permainan serta olahraga ekstrim, kini dianggap sebagai permainan anak muda yang sedang *trend* dan modern.

Terkait dengan apa yang telah dipaparkan, penulis tertarik untuk melakukan kajian mendalam terkait dengan makna olahraga skateboard menurut anggota komunitas di arena BMX dan Skate Board. Komunitas di arena BMX dan Skate Board dipilih sebagai subyek penelitian, dikarenakan arena BMX dan Skate Board yang berada di Parkir Timur Plaza Surabaya merupakan salah satu arena terbaru dan terbesar dengan fasilitas berstandar internasional. Sehingga didalamnya terdapat berbagai *skateboarder* dari yang masih beginner hingga profesional berkumpul dalam satu komunitas di arena BMX dan Skate Board.

PEMBAHASAN

Bagi komunitas anak-anak muda di Surabaya, permainan *skateboard* sudah sangat tidak asing lagi, apalagi pemerintah sudah memberikan wadah bagi mereka untuk bermain *skateboard* sepuasnya di arena BMX. Setiap pemain *skateboard* yang datang kesana, tentunya memiliki beragam tujuan dan motivasi, berasal dari beragam latar belakang yang berbeda, yang sama adalah bahwa menyukai bermain dengan *skateboard* dan menyukai berada di komunitas tersebut, mereka nyaman dengan suasananya, teman-temannya dan beragam aspek lainnya. Kebanyakan komunitas *skateboard* juga memiliki usia yang sama, atau sebaya, sehingga otomatis mereka lebih bisa menemukan lebih banyak kesamaan. Penelitian dari jurnal ini dilakukan dengan informan berjumlah 4 orang yang keempatnya merupakan anggota dari komunitas ESC di arena Skate & BMX Surabaya. Jurnal ini akan menjelaskan mengenai konstruksi makna *skateboard* pada keempat orang yang merupakan perwakilan anggota dari ESC sebagai salah satu perwakilan komunitas *skateboard* yang masih aktif melakukan aktivitas di arena Skate & BMX Surabaya ditinjau dari aspek interaksi sosial, yang terdiri dari nilai sosial, motif, pesan artifakral dan pengalaman.

Makna *Skateboard* Pada Anggota Komunitas *Skateboard* Di Arena Skate & BMX Surabaya Ditinjau Dari Nilai Sosial

Nilai sosial merupakan nilai-nilai berbentuk informasi dari sebuah objek dan dapat berbentuk sebuah pengalaman saat berhubungan atau berinteraksi dengan lingkungan. Nilai sosial yang ada pada diri anggota komunitas *skateboard* di arena BMX dan *skateboard* kota Surabaya tidak terlepas dari apa yang diperoleh dari interaksi yang dilakukan baik dengan orang lain, pemberitaan dari media dan berasal dari pengalaman. Nilai sosial tersebut dapat memberikan informasi dan dijadikan sebagai pengetahuan yang diperoleh dari hasil interaksi dengan lingkungan sosial. Hasil penelitian untuk nilai sosial anggota komunitas *skateboard* di Arena BMX dan *Skate Board* Kota Surabaya dipaparkan sebagai berikut:

Menurut hasil wawancara dengan Fajar, ia mengenal *skateboard* pertama kali dari kakak laki-lakinya, sehingga kemudian ia sendiri meminta ke orang tuanya agar dibelikan *skateboard* agar tidak bergantian dengan kakaknya saat bermain :

“Pertama kali liat kakaknya udah punya *skate board* pertama kali kenal *skateboard* dari keluarga. dari kecil juga sering ikut kakak main *skate*. Kakak bermain sendiri jadi saya dibelikan orang tua sekalian.” (hasil wawancara dengan Fajar)

Nilai sosial yang terbentuk pada diri Fajar menunjukkan bahwa ia pertama kali mengerti dan mengenal *skateboard* berawal dari kakaknya, sebab ia melihat kakaknya dan teman-teman kakaknya bermain di *skatepark* dekat rumah, dan ingin coba keasyikan permainan tersebut, dalam hal ini Fajar termasuk remaja yang aktif dan bersifat aktif yang berusaha untuk mengetahui, terlibat dan mampu untuk ikut bermain *skateboard* bersama kakaknya, sehingga ia yang awalnya tidak bisa menjadi bisa, interaksi sosial merupakan sebuah hubungan dinamis yang menyangkut hubungan antara perorangan, antar kelompok, maupun antar perorangan dengan kelompok.

Sedangkan Nasrol mengenal *skateboard* pertama kali ketika ia melihat sebuah kompetisi mozilat di Taman Bungkul, dan kebetulan ia mengenal teman yang baik yang bersedia meminjamkannya perlengkapan-perengkapan untuk bermain *skateboard* sehingga sampai sekarang ia masih bisa bermain.

“Saya mengenal *skate* dari teman dan melihat kompetisi. Pertama kali kenal *skate* saya melihat kompetisi mozilat di bungkul. Lalu setelah itu saya berbicara kepada teman saya kalau saya ingin bermain *skate*. Semua alat-alat untuk bermain *skate* diberi oleh teman, saya hanya membeli willsnya saja. Akhirnya saya bermain bersama teman SMP saya dan setelah itu saya terus bermain.” (hasil wawancara dengan Nasrol)

Dari pola interaksi yang dilakukan oleh Nasrol, yang awal pengenalannya dengan *skateboard* setelah melihat lomba, berarti dalam interaksi sosialnya ia melakukan faktor imitasi, menurut Gabriel Tarde, yang beranggapan bahwa seluruh kehidupan sosial itu hanya berdasarkan pada faktor imitasi saja, sehingga perilaku Nasrol yang ikut-ikutan setelah

menyatakan bahwa manusia bergerak atau bertindak berdasarkan makna yang diberikannya pada orang, benda dan peristiwa. Makna tersebut diciptakan dalam bahasa yang digunakan orang baik untuk berkomunikasi dengan orang lain maupun dengan dirinya sendiri atau pikiran pribadinya. Bahasa memungkinkan orang untuk mengembangkan perasaan mengenai diri dan untuk berinteraksi dengan orang lain dalam sebuah komunitas. Bagi Nasrol, orang-orang yang bermain *skateboard* menunjukkan gengsi dan keasyikan tersendiri, sehingga membuat ia ingin menirunya dan mempraktekkannya dalam kesehariannya.

Sementara dari wawancara dengan Raka, ia mengenal *skateboard* karena dorongan dari orang tuanya, khususnya pihak ayah. Kebetulan ayah Raka adalah mantan atlet bola voli nasional, sehingga ia sering mendorong anak-anaknya untuk melakukan banyak kegiatan aktivitas di luar rumah, terutama olahraga, dan ini adalah salah satu bentuk dorongan ayahnya yang diberikan pada Raka :

“Saya mengenal *skateboard* dari teman saya. Sewaktu SD saya dibelikan *skateboard* oleh bapak tanpa memintanya. Awal bermain *skateboard* dari teman sekitar tahun 2010.” (hasil wawancara dengan Raka)

Setelah mengenal *skateboard* lebih dalam, ia kemudian sering melihat video-video pemain *skateboard* di youtube, kebetulan saat itu awal-awal pertamanya Surabaya memiliki skate park, jadinya Raka semakin menikmati bermain *skateboard*, kadang bersama orang tua pada awalnya, namun semakin dewasa ia justru sering datang bersama teman-temannya bahkan pada akhirnya sesama penyuka *skateboard* membuat komunitas sendiri.

Apabila memperhatikan hasil wawancara yang telah dilakukan, dapat dijelaskan bahwa proses pengenalan terhadap *skateboard* terjadi diakibatkan adanya interaksi sosial yang terjalin antara anggota komunitas dengan keluarga ataupun dengan kerabat. Hal ini sesuai dengan pengertian interaksi sosial menurut Soekanto (2012:132) yang menjelaskan bahwa interaksi sosial dapat terjadi antar individu hingga antar kelompok hingga kemudian mendorong seseorang untuk melakukan kegiatan atau aktivitas yang serupa. Dorongan yang

dimaksud tersebut, diistilahkan sebagai faktor imitasi, yakni awal mula anggota komunitas *skateboard* di arena Skate & BMX Surabaya mengenal *skateboard* ialah untuk dapat melakukan melakukan *skateboard* seperti yang telah dilakukan oleh kerabat ataupun keluarga (Noorkasiani, et.al, 2009:4). Hal ini menunjukkan orang-orang yang berada di lingkungan sosial informan penelitian berperan penting dalam mengenal *skateboard*.

Disamping itu, pengenalan *skateboard* bisa diperoleh informan penelitian dari permainan *game* seperti yang dikemukakan oleh informan yang bernama Fariz sebagai berikut.

“Saya mengenal *skateboard* dari game. Awalnya saya sering bermain *game* tentang *skateboard* dan saya dibelikan papan *skateboard* lengkap dan sepulang sekolah saya bermain *skateboard*.” (hasil wawancara dengan Fariz)

Sesuai dengan hasil wawancara di atas menunjukkan bahwa informan yang bernama Fariz mengenal *skateboard* dari permainan *game*. Seiring dengan semakin majunya perkembangan teknologi informasi, akan berdampak pada kemudahan masyarakat khususnya anak-anak dan remaja dalam memperoleh *game* yang disukai, tak terkecuali *game skateboard*.

Melalui alat komunikasi berupa *handphone* android, pengguna dapat bermain *game skateboard* seperti *Skater Boy*, *Extreme Skater*, *Rat On A Skateboard*, dan lain-lain. Pada era internet ini, game adalah sesuatu yang tidak bisa dipisahkan dari kehidupan kita sendiri, dan anak laki-laki biasanya memiliki kecenderungan untuk menyukai permainan game yang membuat mereka selalu bisa berkompetisi. Dalam sebuah interaksi sosial setidaknya yang dialami oleh Fariz ini adalah sebuah perilaku imitasi seperti yang dialami oleh Fajar yang meniru kakaknya, sementara Fariz yang berusaha meniru sesuai dengan game yang disukainya.

Pengenalan terhadap permainan *skateboard* mendorong informan penelitian untuk tergabung dalam suatu komunitas *skateboard* di Surabaya. Setiap anggota yang tergabung dalam komunitas memiliki kesamaan sebagai penggemar *skateboard*. Lebih lanjut lagi hasil

wawancara menunjukkan bahwa faktor teman menjadi pendorong informan penelitian bergabung pada komunitas *skateboard* di Surabaya. Hal ini menunjukkan unsur relasi sosial menjadi faktor pendorong yang penting untuk bergabung di komunitas *skateboard*, karena melalui unsur relasi sosial tersebut terjadi interaksi antar individu yang memiliki kesamaan identitas hobi bermain *skateboard*. Sebagaimana diungkapkan oleh West & Turner (2008:5) bahwa adanya kepekaan antara pihak yang melakukan interaksi terhadap setiap isi komunikasi yang dilakukan akan mampu membentuk sebuah perilaku, yang dalam hal ini yakni menimbulkan perilaku yang sama untuk bermain *skateboard*.

Di dalam komunitas akan terjadi interaksi antara satu individu dan individu lainnya yang secara umum terjadi karena ada satu pihak yang memberikan suatu bentuk stimulus atau pengaruh dan pihak lain terkena stimulus atau pengaruh tersebut sehingga bereaksi. menurut informan bernama Fajar interaksi sosial yang terjadi antar individu di dalam komunitas tidak hanya membahas mengenai masalah permainan *skateboard*, dan tujuan komunitas sendiri sebagai wadah berkumpul dan bersilaturahmi antar penggemar *skateboard*. Pendapat yang sama juga dikemukakan oleh ketiga informan bahwa komunitas menjadi wadah untuk bermain bersama-sama dan sarana berinteraksi antar penggemar *skateboard*. Sementara informan yang bernama Fariz menyatakan bahwa interaksi antar anggota komunitas tidak hanya dilakukan secara langsung ketika bermain *skateboard*, namun juga memanfaatkan media sosial.

Secara keseluruhan, bila ditinjau dari nilai sosial, awal mula anggota komunitas *skateboard* di Arena Skate & BMX Surabaya mengenal *skateboard* berdasarkan atas faktor imitasi dalam berinteraksi sosial, yakni meniru dari anggota keluarga ataupun kerabat, hingga seringkali berkunjung di arena skate hingga kemudian membuat anggota komunitas untuk memiliki dorongan mengetahui lebih dalam mengenai *skateboard*. Dimana menurut Noorkasiani *et al*, (2009:7), kondisi demikian telah dapat diterangkan sebagai interaksi

sosial, yakni terdapat komunikasi yang terjalin dan kontak sosial. Artinya, bahwa anggota *skateboard* mengenal *skateboard* dari proses komunikasi terlebih dahulu hingga kemudian mendorong untuk melakukan aktivitas *skateboard* dan berlanjut hingga menjadi sebuah aktivitas rutin.

Apabila memperhatikan aktivitas rutin yang dijelaskan oleh anggota komunitas *skateboard* di Arena Skate & BMX Surabaya tentang *skateboard*, pada dasarnya dapat diterangkan bahwa kecenderungan setiap anggota untuk menimbulkan sebuah prestasi atas aktivitas yang dilakukan secara rutin cenderung kecil. Justru sebaliknya, aktivitas anggota *skateboard* di Arena Skate & BMX Surabaya yang digambarkan melalui hasil wawancara, cenderung menunjukkan bahwa anggota komunitas tersebut datang ke arena, saling bertukar cerita dan pengalaman dalam bermain *skateboard* dan belajar trik baru, namun tanpa memiliki tujuan untuk berprestasi, melainkan untuk menghabiskan waktu.

Apabila melihat hasil wawancara tersebut, kondisi demikian menunjukkan bahwa aktivitas rutin yang dilakukan oleh anggota *skateboard* di Arena Skate & BMX Surabaya cenderung dapat dikategorikan sebagai gaya hidup. Sebagaimana diungkapkan oleh Engel, Blackwell, & Miniard dalam Puspita & Untarini (2014) bahwa gaya hidup dapat diterangkan sebagai pola hidup seseorang dalam menghabiskan setiap waktu dan uang dimilikinya. Pada penelitian ini, anggota komunitas menghabiskan waktunya untuk bermain *skateboard* dan bercerita mengenai perihal menarik tentang *skateboard* antar sesama anggota ataupun masyarakat yang masih awam di Arena Skate & BMX Surabaya.

Makna *Skateboard* Pada Anggota Komunitas *Skateboard* Di Arena Skate & BMX Surabaya Ditinjau Dari Motif

Motif merupakan dorongan yang terikat pada suatu tujuan. Motif anggota komunitas *skateboard* di Arena BMX dan Skate Board kota Surabaya diartikan sebagai suatu dorongan yang

timbul dari dalam diri seseorang sehingga orang tersebut bertindak untuk bermain maupun bergabung dalam komunitas. Motif yang menjadi pendorong informan penelitian untuk bermain *skateboard* dipaparkan sebagai berikut:

Bagi Fajar, motifnya mengikuti kegiatan *skateboard* dengan komunitas adalah hanya sebagai wadah komunikasi diantara mereka, menambah teman dan menambah pengetahuan, berikut pernyataannya :

“Kalau tujuan saya hanya untuk silaturahmi jadi hanya sebagai wadah untuk bertemu teman. Kalau untuk ekonomi itu tidak ada, sedangkan untuk sosial itu untuk bersilaturahmi supaya tetap bertemu dengan teman lama.” (Hasil wawancara dengan Fajar)

Sedangkan bagi Nasrol motivasi utama adalah berolahraga, dan ia menyukainya karena ia bisa bertemu dengan teman-teman yang memiliki hobi dan kesenangan yang sama, terkait dengan motif ekonomi ia menilai kebanyakan teman-temannya tidak pernah memiliki motif tersebut, menurutnya juga belum ada yang ingin menjadikan *skateboard* sebagai sebuah profesi seperti orang-orang diluar negeri, karena mereka melihat *skateboard* adalah sarana bermain dengan teman yang sehoobi tanpa memiliki keinginan lain, ia memberi pernyataan sebagai berikut :

“Yang melatarbelakangi saya bermain skate adalah untuk berolahraga. Kalau untuk motif ekonomi tidak ada, sedangkan untuk motif sosial itu untuk bersosialisasi dengan teman-teman.” (Hasil wawancara dengan Nasrol)

Lain halnya dengan Raka, ia menilai *skateboard* adalah sebuah hobi yang berbeda daripada teman-teman sebayanya, kebanyakan temannya menyukai game, sepakbola, futsal, ataupun lainnya, namun jarang yang menyukai *skateboard*. Sehingga ketika ia menjadi menyukai yang berbeda, maka itu adalah sebuah “style” gaya atau identitasnya sebagai seorang remaja dan eksistensi dirinya yang berbeda dikalangan teman-temannya yang lain. Berikut adalah pernyataannya :

“Untuk *style* dan untuk refreshing.” (Hasil wawancara dengan Raka)

Bagi Fariz, pertama kali menonton video di youtube salah satu atlet *skateboard* Tony Hawk yang sedang menyelesaikan trik 900 adalah awal ketertarikannya dengan *skateboard*, awal-awal Fariz sampai memiliki keinginan untuk menjadi atlet *skateboard*, ditambah dia mengikuti grup-grup di facebook yang sering sekali mengunggah informasi tentang lomba ataupun hal-hal lain yang berkaitan dengan *skateboard*, sehingga ia merasa tertantang, namun kelamaan semakin ia dewasa, ia melihat bahwa *skateboard* ternyata hanya sebuah hobi yang sekedar ingin dilakukannya, dan ia senang bersosialisasi dengan teman-teman skater-nya, namun tidak untuk digunakan sebagai sandaran hidupnya kelak. Berikut adalah pernyataannya :

“Dulu saya bercita-cita ingin menjadi *skateboarders* tapi lama kelamaan saya bermain skate hanya untuk bersenang-senang saja dan untuk mengisi waktu luang. Untuk motif ekonomi tidak ada, untuk motif sosialnya untuk menambah teman dan untuk bersenang-senang saja.” (Hasil wawancara dengan Fariz)

Berdasarkan hasil wawancara di atas menunjukkan motif yang dominan mendorong informan penelitian tergabung dalam komunitas adalah motif sosial. Hal ini dikarenakan melalui wadah komunitas, informan penelitian memiliki tujuan untuk menambah atau bersosialisasi dengan anggota lain. Sosialisasi dengan anggota lain akan lebih mudah dilakukan karena memiliki kesamaan identitas yaitu menyukai permainan *skateboard*.

Apabila ditinjau dari sudut pandang interaksi sosial, kondisi demikian juga dapat dijelaskan bahwa pada dasarnya anggota komunitas *skateboard* di Arena Skate & BMX Surabaya memiliki kecenderungan melakukan aktivitas rutin sebagai kebutuhan untuk dapat berkomunikasi dengan anggota komunitas yang lain. Hal ini diungkapkan oleh Narwoko & Suyanto (2007:62) bahwa salah satu alasan seseorang melakukan proses interaksi sosial ialah untuk memenuhi keinginan berhubungan dengan individu lain. Dimana pengertian ini menggambarkan tentang prinsip makhluk sosial yang tidak dapat bertahan hidup apabila tidak melakukan komunikasi ataupun interaksi sosial dengan individu lain.

Hal ini yang digambarkan oleh hasil wawancara yang dilakukan terhadap setiap anggota komunitas *skateboard* di arena Skate & BMX Surabaya, bahwa sebagian besar anggota komunitas memaknai *skateboard* sebagai hobi atau bahwa bergabung pada sebuah komunitas merupakan tujuan untuk menambah teman ataupun menambah pengetahuan tentang *skateboard*, hingga menganggap *skateboard* sebagai sarana untuk menimbulkan sebuah eksistensi diri, karena *skateboard* merupakan salah satu olahraga *antimainstream*. Memperhatikan hasil penelitian tersebut dapat diterangkan bahwa pandangan anggota komunitas terhadap makna *skateboard* sendiri cenderung memperkuat *skateboard* sebagai gaya hidup. Anggota komunitas bergabung dalam komunitas *skateboard* kemudian memiliki pengetahuan yang lebih tentang *skateboard* merupakan upaya untuk eksistensi diri pada lingkungan sosial yang dimiliki. Aktivitas yang secara rutin dilakukan dan menghabiskan waktu luang di arena Skate & BMX Surabaya merupakan upaya untuk dapat memiliki memaknai waktu yang dimiliki oleh anggota komunitas, dimana hal ini dinyatakan sebagai gaya hidup oleh Nur Jannah (2011).

Makna *Skateboard* Pada Anggota Komunitas *Skateboard* Di Arena Skate & BMX Surabaya Ditinjau Dari Pesan Artifaktual

Pesan artifaktual merupakan pesan yang berlangsung melalui pakaian dan penataan berbagai artefak misalnya pakaian, dandanan, barang perhiasan, kancing baju atau furnitur rumah serta penataannya atau dekorasi ruangan. Pesan artifaktual juga diartikan sebagai pesan yang diungkapkan melalui penampilan tubuh, pakaian dan kosmetik. Di dalam penelitian ini pesan artifaktual yang ingin disampaikan oleh anggota komunitas *skateboard* di Arena BMX dan Skate Board kota Surabaya dapat dilakukan melalui pakaian maupun perlengkapan yang digunakan anggota komunitas. Berdasarkan hasil wawancara terhadap informan penelitian diperoleh informasi mengenai pakaian yang digunakan dalam permainan *skateboard* sebagai berikut:

Bagi Fajar saat bermaian *skateboard* yang paling penting buatnya adalah kenyamanan menjadi diri sendiri, sehingga ia tidak menggunakan pakaian khusus saat bermain dengan *skateboard*, berikut adalah pernyataannya:

“Segala jenis pakaian dapat saya gunakan dan tidak ada pakaian khusus untuk bermain *skateboard*.” (Hasil wawancara dengan Fajar)

Sama dengan Fajar, Nasrol terbiasa menggunakan pakaian yang sama saat dia pulang kuliah untuk bermain *skateboard* dia tidak memiliki pakaian khusus, atau merk tertentu yang digunakan untuk bermain *skateboard*, menurut Nasrol yang penting nyaman untuk digunakan, biasanya pakaian yang sering digunakan adalah kaos oblong, tidak ada merk tertentu yang dipilih Nasrol untuk kaos oblongnya, sebab gunanya kaos oblong itu adalah pakaian rangkap sebelum kemeja yang digunakannya untuk kuliah, sehingga ketika main dia hanya perlu menyimpan kemejanya dan sudah berganti dengan kaos oblong.

“Kalau untuk pakaian tidak ada yang khusus, kadang pulang kuliah langsung bermain skate bersama teman-teman. Dulu sewaktu SMA juga bermain menggunakan seragam SMA.” (Hasil wawancara dengan Nasrol)

Hal senada juga disampaikan oleh Raka, bahwa dia tidak memiliki baju khusus yang ditujukannya untuk bermain *skateboard*, kaos adalah pilihan yang terbaik, asalkan menyerap keringat dan nyaman. Berikut pernyataannya :

“Untuk *style* saya sendiri tidak ada, saya hanya memakai pakaian yang ada saja. Pakaian untuk apa saja sama, baik untuk *hang out* atau apapun.” (Hasil wawancara dengan Raka)

Sedangkan menurut Fariz para pemain *skateboard* di arena tersebut banyak di dominasi anak SMA, anak kuliah, ataupun anak-anak yang baru belajar *skateboard*, pakaian yang mereka pakai cenderung yang paling nyaman dan paling menyerap keringat sebab baju yang mereka pakai bisa dipastikan akan kotor, basah dan berdebu terkena keringat, jadi baju kaos yang paling menyerap keringat adalah pilihan terbaik, berikut adalah pernyataannya :

“Tidak ada, kami menggunakan pakaian bebas untuk bermain skate. Masing-masing pemain skate memiliki *style* pakaian tersendiri.” (Hasil wawancara dengan Fariz)

Berdasarkan hasil wawancara di atas menunjukkan secara keseluruhan informan penelitian berpendapat bahwa tidak ada *style* khusus dalam berpakaian. Masing-masing pemain menggunakan pakaian bebas untuk bermain *skateboard*. Hal ini dapat terjadi karena tujuan informan penelitian bermain *skateboard* adalah untuk *refreshing* dan bersosialisasi dengan sesama penggemar *skateboard*. Informan penelitian bukan pemain *skateboard* profesional yang menggunakan *clothing* atau pakaian dari *brand* ternama seperti Ripcurl, Volcom, Billabong, dan lain-lain yang menjadi pelengkap identitas mereka sebagai skater.

Meskipun keempat informan penelitian tidak memiliki pakaian khusus yang digunakan dalam permainan *skateboard*, namun sebagian besar informan menganggap bahwa permainan *skateboard* tetap memerlukan perlengkapan sebagai pengaman dalam permainan.

Menurut Fajar, jika hanya bermain-main biasa saja, tak perlu perlengkapan yang berlebihan, perlengkapan keseluruhan biasanya hanya di gunakan oleh para atlet saja karena dalam kompetisi para atlet tersebut bisa mengalami kondisi yang kurang baik, terjatuh, dislokasi lengan, terkilir atau kecelakaan lainnya, karena biasanya panggung skater profesional dibuat lebih tinggi dan lebih licin, itu tantangan para profesional, bukan yang amatiran seperti dirinya. Nasrol menyatakan ia terkadang menggunakan alat pengaman, namun untuk situasi khusus tertentu, misalnya jika kondisi arena basah, licin, habis hujan atau kondisi lainnya. Sebab ia memiliki riwayat kecelakaan bermain *skateboard*, meski itu tidak membuatnya kapok untuk tetap bermain *skateboard*, hanya saja ia merasa perlu berjaga-jaga agar terhindar dari kecelakaan yang sama. Sementara Raka cenderung tidak suka menggunakan pengaman, meskipun dia mengetahui bahwa pengaman tersebut penting, sebab ia merasa menggunakan alat-alat pengaman tersebut kurang nyaman saat bergerak dan melakukan manuver saat trik. Senada dengan Fajar, ia menyatakan peralatan hanya diperlukan oleh seorang profesional, sementara ini mereka hanya senang bermain-main saja, namun tidak untuk menjadi profesional.

Hal ini menunjukkan bahwa Fajar, Raka, dan Fariz menganggap bahwa dalam bermain *skateboard* tidak dibutuhkan perlengkapan, sedangkan menurut informan Nasrol perlengkapan dalam permainan *skateboard* begitu penting untuk menghindari dari cedera kepala, siku, lutut dan lain-lain. Perlengkapan yang digunakan dalam permainan *skateboard* diantaranya adalah sepatu, helm, dan lain-lain.

Apabila memperhatikan hasil wawancara yang telah diuraikan tersebut, dapat diterangkan bahwa pesan artifisial yang dilakukan oleh anggota komunitas *skateboard* di arena Skate & BMX Surabaya pada sisi pakaian yang digunakan, menerangkan bahwa sebagai pemain *skateboard* yang memiliki tujuan sekedar memuaskan hobi, tidak memiliki pakaian yang khusus. Pakaian atau fashion yang digunakan cenderung santai dan nyaman, yakni dengan menggunakan kaos oblong dan celana jeans tanpa perlu menggunakan perlengkapan seperti helm, dan pelindung siku serta pelindung lutut. Hal ini dikarenakan, penggunaan perlengkapan keselamatan itu hanya dibutuhkan oleh seorang atlet.

Pernyataan tersebut, mengukuhkan bahwa makna *skateboard* yang dipahami oleh sebagian besar anggota komunitas *skateboard* di arena Skate & BMX Surabaya ialah sebagai gaya hidup. Bagi anggota komunitas, yang melakukan aktivitas di arena Skate & BMX Surabaya untuk menghabiskan waktu luang, tidak terlalu memperdulikan tentang perlengkapan ataupun pakaian khusus hingga memperlihatkan sebagai seorang *skateboarder*. Menurut Sunaryo (2004:268) sendiri, apabila memperhatikan kondisi yang digambarkan, terlihat bahwa interaksi sosial yang terjalin pada anggota komunitas termasuk dalam bentuk *cooperation*, yang setiap anggota saling membantu satu sama lain, dengan berbagi cerita dan ilmu mengenai *skateboard* dengan tujuan untuk menghabiskan waktu luang secara bersama dan meningkatkan eksistensi diri masing-masing anggota komunitas.

Hasil penelitian juga mengungkapkan bahwa disamping perlengkapan, permianan *skateboard* membutuhkan arena atau tempat yang penataannya dapat mengakomodir semua level

permainan dengan tingkat kesulitan dari rendah hingga tinggi, sehingga sesuai penggemar olahraga *skateboard* dapat menggunakan sarana tersebut untuk berlatih. Penataan untuk Arena BMX dan *skateboard* Kota Surabaya menurut informan penelitian sebagai berikut:

Menurut Fajar, lapangan BMX Arena ataupun arena *skateboard* Surabaya yang berada di Bungkul kurang memenuhi syarat arena, sebab kondisi semen ataupun papan tidak rata, dan ringkih, sehingga pada saat digunakan untuk berlomba ataupun kegiatan skating justru tidak mulus dan permukaannya kasar yang menyebabkan roda *skateboard* mudah tergelincir yang justru malah membahayakan bagi skater yang sedang berlatih di sana.

Apabila memperhatikan secara keseluruhan, pesan artifakral yang disampaikan melalui hasil penelitian menunjukkan bahwa seseorang yang menghabiskan waktu luangnya untuk berada di arena *skateboard*, walaupun hanya sekedar bersosialisasi ataupun melampiaskan hobi *skateboard* yang dimiliki dapat diterangkan bahwa individu tersebut merupakan *skateboarder*. Hal ini dikarenakan bahwa pada dasarnya sebagian besar anggota komunitas tidak mengerti prasyarat mengenai sarana dan prasarana yang dapat mendukung perkembangan *skateboard* di Surabaya. Hal yang diketahui oleh anggota komunitas *skateboard* ialah pemerintah telah menyediakan arena *skateboard* untuk memfasilitas para penikmat ataupun yang hobi bermain *skateboard* daripada harus bermain *skateboard* di jalanan. Menurut Nur Jannah (2011), hasil penelitian yang telah dijelaskan tersebut, menggambarkan bahwa pesan artifakral yang disampaikan oleh anggota komunitas *skateboard* di arena Skate & BMX Surabaya ialah sebagian besar dari anggota merupakan penikmat dalam artian hobi dengan *skateboard*, namun tidak menjadikannya sebagai olahraga melainkan sebagai sarana untuk menghabiskan waktu luang dan uang untuk bersosialisasi dengan penikmat *skateboard* yang ada di Surabaya, yang itu dapat diterangkan sebagai gaya hidup.

Makna *Skateboard* Pada Anggota Komunitas *Skateboard* Di Arena Skate & BMX Surabaya Ditinjau Dari Pengalaman

Pengalaman merupakan segala sesuatu yang pernah dialami. Pengalaman juga diartikan sebagai sebuah memori di mana memori menerima dan menyimpan segala peristiwa yang terjadi atau dialami oleh seseorang di waktu dan tempat tertentu dan memiliki fungsi sebagai referensi otobiografi. Pengalaman dalam penelitian ini berkaitan dengan segala sesuatu yang pernah dialami informan penelitian sebagai anggota komunitas *skateboard* di Arena BMX dan Skate Board kota Surabaya seperti pengalaman mengenai kecelakaan ketika bermain *skateboard*.

Fajar menyatakan bahwa saat bermain *skateboard* ia belum pernah mengalami kecelakaan yang parah, paling hanya terkilir ataupun lebam saat ia terjatuh dari papan atau bertabrakan dengan teman, namun tidak pernah terluka hingga parah.

“Saya sendiri belum pernah mengalami kecelakaan untuk yang parah.” (Hasil wawancara dengan Fajar)

Sementara Nasrol menyatakan bahwa ia pernah mengalami kecelakaan parah saat bermain *skateboard* hingga ia harus mendapat 18 jahitan karena kakinya sobek terkena beton. Ia sempat kesulitan berjalan dan terpinchang-pincang selama 2 bulan, namun setelah sembuh ia terus tetap bermain dan tidak kapok. Buatnya itu hanya pelajaran karena kurang perhitungan saat melakukan salah satu trick *skateboard*, namun tidak membuatnya berhenti bermain, berikut adalah pernyataannya:

“Kalau cedera yang parah hanya sekali saja pada tahun 2013 yaitu pada bagian kaki sampai sobek karena terkena beton. Kaki saya sampai dijahit 18 jahitan. Saya tetap lanjut bermain meskipun telah cedera” (Hasil wawancara dengan Nasrol)

Raka menyatakan bahwa mengenai kecelakaan *skateboard* ia pernah mengalami beberapa kali tahun 2013 di Malang dan tahun 2014 di Kediri saat sedang mengikuti kompetisi *skateboard* lokal namun ia tak pernah kapok meskipun beberapa kali kecelakaan saat mencoba trik baru, pada akhirnya meskipun ia selalu jatuh pada saat mempelajari trik tersebut, namun ia selalu bisa melakukan trik tersebut.

“Pada tahun 2013 di malang, tahun 2014 di kediri tapi yang kecelakaan kecil sudah tidak

Sedangkan Fariz pada saat berlatih *skateboard* pernah mengalami dislokasi lengan, karena bertabrakan dengan salah seorang teman pada tahun 2012, namun seperti halnya Nasrol, Fajar dan Raka hal tersebut tidak membuatnya berhenti untuk bermain *skateboard*, menurutnya jatuh dan kecelakaan *skateboard* adalah sesuatu yang biasa, dan tidak sebanding dengan sehat dan perasaan senang yang selalu dirasakannya, berikut pernyataannya :

‘Saya pernah dislokasi lengan sewaktu saya masih kelas 1 SMA sekitar tahun 2012.’
(Hasil wawancara dengan Fariz)

Berdasarkan hasil wawancara di atas menunjukkan keempat informan penelitian pernah merasakan kecelakaan ketika bermain *skateboard* baik yang sifatnya ringan seperti memar maupun yang parah seperti dislokasi lengan dan bagian kaki sampai sobek. Berbagai kecelakaan maupun luka yang diterima selama bermain *skateboard* tidak menyebabkan informan penelitian berhenti bermain *skateboard*. Sementara pengalaman informan dalam mengikuti lomba *skateboard* akan dideskripsikan sebagai berikut:

Fajar pernah mengikuti beberapa kali lomba mozilat, antara lain tahun 2013 dan 2014 namun itu persiapan sangat kurang, dan sekedar ikut karena diajak salah seorang teman, namun akhirnya ia langsung kalah, namun buat Fajar setidaknya ia mendapatkan pengalaman dan jaringan pertemanan diantara para skater yang lebih banyak, berikut pernyataannya :

‘Dulu pernah mengikuti lomba game mozilat selama dua tahun tapi belum pernah menang. Tahun 2013 dan 2014.’ (Hasil wawancara dengan Fajar)

Sementara Nasrol memiliki pengalaman saat mengikuti lomba di skatepark Jakarta, namun karena ia tidak ada persiapan dan tidak menguasai medan akhirnya ia langsung kalah pada saat babak penyisihan, berikut pernyataannya :

‘Sekitar tahun 2013/2014 saya pernah mengikuti lomba. Di skatepark Jakarta sekali, namun tidak ada prestasi dan langsung kalah.’ (Hasil wawancara dengan Nasrol)

Sementara Raka menyatakan bahwa ia hanya pernah mengikuti kompetisi lokal di Sidoarjo, tepatnya di GOR Sidoarjo, bersama dengan teman-temannya skater Sidoarjo mendaftar bersama-

sama, namun ia tidak menang, karena memang tidak diniatkan mengikuti lomba, hanya sekedar kepengen ikut-ikutan sembari mengisi waktu liburan, berikut pernyataannya :

“Pernah mengikuti lomba di Sidoarjo.” (Hasil wawancara dengan Raka)

Diantara Fajar, Nasrol dan Raka hanya Fariz yang pernah memenangkan salah satu gelar pada kompetisi *skateboard*, yakni harapan 1 kelas *beginner* piala Walikota di Dispora Kota Surabaya dengan menggunakan model kontes *run section*, dan yang menjadi juri pada saat itu atlet *skateboard* ibu kota Satria Vije. Keempat informan penelitian pernah mengikuti lomba *skateboard*, namun dari segi prestasi hanya Fariz yang berprestasi dengan menjadi juara harapan 1 kelas *beginner* piala walikota di Dispora. Untuk berprestasi di dalam perlombaan *skateboard* sendiri dibutuhkan keahlian dan keterampilan yang memadai yang dapat diperoleh melalui pelatihan-pelatihan. Namun, hasil penelitian menunjukkan keempat informan penelitian tidak pernah mengikuti pelatihan formal bermain *skateboard*.

Dari penjelasan tersebut dapat diketahui bahwa setiap anggota komunitas *skateboard* yang menjadi informan penelitian merupakan anggota komunitas yang telah mengikuti perlombaan. Namun anggota komunitas tersebut jarang melakukan persiapan untuk dapat menyelesaikan perlombaan dengan hasil yang memuaskan. Persiapan yang dimaksud ialah seperti latihan dengan *skateboarder* profesional ataupun mengikuti les. Persiapan yang dilakukan sekedar memperhatikan trik yang dilakukan dan yang telah diunggah di jejaring sosial seperti Youtube untuk kemudian ditiru secara otodidak. Memperhatikan uraian tersebut, kondisi demikian dapat dinyatakan sebagai faktor imitasi dalam proses interaksi sosial (Noorkasiani *et al.*, 2009:4).

Lebih lanjut dapat diterangkan bahwa pengalaman yang dimiliki oleh anggota komunitas *skateboard* di arena Skate & BMX Surabaya menunjukkan bahwa perihal yang telah dilakukan oleh anggota komunitas *skateboard* menunjukkan bahwa anggota komunitas *skateboard* lebih nyaman melakukan aktivitas rutin *skateboard* tanpa adanya beban seperti harus berprestasi. Melainkan perihal yang dilakukan merupakan bentuk kesenangan terhadap *skateboard* yang

kemudian ditunjukkan dengan semakin banyaknya waktu luang yang dihabiskan untuk melakukan hobi *skateboard* (Nur Jannah, 2011).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dikemukakan sebelumnya dapat disimpulkan bahwa pada penelitian ini konstruksi makna *skateboard* pada anggota komunitas *skateboard* di arena Skate & BMX Surabaya dijelaskan melalui empat hal, yakni nilai sosial, motif, pesan artifakral, dan pengalaman. Pada nilai sosial menunjukkan bahwa konstruksi makna *skateboard* adalah orang-orang yang berada di sekitar lingkungan sosial anggota komunitas berperan penting dalam mengenalkan permainan *skateboard*. Melalui orang-orang yang berada di sekitar lingkungan sosial, anggota komunitas memperoleh pengetahuan mengenai permainan *skateboard* sehingga tertarik untuk memainkannya.

Kemudian pada perihal motif menunjukkan bahwa konstruksi makna *skateboard* adalah sebagai tempat bersosialisasi dengan penggemar *skateboard*, sehingga informan penelitian dapat saling bertukar informasi dengan anggota yang lain, misalnya informasi lomba atau *style* dalam bermain *skateboard*. Pada pesan artifakral menunjukkan bahwa pakaian, perlengkapan, dan arena tempat bermain *skateboard* menunjukkan identitas dari permainan *skateboard*. Pakaian dapat memiliki makna sebagai *lifestyle*, perlengkapan memiliki makna untuk *safety*, dan arena bermain *saketeboard* merupakan tempat atau sarana dalam bermain *skateboard*. Pada sisi pengalaman makna pengalaman informan penelitian ketika bermain *skateboard* seperti terjatuh sehingga menyebabkan luka ringan maupun luka yang parah merupakan bagian dari proses pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan dalam bermain *skateboard*. Sedangkan, pengalaman informan penelitian yang mengikuti lomba dapat dimaknai sebagai ajang dalam menguji keterampilan bermain *skateboard*.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa makna *skateboard* bagi

mengarah pada gaya hidup. Uraian mengenai keempat aspek konstruksi makna tersebut, menunjukkan bahwa nilai sosial, motif, pesan artifakral, dan pengalaman anggota komunitas menjelaskan bahwa aktivitas rutin *skateboard* yang dilakukan merupakan bagian dari upaya untuk menghabiskan waktu luang yang dimiliki, yang cenderung dapat dijelaskan bahwa *skateboard* merupakan hobi bagi sebagian besar anggota komunitas *skateboard* di Arena BMX dan Skate Board Kota Surabaya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ace. 2006. *Speed & light: Indonesian skateboarding*. Jakarta: GagasMedia.
- Billings, A. C. 2017. *Defining Sport Communication*. New York: Rountledge.
- Bastian, I. 2007. *Akuntansi untuk LSM dan Partai Politik*. Jakarta: Erlangga.
- Budiarto, E., & Anggraeni, D. 2003. *Pengantar Epidemiologi*. Jakarta: Penerbit Buku Kedokteran EGC.
- Cangara, H. 2006. *Pengantar ilmu Komunikasi*. PT RajaGrafindo Persada. Jakarta.
- Cole, E. L. 2007. *Kesempurnaan Seorang Pria*. Jakarta: Metaroa Publishing.
- Dayakisni & Hudaniah. 2009. *Psikologi Sosial*. UMM Press. Malang
- Departemen Pendidikan Nasional. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Endraswara, S. 2006. *Metode, Teori, Teknik Penelitian Kebudayaan Ideologi, Epistemologi dan Aplikasi*. Pustaka Widyatama. Yogyakarta.
- Fank, R. 2014. *Semua Tentang Cinta*. Jakarta: Bukune.
- Haenfer, Ross. 2006. *Straight Edge Clean Living Youth, Hardcore Punk and Social Change*. Rutgers University Press. USA
- Hall, C. S., & Lindzey, G. 2010. *Psikologi Kepribadian 2 Teori-teori Holistik (Organismik-Fenomenologis)*. Yogyakarta: Kanisius (Anggota IKAPI).
- Hardjana, A. M. 2007. *Komunikasi Intrapersonal dan Interpersonal*. Yogyakarta: Kanisius.
- Hasrullah. 2009. *Dendam Konflik Poso: Periode 1998-2001 Konflik Poso Dari Perspektif Komunikasi Politik*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Hopwood, Maria., Kitchin, Paul & Skinner, James. 2011. *Sport Public Relations and Communication*. Newyork: Routledge.
- Jasmadi. 2006. *Membangun Komunitas Online Secara Praktis dan Gratis*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Kuswarno, E. 2009. *Metode Penelitian Komunikasi Fenomenologi: Konsepsi, Pedoman dan Contoh Penelitian*. Bandung: Widya Padjajaran.
- Liliwer, A. 2007. *Makna Budaya Dalam Komunikasi Antar Budaya*. LkiS. Yogyakarta.
- Moleong, L. J. 2011. *Metologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Morisan, & Wardhany, A. C. 2009. *Teori Komunikasi tentang Komunikasi, Pesan, Percakapan dan Hubungan*. Jakarta: Ghalia Indonesia
- Nasional, D. P. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Noorkasiani, Heryati, & Ismail, R. 2009. *Sosiologi Keperawatan*. Jakarta: Penerbit Buku Kedokteran EGC

- Pahlevy, Reza. *Konstruksi Makna Tato pada Anggota Komunitas 'Paguyuban Tattoo Bandung'*. Bandung: Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Padjajaran.
- Pawito. 2007. *Penelitian Komunikasi Kualitatif*. Yogyakarta: LKiS.
- Pedersen, P. M., Laucella, P. C., Kian, E. 2017. *Strategic Sport Communication, Second Edition*. United Kingdom: Human Kinetics.
- Rumanti, S. M. 2002. *Dasar-dasar Public Relations Teori dan Praktik*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Sunaryo. 2004. *Psikologi Untuk Keperawatan*. Jakarta: Penerbit Buku Kedokteran EGC.
- Suparno, P. 2001. *Filsafat Konstruksi Tivisme Dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Kanisius (Anggota IKAPI).
- Suprpto, T. 2009. *Pengantar Teori dan Manajemen Komunikasi*. Yogyakarta: Media Pressindo.
- Sutrisno, M., & Putranto, H. 2005. *Teori-teori Kebudayaan*. Yogyakarta: Kanisius (Anggota IKAPI).
- Syam, N. 2005. *Islam Pesisir*. Yogyakarta: PT LKiS Pelangi Aksara.
- West & Turner. 2008. *Pengantar Teori Komunikasi Analisis dan Aplikasi*. Jakarta: PT Salemba Humanika.
- West, Ricard dan Lynn H. Turner. 2007. *Pengantar Teori Komunikasi*. Diterjemahkan oleh Maria Natalia Damayanti Maer. Jakarta: Salemba Humanika.
- Widiastuti, T. 2005. *Komunika: Warta Ilmiah Populer Komunikasi dalam Pembangunan*. Yayasan Obor Indonesia.
- Zed, M. 2008. *Metode Penelitian Kepustakaan*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.

JURNAL

- Abadi, Citra. "Konstruksi Makna Sosialita Bagi Kalangan Sosialita di Kota Bandung (Studi Fenomenologi tentang Konstruksi Makna Sosialita Bagi Kalangan Sosialita di Kota Bandung)". Ilmu Komunikasi, Universitas Komputer Indonesia (UNIKOM), Bandung
- Alfikalia, & Maharani, A. 2009. Faktor-faktor Pendukung Kompetensi Komunikasi Interpersonal: Studi Kasus pada Mahasiswa Tingkat pertama di Universitas Paramadina. *Jurnal Ilmu Komunikasi Volume 6, Nomor 1, Juni 2009: 1-118*.
- Aurelius, J. 2011. Tinjauan Kritis Terhadap Gerakan Pria Sejati Dari Perspektif Reformed. *Veritas 12/2 (Oktober 2011)*, 209-229.
- Ferallina, N. 2013. Analisis Semiotika Makna Pesan Non Verbal Dalam Iklan Class Mild Versi "Macet" Di Media Televisi. *eJournal Ilmu Komunikasi, Vol. 1, No. 4, 353-365*.
- Fleming, P. J., Lee, J. G., & Dworkin, S. L. 2014. Real Men Don't: Constructions of Masculinity and Inadvertent Harm in Public Health Interventions. *Am J Public health. 2014 June; 104(6): 1029-1035*.
- Hariyanto, G., Tangdililing, A. B., & Suja'ie, H. 2014. Konstruksi dan Rekonstruksi Identitas Kelompok Etnis Dayak katolik di Desa Korek Kecamatan Sungai Ambawang Kabupaten Kubu Raya. *Jurnal Tesis PSIS - PMIS Untan*.
- Hasanah, U. 2013. Pembentukan Identitas Diri dan Gambaran Diri Pada Remaja Putri Bertato di Samarinda. *eJournal Psikologi, 2013, 1(2): 177-186, 177-186*.
- Kuswarno, Engkus. 2009. Metode Penelitian Komunikasi: Fenomenologi, Konsepsi, Pedoman Dan Contoh Penelitiannya. Widya Padjajaran, Perpustakaan Pusat UII.
- Marta, S. 2014. Konstruksi Makna Budaya Merantau di Kalangan Mahasiswa Perantau. *Jurnal Kajian Komunikasi, Volume 2, No. 1, Juni 2014, 27-43*.
- Nur Jannah, S. (2011). Gaya Hidup Komunitas dan Ekspresi Spasial di Ruang Jalan. *Skripsi*. Universitas Indonesia.
- Nurpramadya, A., & Irawan, A. H. 2012. Perancangan Buku Visual Skateboard Untuk Remaja Indonesia. *Jurnal Sains dan Seni ITS Vol. 1, No. 1, (Sept, 2012) ISSN: 2301-928X*.

- Pontoh, W. P. 2013. Peranan Komunikasi Interpersonal Guru Dalam Meningkatkan Pengetahuan Anak. *Journal Acta Diurna Vol I No. 1 Th. 2013*.
- Pramudya, I.A. (2016). Survei Perkembangan Olahraga Extreme Skateboard di Kabupaten Banjarnegara. *Skripsi*. Universitas Negeri Semarang.
- Pujianto & Dwidiyanti. 2009. *Studi Fenomenologi : Self Awareness Wanita Pekerja Seks Melakukan Pemeriksaan VCT Di Layanan Mobile VCT RSUD RAA Pati*. Program Studi Ilmu Kedokteran Fakultas Kedokteran Undip.
- Puspita, Y. & Untarini, N. (2014). Analisis Perbedaan Gaya Hidup Dan Pengaruhnya Terhadap Keputusan Pembelian Sepatu Olahraga Merek Adidas di Surabaya. *Jurnal Ilmu Manajemen*, 2(4).
- Putra, R. M. 2011. Konstruksi Realitas Sosial atas Peristiwa Ambruknya Jembatan Kutai Kartanegara. *Volume III, Nomor 2 Desember 2011*.
- Ramadhani, R. 2013. Komunikasi Interpersonal Orang Tua dan Anak Dalam Membentuk Perilaku Positif Anak Pada Murid SDIT Cordova Samarinda. *eJournal Ilmu Komunikasi*, 2013, 1 (3): 112-121.
- Rosa, A., & Putra, M. G. 2013. Hubungan antara Body Image dan Tingkat Metroseksual pada Pria dengan Kualitas Perkawinan. *Jurnal Psikologi Kepribadian dan Sosial Vol. 2, No. 01, Februari 2013*.
- Salam, R. D. 2015. Konstruksi Realitas Berita tentang Prabowo Dalam Kasus Hak Asasi Manusia (HAM) Tahun 1998 di Metro TV. *eJournal Ilmu Komunikasi*, 2015, 3 (1), 141-154.
- Saputro, S. K. 2014. Proses Komunikasi Interpersonal Antara Pelatih Yang Merangkap Sebagai Atlet Dengan Atlet Panjat Tebing Yang Dilatihnya. *Jurnal E-Komunikasi Vol. 2 No. 2, Tahun 2014*.
- Soffiyah. 2015. Konstruksi Makna Path sebagai Media Komunikasi Interpersonal dalam Dunia Sosial Virtual di Kalangan Mahasiswa. *Jom FISIP Volume 2 No. 1 Februari 2015*.
- Solehding, D. (2010). *Buku Panduan Basic Street Tricks*. Bandung: Universitas Widyatama.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsono. 2012. Peran Komunikasi Interpersonal dan Proses Sosialisasi dalam Meningkatkan Partisipasi Masyarakat Kota Untuk Menciptakan Budaya Gaya Hidup yang Peduli Lingkungan. *Juni 2012 Volume IV, Nomor 1*.
- Wysocki, M. 2012. The Role of Social Media in Sports Communication: An Analysis of NBA Teams' Strategy. *Best Practices: Social Media & Sports Communication*
- Yandell, J. 2013. The Social Construction of Meaning: Reading Animal Farm in The Classroom. *Literacy Volume 47 Number 1 April 2013*.

<http://surabaya.tribunnews.com/2016/08/05/hore-skateboard-resmi-jadi-olahraga-olimpiade-indonesia-berpeluang-raih-medali-emas>

[http://www.transsurabaya.com/2010/12/arena-ketabang-surabaya/diakses 22/09/2015](http://www.transsurabaya.com/2010/12/arena-ketabang-surabaya/diakses%2022/09/2015).