

## **EKSISTENSI KOMUNITAS SKATEBOARD DI KOTA MANADO**

ANDREE ALDY KOLINUG

NIM. 110817013

### **ABSTRACT**

*The existence of skateboarding in Indonesia was developed very fast, we can see it from government's support in every city to give the good facilities. But that things not happen in Manado City which has a lots of skateboard's communities but unfortunately there are no supporting facilities. This community has the most important role in order to keeps the existence and the development of skateboarding in Manado. This community also has a lots of factor to support skateboarding's development in Manado City. Therefore, the existance is an important thing in order to keeps the community alive.*

*The aim of this research is to know the using of this group to keeps their exsistance, and also to know what kind of interference and supporting factor that community faced. This explorative qualitative research is using two data source, primary data and secondary data. Data collecting tech are using interview, observation, and documentation source. Master data source is using by interviewing some senior's member and junior's member of Manado City Skateboarding community, and with using participation observation.*

*In order to keeps their existence, this community with unformal way deciding and planning some element that can support. The next step is implementation based on how to do their already plan. The working system of this Manado City Skateboarding community is flow with what they are to be without caring for the formal vision and mission. On that implementation, this community also face some interference which come from inside or outside that they can solve because of the supporting factor from each member. Strategy that they use in order to keeps their existence is pretty success. We can see it from the length of this community and also from the positive response that given from some person outside the community.*

*Keywords : community, skateboard, exsistance*

## **Pendahuluan**

Dunia kaum muda selalu membawa hal-hal yang unik, dan menarik untuk ditelaah lebih lanjut. Salah satunya adalah permainan atau olahraga *skateboard* (papan luncur). Papan luncur, atau biasa disebut dengan *skateboard*, saat ini telah populer di kalangan anak muda di seluruh dunia. Berbeda dengan jenis olahraga pada umumnya, *skateboard* dikenal sebagai olahraga ekstrim yang menampilkan aksi-aksi berbahaya bagi pemainnya. Tetapi hal inilah yang membuat kebanyakan anak muda di seluruh dunia tertarik untuk mencobanya. Aksi-aksi berbahaya seperti meluncur dengan kecepatan tinggi, melompati anak tangga dengan papan, meluncur di atas sebilah besi, dan aksi-aksi berbahaya lainnya dirasa sesuai dengan tingkat adrenalin dan emosi yang memuncak pada anak muda.

Saat ini terdapat banyak sekali komunitas *skateboard* berdiri dan menunjukkan eksistensinya. Mulai dari kota besar hingga kota kecil sekalipun terdapat komunitas *skateboard* yang bisa ditemui. Penggunaan brand-brand dengan merk *skateboard* pun semakin dapat dilihat dengan jelas di masyarakat khususnya anak muda.

Sebagaimana kota besar lainnya di Indonesia pengaruh *skateboard* juga telah memasuki kehidupan anak muda di Manado. Perkembangan permainan *skateboard* yang pesat selama satu dekade terakhir ini juga telah mempengaruhi hampir semua sisi kehidupan penggemarnya. *Skateboard* mempengaruhi cara berpenampilan, cara bermain, bergaul, dan bahkan cara menghadapi hidup itu sendiri. Perkembangan tersebut didukung oleh pesatnya industri media sekarang ini. *Skateboarder* lokal dapat dengan mudah memperoleh informasi tentang segala hal mengenai *skateboard* melalui media seperti majalah, internet dan video *skateboard* yang banyak beredar di kalangan penggemar *skateboard*.

Dilihat dari sejarah permulaan munculnya komunitas *skateboard* di Kota Manado selalu diawali oleh beberapa individu saja yang mempunyai hubungan pertemanan, lalu demi keberlangsungan komunitas *skateboard* itu sendiri, mereka ini mencari individu lain dengan cara mengajak individu-

individu atau bisa dikatakan teman-teman mereka sendiri untuk bergabung bersama mereka, karena jumlah dalam kelompok pun akan mempengaruhi eksistensi sebuah kelompok dan dengan banyaknya jumlah anggota akan terjadi sebuah regenerasi dalam komunitas sehingga eksistensi akan terus berlangsung. Dan apabila bermain *skateboard* secara berkelompok secara tidak langsung akan adanya perlindungan dari semua anggota kelompok komunitas tersebut.

### **Pengertian Eksistensi**

Secara etimologi, eksistensi berasal dari bahasa Inggris yaitu *excitence*; dari bahasa latin *existere* yang berarti muncul, ada, timbul, memilih keberadaan aktual. Dari kata *ex* berarti keluar dan *sistere* yang berarti muncul atau timbul. Beberapa pengertian secara terminologi, yaitu pertama, apa yang ada, kedua, apa yang memiliki aktualitas (ada), dan ketiga adalah segala sesuatu (apa saja) yang di dalam menekankan bahwa sesuatu itu ada. Pemahaman secara umum, eksistensi berarti keberadaan.

Menurut kamus besar Bahasa Indonesia Eksistensi adalah keberadaan, kehadiran yang mengandung unsur bertahan. Sedangkan menurut Abidin Zaenal (2007:16)

“Eksistensi adalah suatu proses yang dinamis, suatu, menjadi atau mengada. Ini sesuai dengan asal kata eksistensi itu sendiri, yakni *existere*, yang artinya keluar dari, melampaui atau mengatasi. Jadi eksistensi tidak bersifat kaku dan terhenti, melainkan lentur atau kenyal dan mengalami perkembangan atau sebaliknya kemunduran, tergantung pada kemampuan dalam mengaktualisasikan potensi-potensinya”.

### **Komunitas**

Komunitas merupakan pengertian masyarakat dalam arti sempit, karena komunitas merupakan bagian dari suatu masyarakat yang bertempat tinggal di suatu wilayah geografis dengan batas-batas tertentu dan ditandai oleh suatu derajat hubungan sosial tertentu, serta didasari oleh loyalitas dan perasaan sekomunitas (perasaan komuniti) yang kuat dari para anggotanya. Komunitas atau kelompok sosial yang mempunyai arti perkumpulan beberapa individu.

Bentukan-bentukan masyarakat sangat bercorak dari tempat hidup, jumlah dan intensitas interaksinya. Suatu bentuk yang menunjuk pada masyarakat di suatu tempat tertentu diistilahkan dengan komunitas. Besaran jumlahnya relatif bisa besar atau kecil dan terpenting memiliki sifat seperti masyarakat yaitu memiliki kepentingan dan tujuan untuk kepentingan bersama.

Komunitas memiliki suatu perasaan saling terkait antar satu sama lain. Bentuk masyarakat ini memiliki kadar seperasaan yang tinggi, saling berusaha mengidentifikasi satu dengan yang lain. "Aku dan dia adalah sama-sama anggota tempat ini." Karena integrasi anggotanya, maka kesadaran peran-peran anggotanya muncul dalam kehidupan berkelompok. Tingkat kesadaran peran yang tinggi ini mewujudkan norma sosial yang lebih erat daripada masyarakat besar. Antar masing-masing anggota komunitas juga memiliki rasa saling memerlukan, saling tergantung, dan bahkan saling mengandalkan anggota-anggota lain dalam komunitas untuk memenuhi kepentingan dan tujuannya seorang anggota komunitas.

Pada dasarnya setiap komunitas yang ada itu terbentuk dengan sendirinya, tidak ada paksaan dari pihak manapun, karena komunitas terbangun memiliki tujuan untuk memenuhi kebutuhan setiap individu dalam kelompok tersebut. Suatu komunitas biasanya terbentuk karena pada beberapa individu memiliki hobi yang sama, tempat tinggal yang sama dan memiliki ketertarikan yang sama dalam beberapa hal.

Konsep *community* atau komunitas seringkali salah dalam hal penggunaan peristilahannya. Komunitas merujuk pada orang yang secara permanen mendiami suatu tempat tertentu. Namun dewasa ini istilah komunitas sering digunakan pada kelompok-kelompok *hobby* yang berkumpul di suatu tempat dan anggotanya tidak permanen menetap di tempat tersebut. Sebagai contoh komunitas baca "A" atau komunitas *skateboard* yang anggotanya memiliki tempat bermukim yang mungkin saling berjauhan. Seringkali anggota masyarakat kita tidak menemukan padanan kata dalam Bahasa Indonesia dan juga karena penggunaan bahasa asing yang

dipandang lebih baik dan prestisius. Istilah komunitas yang biasa digunakan adalah kelompok kecil homogen berkumpul di suatu tempat. Makna berkumpul dengan menetap tentu saja berbeda, kesalah-kaprahan tersebut dapat diatasi dengan penggunaan istilah “perkumpulan” atau “perhimpunan” (tidak mendasarkan pada lokasi menetap anggotanya); namun agaknya istilah ini kurang dipandang bergengsi daripada “komunitas” (meski salah dalam penerapannya).

### **Identitas**

Secara epistemologi, kata identitas berasal dari kata *identity*, yang berarti: kondisi atau kenyataan tentang sesuatu yang sama, suatu keadaan yang mirip satu sama lain; kondisi atau fakta tentang sesuatu yang sama diantara dua orang atau dua benda; kondisi atau fakta yang menggambarkan sesuatu yang sama diantara dua orang (*individualitas*) atau dua kelompok atau benda; Pada tataran teknis, pengertian epistemologi di atas hanya sekedar menunjukkan tentang suatu kebiasaan untuk memahami identitas dengan kata “identik”, misalnya menyatakan bahwa “sesuatu” itu mirip satu dengan yang lain (Liliweri, 2007:69).

Secara antropologis, identitas bukan hanya menyangkut ciri sosial pembeda tetapi juga suatu strategi sekelompok masyarakat untuk mencari makna dalam kehidupan bersama (Berger dan Luckmann, 1979; Govers dan Vermeulen, 1997). Realitas historis identitas terbentuk dalam perspektif temporal yang dimulai dari munculnya kesadaran bersama tentang asal usul dan cita-cita suatu kelompok masyarakat dengan batas-batas fisik, sosial, dan simbolik tertentu (Anderson, 2001; Arnold, 2004).

Identitas umumnya dimengerti sebagai suatu kesadaran akan kesatuan dan kesinambungan pribadi, suatu kesatuan unik yang memelihara kesinambungan arti masa lampauya sendiri bagi diri sendiri dan orang lain; kesatuan dan kesinambungan yang mengintegrasikan semua gambaran diri, baik yang diterima dari orang lain maupun yang diimajinasikan sendiri tentang apa dan siapa dirinya serta apa yang dapat dibuatnya dalam hubungan dengan diri sendiri dan orang lain. Identitas diri seseorang juga dapat

dipahami sebagai keseluruhan ciri-ciri fisik, disposisi yang dianut dan diyakininya serta daya-daya kemampuan yang dimilikinya. Kesemuanya merupakan kekhasan yang membedakan orang tersebut dari orang lain dan sekaligus merupakan integrasi tahap-tahap perkembangan yang telah dilalui sebelumnya.

*Skateboard* disini merupakan sebuah konsep yang bisa termasuk dalam kategori identitas. Melalui *skateboard* inilah para penganutnya atau para pemain *skateboard* (skaters) mencoba untuk menunjukkan identitas dirinya kepada yang lain dengan cara mengkomunikasikan dengan cara mengkonsumsi atribut-atribut yang ia pakai kedalam tubuhnya yang ia imajinasikan seperti dalam media-media tentang identitas seorang *skateboard* atau skaters. Identitas-identitas inilah yang dicoba dimunculkan dan membutuhkan tempat dalam penyaluran atau penegasan identitas yang ingin dibangun disini muncullah *skateboard* sebagai sebuah permainan (*game*) sebagai salah satu bentuk penegasan identitas seorang skaters. Dan identitas dari *skateboard* ini lah yang akan membangun identitas komunitas (sosial) kaum muda kota Manado begitu juga sebaliknya antara individu seorang skaters dan komunitas *skateboard* merupakan sama-sama bentuk penegasan identitas yang ingin dibangun dan dikomunikasikan kepada masyarakat sekitar, di mana mereka akan memiliki identitas ketika *show-up* di ruang-ruang publik kota Manado karena ruang-ruang publik dipersepsikan oleh mereka ini sebagai ruang yang bebas berekspresi.

Di sini (*skateboard*) merupakan sebuah media ekspresi diri bagi para pemain *skateboard* atau seorang skaters. Identitas sosial tadi terlihat dari ekspresi diri dari komunitas *skateboard* melalui produk-produk budaya atau apa yang mereka konsumsi yang melekat pada tubuh-tubuh mereka seperti pakaian (kaos oblong dan celana jeans melorot atau pun ketat berukuran panjang atau pendek). Melalui *skateboard* inilah mereka mencoba untuk mengekspresikan diri mereka sendiri.

Dari papan *skateboard* inilah yang merupakan identitas seorang pemain *skateboard* yang ia ekspresikan lewat *permainan skateboard* itu sendiri hingga

benda-benda yang melekat pada tubuh individu-individu yang mereka konsumsi, menjadi komoditas gaya hidup di kalangan para pemain *skateboard* khususnya dan menjadi sebuah trend tersendiri, dan juga karena peran media pula gaya hidup para pemain *skateboard* ini dapat juga diimajinasikan oleh bukan para pemain *skateboard* atau khalayak umum.

### **Komunitas *Skateboard* Kota Manado**

Manado merupakan kota urban yang menjadi ibukota provinsi Sulawesi Utara, pasti tidak lepas dari banyaknya gaya hidup yang masuk ke dalamnya. Komunitas *skateboard* salah satunya muncul diawali dengan adanya berkumpulnya inividu-individu penggemar *skateboard*. Mereka awalnya bermain di kawasan parkir Bahu Mall dengan pengaspalan jalannya masih ada batu-batu kecil sehingga apabila main *skateboard* di tempat tersebut terasa sedikit tidak nyaman. Keterbatasan lokasi pada saat itu menyebabkan hanya sebagai kegiatan iseng di waktu sore hari. waktu untuk komunitas Bahu Mall ini bermain *skateboard* dilakukan setiap hari dan setiap waktu tidak ada batasan tergantung keinginan mereka kapan akan dimulai bermain *skateboard* dan kapan akan menyudahi bermain *skateboard*, walaupun kadang-kadang bentrok dengan satuan keamanan terlalu malam bermain *skateboardnya*.

Komunitas ini bermain *skateboard* menjadi hanya satu ruas tempat saja dan tempatnya kecil sehingga komunitas ini tidak leluasa bermain *skateboard*, dan waktu bermain *skateboard* pun dibatasi yang semula setiap hari setiap waktu, selanjutnya hanya diperbolehkan pada waktu bukan hari kerja saja seperti hanya diperbolehkan bermain *skateboard* pada hari sabtu dan minggu.

*Skateboard* menjadi fenomena yang menarik karena olahraga ini kebanyakan peminatnya adalah anak-anak muda kota walaupun ada beberapa yang sudah tidak muda lagi, dan juga semakin menarik karena *skateboard* di kota Manado ini kebanyakan berada dalam ruang-ruang publik kota, dan hal lain yang menarik dari *skateboard* ini adalah melalui *skateboard* yang berada dalam ruang-ruang publik Kota Manado inilah yang membentuk identitas dan gaya hidup anak muda kota yang diekspresikannya lewat olahraga *skateboard*, dan sekaligus menjadi bagian dari gaya hidup anak muda kota yang tidak ingin

dikatakan sebagai anak muda yang ketinggalan zaman, lalu fenomena ini semakin menarik karena dari usaha mereka mengklaim suatu ruang untuk menampilkan atraksi mereka secara publik.

Ruang publik berupa *skatepark* dibangun di Kawasan Magamas Boulevard Manado untuk bermain *skateboard* dengan nyaman. Para pengunjung bisa menonton langsung permainan skateboad sambil menikmati pemandangan yang indah. Apalagi Gokil Skatepark Megamas Manado ini selalu ramai dengan atraksi para pemain skateboad yang bermain setiap hari, mulai pukul 15.00 sampai 22.00 wita.

Gokil Skatepark Megamas Manado ini secara resmi dibangun oleh pihak Megamas Manado yang dipersembahkan khusus untuk para pemain *skateboard* di Sulawesi Utara. Selain menjadi tempat *hang out* yang nyaman dan berkesan, Gokil Skatepark Megamas Manado ini juga bisa dijadikan sebagai tempat berlangsungnya berbagai event, khususnya yang berhubungan langsung dengan *skateboard*. Sehingga tempat ini dikelola langsung oleh ISA (*Indonesian Skateboarding Association*) SULUT.

Keberadaan *skatepark* yang ada di Taman Gidbless Park seakan menjadikan kegairahan bagi komunitas-komunitas *sakteboard*, tetapi kenyataan yang ada tidak ada bermain. Kesannya pembuat *skatepark* tidak memahami permainan *skateboard*. Keadaan *eksisiting skatepark* ini sangat tidak memenuhi persyaratan standar sebuah *skatepark* dan luas areanya sangat kecil sehingga tidak mencakup jumlah *skateboarder* yang ada di Kota Manado. Pertumbuhan jumlah *skateboarder* di Kota Manado sangat pesat dan mulai banyak kompetisi yang berlangsung namun fasilitas yang ada kurang memenuhi syarat.

### ***Skateboard sebagai Identitas***

Dari beberapa komunitas *skateboard* di Kota Manado semua anggotanya kebanyakan anak-anak muda, bisa dikatakan bahwa hampir semua hal-hal berbau *pop culture* anak-anak muda selalu menggemarnya, karena anak-anak muda suka sekali akan hal-hal yang baru, termasuk *skateboard* di dalamnya.

Seperti yang terjadi dalam komunitas *skateboard* di Kota Manado, individu-individu dalam komunitas tersebut menjalin suatu hubungan dan memperluas jaringan dengan merekrut anggota-anggota atau teman-teman lainnya yang sama-sama menyukai *skateboard* untuk ikut bergabung dalam komunitas *skateboard* ini dan semakin banyak jaringan kekeluargaan dalam komunitas ini akan memperkuat hubungan antar sesama dalam menempuh dunia luar atau area dimana bukan dalam komunitasnya, yang mana tidak memberikan perlindungan dan keeratan persaudaraan” yang diberikan oleh komunitas *skateboard* ini.

Komunitas *skateboard* ini berfungsi sebagai penegas identitas individu-individu yang ada dalam jaringan komunitas *skateboard* ini, begitu juga sebaliknya dengan adanya individu-individu yang ikut bergabung dalam komunitas *skateboard* sama-sama sebagai penegas identitas komunitas ini dan juga sebagai penegas bahwa komunitasnya masih eksis dan akan terus eksis.

Mereka mempunyai masalah keruangan yang sampai sekarang masih menjadi permasalahan klasik. Klaim terhadap ruang memberikan respon tersendiri terhadap ruang publik di sekitarnya dimana biasanya mereka masih tidak memakai izin ketika mempergunakan ruang publik untuk arena bermain sehari-hari. Dan hampir semua komunitas-komunitas *skateboard model street* dalam mengklaim ruang selalu tanpa meminta ijin terlebih dahulu (ini khusus komunitas *skateboard street*).

*Skateboard* di sini merupakan sebuah konsep yang bisa termasuk dalam kategori identitas. Melalui *skateboard* inilah para penganutnya atau para pemain *skateboard* (*skaters*) mencoba untuk menunjukkan identitas dirinya kepada yang lain dengan cara mengkomunikasikan dengan cara mengkonsumsi atribut-atribut yang ia pakai kedalam tubuhnya yang ia imajinasikan seperti dalam media-media tentang identitas seorang *skateboard* atau *skaters*. Identitas-identitas inilah yang dicoba dimunculkan dan membutuhkan tempat dalam penyaluran atau penegasan identitas yang ingin dibangun disini munculah *skateboard* sebagai sebuah permainan (*game*) sebagai salah satu bentuk penegasan identitas seorang *skaters*. Dan identitas

dari *skateboard* ini lah yang akan membangun identitas komunitas (sosial) anak muda Manado begitu juga sebaliknya antara individu seorang skaters dan komunitas *skateboard* merupakan sama-sama bentuk penegasan identitas yang ingin dibangun dan dikomunikasikan kepada masyarakat sekitar, di mana mereka akan memiliki identitas ketika *show-up* di ruang-ruang publik kota Manado karena ruang-ruang publik dipersepsikan oleh mereka ini sebagai ruang yang bebas berekspresi.

Sebuah papan *skateboard* mampu mengkonstruksi identitas para anak muda komunitas Boulevard. Secara etik, identitas sosial merujuk kepada konsep identitas yang dibentuk oleh pandangan dan pendapat masyarakat. Pada umumnya masyarakat luar lah memberi konsep terhadap identitas mereka contohnya seperti mereka adalah anak-anak brandal (nakal), anak-anak yang *brokenhome*, anak-anak yang mudah terpengaruh kebudayaan luar (tidak mencintai kebudayaan asli) ini terlihat dari cara mereka berpakaian yang berbeda dari kebanyakan orang lain pada umumnya, dan alat permainan mereka, serta anak-anak yang gagal dalam kehidupannya pandangan ini karena seperti telah dikatakan sebelumnya peran media kebanyakan menampilkan *skateboard* dari sisi negatif sehingga pandangan masyarakat terhadap *skateboard* seperti itu. Secara etik, perbedaan identitas pribadi akan terlihat di antara sesama mereka dengan sebuah papan, sepatu, pakaian, serta aksesoris yang mereka pakai dan segala yang menempel dalam tubuh individu para pemain *skateboard* ini yang mana orang awam tidak dapat membedakannya, namun perbedaan seperti itu tidak dijadikan tolak ukur atau melebur secara tidak langsung karena yang terpenting adalah rasa solidaritas antar sesama anggota komunitas *skateboard*, tidak perduli harga papan *skateboard*, sepatu, harga pakaian, serta aksesoris yang mana yang paling mahal dan sebagainya yang terpenting adalah kekeluargaan dalam komunitas, karena seperti telah dibahas pada sebelumnya aspek kekeluargaanlah yang terpenting demi eksistensi komunitasnya dan individu yang membutuhkan komunitas ini sebagai penegas identitasnya yang coba di bangun begitu juga sebaliknya tanpa adanya individu ini komuniitas tidak bisa eksis, sehingga terjadi timbal balik antara individu dan kelompok atau komunitas yang mana

keduanya saling pengaruh mempengaruhi dalam mengkomunikasikan identitas yang dikomunikasikan kepada publik.

Pemberian atribut, tipologi stereotip bahkan stigma merupakan bagian proses pembentukan identitas sosial. Pemberian atribut, tipologi stereotip, dan stigma ini bisa dari masyarakat luar dan juga dari juga dari dalam komunitas itu sendiri. Identitas sosial merupakan subsistem personalitas dan menduduki peran penting dalam menentukan partisipasi seseorang dalam sebuah sistem sosial. Partisipasi pada anak GP dan Boulevard adalah dalam bentuk iuran anggota yang merupakan salah satu jalan kelangsungan komunitas tersebut. Iuran ini digunakan untuk membeli peralatan landasan *skateboard* yang sudah tidak terpakai lagi atau rusak, dan yang terpenting adalah jaringan hubungan yang dibangun dengan sesama individu dalam komunitas tersebut.

Ekspresi diri merupakan salah satu kebutuhan mendasar manusia selain kebutuhan akan sandang, pangan, dan papan. Pemenuhan kebutuhan untuk mengekspresikan diri dilakukan dengan memberikan kebebasan individu untuk menyatakan diri, sikap dan pendapat kepada orang lain. Terpengaruhnya kebutuhan untuk mengekspresikan diri akan memberikan keseimbangan, kesejahteraan jasmani dan rohani individu, ketidakmampuan seseorang untuk mengekspresikan secara wajar seringkali mengakibatkan munculnya berbagai masalah kejiwaan serta kesulitan berhubungan dengan dengan orang lain.

Terdapat berbagai macam cara manusia untuk mengekspresikan diri. Salah satu cara yang paling yang sederhana adalah dengan bahasa tubuh, seseorang dapat mengekspresikan sikap dan perasaannya yang paling mendalam. Demikian halnya dengan mimik wajah dan tatapan mata. Cara yang lain adalah dengan bahasa verbal. Melalui kata-kata, seseorang dengan mudah dapat mengungkapkan isi hati dan perasaannya. Komunikasi verbal merupakan salah satu cara paling umum dalam proses pengungkapan identitas diri manusia.

Manusia juga mengekspresikan diri melalui produk-produk budaya yang dikenakannya, pakaian, tata rambut, perhiasan, serta aksesoris tubuh merupakan contoh paling jamak sebagai sarana manusia mengekspresikan diri melalui hasil karya ciptanya. Salah satu mengekspresikan diri yang kurang mendapatkan perhatian adalah melalui tubuh. Padahal, semenjak zaman pra-sejarah hingga saat ini, tubuh merupakan media ekspresi diri yang dominan.

Di sini *skateboard* merupakan sebuah media ekspresi diri bagi para pemain *skateboard* atau seorang skaters. Identitas sosial tadi terlihat dari ekspresi diri dari komunitas *skateboard* melalui produk-produk budaya atau apa yang mereka konsumsi yang melekat pada tubuh-tubuh mereka seperti pakaian (kaos oblong dan celana jeans melorot atau pun ketat berukuran panjang atau pendek). Melalui *skateboard inilah* mereka mencoba untuk mengekspresikan diri mereka sendiri.

Dari papan *skateboard* inilah yang merupakan identitas seorang pemain *skateboard* yang ia ekspresikan lewat *permainan skateboard* itu sendiri hingga benda-benda yang melekat pada tubuh individu-individu yang mereka konsumsi, menjadi komoditas gaya hidup di kalangan para pemain *skateboard* khususnya dan menjadi sebuah trend tersendiri, dan juga karena peran media pula gaya hidup para pemain *skateboard* ini dapat juga diimajinasikan oleh bukan para pemain *skateboard* atau khalayak umum.

## **Faktor-faktor yang mendorong anak muda menyukai *Skateboard***

### **1. Media Massa**

Media massa dapat mempengaruhi masyarakat dalam menentukan pembentukan penampilan mereka. Bisa dari cara berpakaian, cara bergaya, dan lain-lain. Biasanya hal ini dapat terjadi di dunia para anak muda. Sebagai popularitas *skateboard* mulai berkembang, majalah *skateboard* pertama, *The Quarterly Skateboarder* menjadi diterbitkan pada tahun 1964. Publikasi kembali sebagai *Skateboarder* pada tahun 1975. Siaran pertama dari sebuah kompetisi *skateboard* yang sebenarnya adalah 1965 *National Skateboarding Championships*, yang diselenggarakan di Anaheim, California dan ditayangkan di ABC "*Wide World of Sports*". Karena *skateboarding* adalah olahraga baru,

hanya ada dua disiplin asli selama kompetisi. gaya bebas & *slalom downhill racing*.

Terbit pada tanggal 21 April 2004, *HAPPEN SKATEBOARDING MAGAZINE* merupakan media cetak yang mengulas tentang permainan extreme yaitu *skateboarding* serta Kultur dari para *skateboarder* di Indonesia. Permainan *skateboard* di Indonesia sudah ada sejak tahun 1970an dan sekarang sedang menjadi trend di kalangan Anak muda maupun Dewasa. Masa kini makna *skateboarding* sudah bertambah bukan hanya sebagai permainan belaka tetapi juga sudah menjadi Lifestyle atau gaya hidup para anak-anak muda di kota-kota besar maupun daerah.

Media sosial juga tidak kalah ketinggalan baik facebook, instagram, tweeter, toko online, blog dan website sudah bertebaran di dunia internet mengulas tentang *skateboard*.

## **2. Brand**

Setiap individu tidak terlepas dari produk atau brand yang digunakannya dalam kehidupan sehari-hari. Produk atau *brand* seperti pakaian, celana, sepatu, dan lainnya dipilih sesuai dengan tren, harga, *lifestyle*, ataupun selera pemiliknya. Melihat fenomena tersebut setiap toko pakaian saling bersaing menjual produknya sesuai dengan tren masa kini. Tidak hanya pakaian, asesoris tambahan seperti gelang, topi, ikat pinggang, kalung, cincin, anting, dan sejenisnya juga merupakan sebuah simbol untuk menunjukkan identitas seseorang. Bagi sebagian kelompok ada yang mempertahankan dan meniru atribut-atribut idolanya, agar orang yang memakainya memiliki nilai yang sama dengan idolanya, baik itu idola dari sebuah band, movie star, maupun kelompok-kelompok tertentu yang terkenal di jamannya.

Bagi kelompok-kelompok tertentu suatu *brand* sangat berpengaruh pada identitas kelompok dan tidak dapat dipisahkan. Seperti contohnya pada komunitas *skateboard* yang identik menggunakan sepatu *skate* dengan beragam brand, seperti Nike, Emerica, Vans, dan lainnya.

Dari contoh tersebut setiap kelompok yang ada menggunakan atribut atribut seperti produk maupun brand tertentu untuk menunjukkan identitas

kelompoknya. Atribut yang dipilih digunakan sebagai usaha untuk mengadopsi identitas di mana penggunaanya memiliki motivasi tertentu.

Tujuannya adalah untuk mengkomunikasikan identitas sesuai pilihannya yang diharapkan dapat diterima oleh lingkungannya. Atribut yang digunakan kelompok masyarakat tertentu memang dapat dan telah diadopsi menjadi sebuah identitas. Suatu identitas berdasarkan konstruksi tanda-tanda yang dimaknai dan merupakan representasi ideologi yang ingin ditampilkan penggunaanya.

### **3. Film**

Film sebagai media dalam komunikasi sekunder merupakan alat komunikasi yang efektif untuk menyampaikan pesan kepada khalayak, karena film memiliki unsur audio visual, sehingga dapat memudahkan khalayak memahami pesan yang disampaikan oleh film. Film atau yang disebut juga gambar hidup hampir disukai oleh semua lapisan masyarakat. Film sebagai media komunikasi massa yang menggambarkan dan menampilkan tanda-tanda gambar dan suara yang langsung ditunjukkan kepada khalayaknya sebagai media komunikasi. Seiring dengan perkembangannya kini film sudah banyak sekali yang memiliki nilai dan pesan yang ingin disampaikan kepada khalayak.

Pada tahun 1965, film berjudul "Skater Dater" yang kemudian memenangkan *Academy awards* untuk kategori *Best short movie*. Semakin meningkatkan citra olahraga *skateboard*. Lebih dari 50 juta papan terjual selama 3 periode dan tahun 1965.

*Vert riding* diperkenalkan di tahun 1984, kepopulerannya diikuti oleh gaya jalanan. Launch ramps menjadi populer. Powell Peralta membuat *video skate* yang pertama, Bones Brigadel dengan bantuan dari para kreatif, CR Stecyk dan Stacy Peralta. Video ini menampilkan seluruh anggota tim skate dan video ini membantu mendongkrak kepopuleran *skateboarding*. Kemudian produsen-produsen baru bermunculan dan *skateboarding* menaiki gelombang kepopulerannya yang ketiga.

Bintang-bintang baru pun lahir, termasuk Tony Hawk, Christian Hosoi, Lanc Mountain, dan Neil Blender. Di jalanan, Mark Gonzales, Natas Kaupas, dan Tommy Guerrero membuat gaya ollie semakin dikenal. Tak ketinggalan adalah *skateboarding* gaya jalanan dan pemenang kategori ini didominasi oleh Rodney Mullen.

#### **4. Even-even kegiatan *Skateboard***

Tanggal 21 Juni merupakan tanggal yang istimewa bagi para *skateboarder* baik dari dalam maupun luar negeri, karena setiap tanggal 21 Juni resmi ditetapkan sebagai hari *skateboarding day* sedunia. Para skater di berbagai penjuru dunia turun ke jalan-jalan untuk merayakan hari *skateboarding day* dengan bermain *skate* secara massal. Pada mulanya, *skateboarding day* atau *go skateboarding day* adalah hari libur resmi dari dunia *skateboarding* yang pertama kali dilaksanakan pada tanggal 21 Juni tahun 2003. California merupakan pelopor pertama dalam merayakan hari *skateboarding day* dengan mengadakan pesta *barbeque* dan bermain *skateboard* bersama-sama. Komunitas *skateboard* di Kota Manado juga memiliki tradisi unik dalam merayakan hari *skateboarding day*. Komunitas mengundang kelompok *skateboarder* yang berasal dari sekitaran Kota Manado, baik dari Tondano, Tomohon, Bitung dan Kotamobagu untuk berkumpul di Manado dan mengadakan *skate session* bersama-sama di Gokil Skatepark Megamas.

Acara *skate session* bersama-sama ini rutin dilakukan setiap tahunnya. Mengenai tempat bermain, akan dilakukan secara acak dan bergilir baik itu di Kota Manado, Tondano, Tomohon, Bitung dan Kotamobagu. Bersama-sama, para *skater* meluapkan kegembiraan mereka dengan melakukan demo trik, serta menunjukkan kreativitas masing-masing. Demo trik umumnya dilakukan dengan aturan: salah seorang skater melakukan contoh trik terbaik yang dimilikinya, kemudian skater lain menirukan trik tersebut. Siapa saja yang mampu melakukan trik yang telah dicontohkan dengan baik dan sempurna, maka mendapatkan giliran selanjutnya untuk melakukan trik yang harus dilakukan oleh skater lainnya.

Kompetisi-kompetisi *skateboard* yang diadakan *Indonesian Skateboarding Association* (ISA) juga lebih mendorong meningkatkan skill dan kreativitas serta keberanian seorang *skater* menunjukkan kebolehannya dalam memperagakan aksi-aksi brilian di arena luncuran.

## **5. Aktualisasi diri**

Bagi sebagian besar pemain *skateboard*, permainan ini lebih bertujuan untuk mengaktualisasikan dirinya, dengan mempertontonkan keindahan, *style*, permainan yang menantang (ekstrim) dan penuh kreativitas. Terkilir, patah tulang, hingga gegar otak adalah risiko olahraga *skateboard*. Tapi, bagi mereka yang sudah gemar dengan permainan ini, semua resiko itu seolah tak memberikan arti apa-apa ketimbang kepuasan yang didapatkan. Kebutuhan tersebut berupa kebutuhan-kebutuhan individu untuk merealisasi potensi yang ada pada dirinya, dan untuk mencapai pengembangan diri secara berkelanjutan, untuk menjadi seseorang yang kreatif. Permainan *skateboard* lebih menekankan pada *style*, mempertontonkan identitas seseorang, serta menjadi *trasetter* yang banyak disukai anak-anak muda). Namun ada yang bermain *skateboard* untuk menyenangkan sebagai hobi saja, ada juga yang berkata bahwa mereka bermain mencapai prestasi, dan ada pula bermain karena menganggap menemukan tantangan baru dalam permainan ini.

## **Kesimpulan**

Dapat disimpulkan bahwa peminat *skateboard* kebanyakan di kalangan anak-anak muda erat kaitannya dengan hal pencarian jati diri oleh kalangan usia muda ini yang lebih terbuka akan hal-hal baru termasuk *skateboard* didalamnya.

Komunitas *skateboard* bagi individu atau pemain *skateboard* itu sangat penting dimana komunitas sebagai penegas identitas yang coba ia bangun dan jalan komunikasi kepada masyarakat umum dan juga perlindungan-perlindungan dan juga keamanan yang akan menegaskan identitas yang coba ia konstruksikan. Begitu juga sebaliknya tanpa individu-individu ini keberadaan dan pengakuan kelompok atau komunitas *skateboard* ini tidak ada

atau tidak eksis, jadi adanya timbal balik dalam pengaruh mempengaruhi identitas yang coba dikonstruksikan.

Terbentuknya komunitas ini dikarenakan sama-sama satu kebutuhan yaitu keeksisan didalam dunia *skateboard* serta identitas yang coba dikonstruksikan oleh individu-individu dan dalam komunitas inilah didalamnya dibangun sebuah jaringan hubungan-hubungan kekeluargaan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah S, U. 2002. *Politik Identitas Etnis: Pergulatan Tanda Tanpa Identitas*. Magelang: Indonesia.
- Abdullah. I. 2006. *Konstruksi dan Reproduksi Kebudayaan*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar.
- Abidin, Z. 2007. *Analisis Eksistensial*. Raja Grafindo Persada. Jakarta
- Anderson, B. 2001. *Immagined Communities: Komunitas-Komunitas Terbayang*. Yogyakarta: Insist Press dan Pustaka Pelajar.
- Arnold, T. 2004. "Sejarah Umat Manusia; Uraian Analitis, Kronologis, Naratif, dan Komparatif". terj. Agung Prihantoro dkk. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Basrowi & Suwandi. 2008. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Rineka
- Barker, C. 2005. *Cultural Studies: Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Benteng Pustaka.
- Berger, Peter. L dan Thomas, Luckmann. 1979. *Tafsir Sosial*. Gramedia Pustaka. Jakarta.
- Bungin, B. 2005. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Putra grafika
- Burke, Peter dan Jane E. Stets. 2009. *Identity Theory*. New York: Oxford University Press.
- Chaney, D. 1996. *Life Styles Sebuah Pengantar Komprehensif*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Eriksen, Thomas H. 1993. *Ethnicity and Nationalism : Anthropological Perspectives*. London : Pluto Press.
- Foote, N. 1951. "Identification as the Basis for a Theory of Motivation", *American Sociological Review* 26:14-21.
- Govers, Cora dan Hans V. 1997. *The Politics of Ethnic Consciousness*. MacMilland Press, New York.
- Haviland. A W. 1985. *Antropologi*. Edisi Keempat Jilid 2, Jakarta: Erlangga.
- Ibrahim, Idi S. 1997. *Ectasy Gaya Hidup: Kebudayaan Pop Dalam Masyarakat Komoditas Indonesia*. Bandung: Mizan.
- Koentjaraningrat. 1991. *Metode Penelitian Masyarakat*. Jakarta : Universitas. Indonesia (UI-Press).
- \_\_\_\_\_. 2002. *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: Rineka Cipta
- Kuper, Adam dan Kuper, Jessica. *Ensiklopedia Ilmu-ilmu Sosial, edisi kedua: Machiavelli-World System*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada..

- Liliweri, A. 2007. *Makna Budaya Dalam Komunikasi Antar Budaya*. Yogyakarta: PT LkiS Pelangi Angkasa.
- Margaret, M. 1988. *Taruna Samoa*. Jakarta : Bharata.
- McCall, George dan J. Simmons. 1978. *Identities and Interactions*. New York: Free Press.
- Meltzer, B.N., J. Petras, L. Reynolds. 1977. *Symbolic Interactionism: Genesis, Varieties and Criticism*. Boston: Routledge and Kegan Paul.
- Moleong, Lexy J. 2004. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Rosda karya
- Nasrullah, R. 2012. *Komunikasi Antarbudaya di Era Budaya Siber*. Jakarta : Kencana.
- Nurmandi, A. 1999. *Manajemen Perkotaan, Aktor, Organisasi, dan Pengelolaan Daerah Perkotaan di Indonesia*. Jakarta: Penerbit Lingkaran Bangsa.
- O'sullivan, 2003, *Urban Economics*, McGraw-Hill.
- Rukmana, Nana.1993. *Manajemen Pembangunan Prasarana Perkotaan*. Jakarta : LP3ES
- Shiraishi, Sasaki. 1997. *Pahlawan-Pahlawan Belia*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Soekanto, S. 2005. *Buku Sosiologi Suatu Pengantar*. Ed. Baru, Cetakan 38.- Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Spradley, James P. 1997. *Metode Etnografi*. Yogyakarta: Tiara Wacana
- Stone, G. 1962. "Appearance and the Self", dalam A. Rose (ed.), *Human Behavior and Social Processes*. Boston: Houghton Mifflin.
- Stryker, S. 2000. "Identity Competition: Key to Differential Social Movement participation?" dalam Sheldon Stryker et.all, *Self, Identity, and Social Movements, Minneapollis and London: University of Minneosta Press*.
- Sugiono. 2009. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung CV Alfabetha
- Tjiptoherijanto P. 1996. *Dinamika Sosial Pemuda Di Perkotaan*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.