

Daya Tarik Olahraga Ekstrim *Skateboard* Bagi Remaja di Kota Padang

Aditya Wijaya¹, Erianjoni Erianjoni²

^{1,2}Universitas Negeri Padang

Email: adityawijaya273@gamil.com, erianjoni@fisunp.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi dengan adanya ketertarikan pada olahraga ekstrim *skateboard* di kalangan remaja, olahraga *skateboard* sendiri memiliki resiko yang sangat tinggi, mulai dari cedera ringan seperti terkilir sampai cedera berat seperti patah tulang, tapi masih banyak remaja di Kota Padang tertarik untuk mempelajari olahraga *skateboard*. Metode yang digunakan pendekatan kualitatif, tipe penelitian studi kasus, pemilihan informan dilakukan dengan cara *purposive sampling* dengan jumlah 15 informan, pengumpulan data secara observasi, wawancara mendalam dan studi dokumentasi. Data dianalisis dengan teknik analisis interaktif Miles Huberman dengan cara reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya daya tarik olahraga ekstrim *skateboard* bagi remaja di Kota Padang yaitu (1) dianggap sebagai simbol kebebasan berekspresi, (2) *skateboard* merupakan olahraga yang tidak kompetitif, (3) olahraga *skateboard* dijadikan media untuk melepas stres, (4) untuk menambah relasi (5) *skateboard* merupakan olahraga yang dianggap “keren” dikalangan remaja.

Kata kunci: *Olahraga ekstrim, Remaja, Skateboard*

Abstract

This research is motivated by an interest in the extreme sport of skateboarding among youth, skateboarding itself has a very high risk, ranging from minor injuries such as sprains to serious injuries such as fractures, but there are still many teenagers in Padang City who are interested in learning skateboarding. The method used is a qualitative approach, the type of case study research, the selection of informants was done by purposive sampling with a total of 15 informants, data collection by observation, in-depth interviews and documentation study. Data were analyzed using interactive analysis techniques Miles Huberman by means of data reduction, data presentation and drawing conclusions. The results showed that the attraction of the extreme sport of skateboarding for adolescents in the city of Padang is (1) considered a symbol of freedom of expression, (2) skateboarding is a non-competitive sport, (3) skateboarding is used as a medium for stress relief, (4) to add relationship (5) skateboard is a sport that is considered "cool" among teenagers.

Keywords: *Extreme sport, Skateboard, Teenager*



Received: October 15, 2020

Revised: November 3, 2020

Available Online: November 4, 2020

Pendahuluan

Olahraga pada dasarnya merupakan bentuk kegiatan untuk melatih tubuh atau jasmani dan rohani seseorang. Falsafah olahraga yang tak asing lagi yaitu di dalam tubuh yang kuat akan terdapat jiwa yang sehat pula. Melalui aktivitas olahraga banyak hal yang positif di dapatkan. Olahraga dibagi menjadi dua kelompok utama, yaitu: olahraga permainan dan olahraga ketangkasan. Pada perkembangannya mulai dikenal istilah extreme game atau olahraga ekstrim. Olahraga ini lebih mengarah kepada olahraga yang lebih modern dan lebih individualis yang memiliki tingkat kesulitan yang lebih tinggi (Subayyil, 2018). Siapapun bisa melakukan olah raga dimana pun dan kapan pun dia mau. Biasanya ketika orang yang sudah lanjut usia melakukan senam poco-poco yang dilakukan secara berkelompok (Devica, 2015).

Olahraga ekstrim merupakan olahraga yang cukup menantang, berbahaya dan membutuhkan nyali yang cukup berani. Untuk olahraga ekstrim ini kebanyakan diminati oleh kalangan anak muda yang berjiwa bebas dan menyukai tantangan karena dengan olahraga ekstrim mereka bisa menyalurkan ekspresi, gaya hidup serta menjadi kebebasan dan kreativitas mereka menjadi kepuasan tersendiri (Pane, Fikri, & Ritonga, 2018).

Seiring kemajuan ilmu dan teknologi yang telah memberikan berbagai perubahan perilaku dan pola hidup, olahraga kini semakin banyak ragamnya. Tujuannya pun tidak lagi sekedar menyehatkan tubuh tetapi juga pemenuhan kepuasan adrenalin. Olahraga demi pemenuhan kepuasan adrenalin ini biasanya disebut olahraga penuh aksi atau olahraga ekstrim. Aktivitas Olahraga Ekstrim biasanya menampilkan kecepatan, ketinggian, bahaya dan aksi tantang diri yang luar biasa beraninya. Olahraga ekstrim tidak hanya bisa memacu adrenalin, namun juga memberikan manfaat kesehatan yang tidak sedikit. (Arsitektur, Teknis, Dan, Mardani, & Riany, 2014).

Salah satu cabang dari olahraga ekstrim adalah *skateboard*. *Skateboard* adalah olahraga yang menggunakan papan luncur yang akhir-akhir ini semakin diminati oleh anak-anak muda. *Skateboard* merupakan salah satu olahraga ekstrim di Indonesia yang belum begitu populer namun memiliki prestasi. *Skateboard* juga dapat dikategorikan sebagai aktivitas rekreasi. *Skateboard* diciptakan dan dikembangkan di Amerika Serikat sejak sekitar tahun 1950-an dan kemudian terus berkembang di tahun 1960-an. *Skateboard* berasal dari California, Amerika Serikat. Pada saat itu Amerika sedang banyak yang bermain olahraga *surfing* dan sepatu roda. *Skateboard* muncul ketika peselancar dari California ingin berseluncur saat air laut tidak berombak. Lalu dibuat lah papan *surfing* yang diberi ban roller *skate* sehingga menjadi *skateboard* (Edison & Machdijar, 2019). *Skateboard* adalah salah satu olah raga yang digemari banyak generasi muda di seluruh dunia, sebagaimana *skateboarder* terkenal asal Amerika Tony Hawk mengatakan *skateboard* adalah seni, gaya hidup, dan pada akhirnya olah raga (Putra, 2019).

Papan *skateboard* pertamakali dihasilkan pada tahun 1965. Perubahan papan *skateboard* yang paling pesat terjadi sekitar tahun 90-an yang dicetuskan oleh Rodney Mullen yang kemudian menjadi pelopor bentuk papan-papan *skateboard* pada masa sekarang ini. Gaya atau trik yang pertama kali dimainkan dalam olahraga *skateboard* mencontoh gaya para peselancar saat menuruni sebuah ombak kecil. Permainan yang dilakukan pertamakali adalah melakukan *trick* atau gaya dengan menaiki dan menuruni trotoar yang ada di dekat pantai. Rodney Mullen sangat berjasa dalam perkembangan olahraga *Skateboard*. Seperti yang bisa dilihat sekarang ini, Rodney Mullen menemukan beberapa gaya yang merubah permainan *skateboard* menjadi lebih menyenangkan serta bervariasi dalam gaya, beberapa gaya yang diciptakannya adalah: *kickflip*, *heelflip*, *360 flip*, *hardflip*, *ollie* di jalan datar dan masih

banyak lagi. *Skateboard* merupakan salah satu cabang olahraga ekstrim yang sedang populer dan digemari oleh kalangan anak muda (Setiyawan, 2013).

Skateboard masuk ke Indonesia pada tahun 80-an, olahraga ini dibawa ke Indonesia oleh para wisatawan asing yang berlibur beberapa orang Indonesia sudah mulai menekuni olahraga ini. Peminatnya semakin banyak seiring berjalannya waktu, meskipun pada saat itu belum pernah diadakannya kejuaraan *skateboard* di Indonesia. Para *skateboarder* mendapat informasi dari menonton video dan membaca majalah *skateboard* dari luar negeri. Cara mendapatkannya pun tergolong tidak mudah. Olahraga *skateboard* di Indonesia yang sedang berkembang memberikan kesempatan pada seseorang untuk berprestasi (Rahmania, 2018).

Semenjak itu, minat remaja akan *skateboard* semakin bertambah dan terus berkembang di Indonesia. Hal ini ditunjukkan dengan adanya industri-industri lokal yang berhubungan dengan *skateboard* (Perancangan Buku Visual *Skateboard Untuk Remaja Indonesia*), industri *skateboard* juga menjadi salah satu faktor pendukung berkembangnya *skateboard* di Indonesia. Mulai dari *brand decks, trucks, wheels*, serta aksesoris lainnya. Sebut saja ada brand Motion Skateboards, Puppets Skateboards, Scratch Skateboards, Big Trucks, Etaks Trucks, FTG Skateboards, dan masih banyak lagi. Karena identitas *skateboard* di Indonesia yang masih sangat berkiblat ke Amerika, dan mengakibatkan banyak produsen brand *skateboard* yang secara identitas brand *skateboard* tersebut sangat ke Amerika dan menjadi digandrungi oleh anak-anak muda yang menyukai olahraga *skateboard* (Santoso & Siswanto, 2019).

Olahraga *skateboard* masuk di Kota Padang sekitar tahun 2000, awal masuknya olahraga *skateboard* di Kota Padang hanya diminati oleh kalangan tertentu saja, hal ini disebabkan karna belum banyak orang yang mengetahui tentang olahraga ini. Olahraga *skateboard* banyak digemari oleh masyarakat diberbagai kalangan, mulai dari anak-anak, remaja, bahkan pada kalangan dewasa. Kalangan remaja menjadi penggemar terbanyak olahraga *skateboard*. Begitu juga di Kota Padang. Tempat yang sering digunakan untuk bermain *skateboard* di Kota Padang adalah UNP, GOR H. Agus Salim, di bawah jembatan Siti Nur Baya, Unand, dan GOR Semen Padang, UPI. Kurangnya arena bermain atau yang biasa disebut *skatepark* di Kota Padang mengakibatkan kurang berkembangnya olahraga *skateboard* di Kota Padang. Sedikitnya *skate shop* yang ada di Sumatra Barat menyebabkan sulitnya bagi generasi muda yang menyukai olahraga *skateboard* untuk mendapatkan fasilitas dalam olahraga *skateboard* itu sendiri (Suryaningsih, 2014).

Tabel 1. Daftar nama *skateboarder* remaja di Kota Padang

Nama	Umur	Status
Anugrah Aditya	18	Pelajar
Aronsmel	18	Pelajar
Fazel Hauna	18	Pelajar
Dio Firmana	21	Mahasiswa
Ridho Saputra	18	Pelajar
Daffa Tahta	18	Pelajar
Salman Alfarizi	18	Pelajar
Berry Jhonatan	18	Pelajar
Arya Mahesa	21	Bekerja
David Yose	20	Mahasiswa

Ahong febri	18	Pelajar
Nabiel alya	18	Pelajar
Mentari Sallu	18	Pelajar
Afri Fito	17	Pelajar
Dendi Ilahi	18	Pelajar
Irsyad Robbani	18	Pelajar
Ade “Komamen”	21	Mahasiswa
Ragil Tri Dharma	18	Pelajar
Abdul Razaq	17	Pelajar

Sumber: Hasil wawancara dengan beberapa skateboarder yang biasa bermain di GOR Semen Padang

Dari data di atas ada remaja dari berbagai kalangan, mulai dari pelajar, mahasiswa, bahkan yang sudah bekerja. Menurut salah seorang *skateboarder*, kota Padang memiliki potensi yang besar dan dapat bersaing dengan *skateboarder* dari daerah lainnya. Hanya saja mereka belum punya fasilitas yang layak untuk bermain, yaitu sebuah *skatepark*.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan seorang *skateboarder* yang bernama Anugrah Aditya (18 tahun) yang memiliki status sebagai seorang pelajar di SMAN 14 Padang, ia mengatakan bahwa sudah memulai bermain *skateboard* sejak 3 tahun lalu, ia biasa bermain rutin di GOR Semen Padang, pada saat pulang sekolah dari pukul 16.00 WIB sampai dengan pukul 18.30.WIB

Wawancara yang kedua dilakukan oleh peneliti dengan seorang *skateboarder* yang bernama David Yose (20 tahun) yang berstatus sebagai seorang mahasiswa di Universitas Negeri Padang, ia mengatakan bahwa sudah memulai bermain *skateboard* sejak ia duduk dikelas 2 SMA. Pada saat masih sekolah david sangat rutin bermain *skateboard*, bisa hampir setiap hari, namun pada saat ia baru masuk kuliah ia sudah jarang bermain *skateboard*, tapi akhir-akhir ini ia sudah mulai rutin bermain kembali.

Adapun penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah yang dilakukan oleh (Andree Aldy Kolinung: 2017) dengan judul “eksistensi komunitas *skateboard* di Kota Manado”, hasil penelitiannya menunjukkan bahwa *skateboard* di sini merupakan sebuah konsep yang bisa masuk dalam kategori identitas. Melalui *skateboard* inilah para penganutnya atau para pemainnya (*skaters*) mencoba untuk menunjukkan identitas dirinya kepada orang lain dengan cara mengkomunikasikan dengan cara mengkonsumsi atribut-atribut yang mereka pakai ke dalam tubuhnya yang ia imajinasikan seperti dalam media-media tentang identitas seorang *skateboard* atau *skaters*. Identitas-identitas inilah yang dicoba dimunculkan dan dibutuhkan tempat dalam penyaluran atau penegasan identitas yang ingin dibangun di sini munculah *skateboard* sebagai sebuah permainan (*games*) sebagai salah satu bentuk penegasan identitas seorang *skaters*. Dan identitas dari *skateboard* inilah 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, dimana mereka akan memiliki identitas ketika *show up* di ruang-ruang publik Kota Manado ruang-ruang publik dipersepsikan oleh mereka ini ruang yang bebas berekspresi (Kolinug, 2017).

Kedua, skripsi Tuntun Suryaningsih: 2014) yang berjudul “Identitas Sosial Jogja Slalom Skate Community (JOGLOS).” Hasil penelitian menunjukkan jika konstruksi identitas

JOGLOS telah terbentuk sejak komunitas tersebut didirikan. Identitas yang dimiliki komunitas JOGLOS ini muncul dari identitas diri pendiri komunitas ini, yaitu sebagai pemain *inline skate freestyle slalom*. Persamaan identitas diri tersebut yang menyebabkan berdirinya komunitas JOGLOS. Semakin bertambahnya anggota komunitas ini yang sebagian besar memiliki minat terhadap olahraga tersebut maka identitas yang dimiliki semakin kuat (Syafwan, 2014).

Dari beberapa penelitian tersebut, penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian sebelumnya, yaitu penelitian ini berfokus pada “Daya Tarik Olahraga Ekstrim Skateboard Bagi Remaja di Kota Padang.

Metode Penelitian

Jenis penelitian yang dipilih merupakan pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang menghasilkan penemuan-penemuan yang tidak dapat dicapai (diperoleh) dengan menggunakan prosedur-prosedur statistik atau cara-cara lain dari kuantifikasi (pengukuran). Penelitian kualitatif secara umum dapat digunakan untuk penelitian tentang kehidupan masyarakat, sejarah, tingkah laku, fungsionalisasi organisasi, aktivitas sosial dan lain-lain (Cresswell, 1998). Fokus dalam penelitian melihat faktor remaja di Kota Padang masih banyak memilih olahraga *skateboard*. tipe penelitian yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah studi kasus (*case study*). Tipe penelitian studi kasus adalah salah satu jenis penelitian kualitatif dimana peneliti melakukan eksplorasi secara mendalam terhadap program, kejadian, proses, aktivitas terhadap satu orang atau lebih (Sugiyono, 2017).

Penelitian ini dilakukakan di tempat-tempat yang biasanya digunakan untuk bermain *skateboard* di Kota Padang, yaitu GOR Sement Padang, kawasan pantai Purus Padang dan shalter tsunami Tabing, dengan alasan banyaknya remaja yang tertarik untuk bermain *skateboard*, padahal kebanyakan dari mereka sudah mengetahui apa saja bahaya dan resiko saat bermain *skateboard*, mulai dari cedera ringan bahkan sampai cedera berat. Kurangnya sarana untuk bermain *skateboard* tidak menghalangi niat remaja yang ada di Kota Padang untuk memulai belajar bermain *skateboard*.

Teknik pengumpulan data yang digunakan teknik *purposive sampling* (sampel bertujuan). *Purposive sampling* adalah menetapkan informan sebelum melakukan penelitian, dengan menetapkan kriteria tertentu yang harus dipenuhi oleh orang yang akan dijadikan sumber informasi. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan tersebut, peneliti telah mengetahui identitas orang-orang yang akan dijadikan informan sebelum penelitian dilakukan (Afrizal, 2016). Teknik ini dipilih dengan pertimbangan bahwa peneliti sudah memiliki pemetaan terhadap siapa yang akan diteliti atau orang yang menjadi informan penelitian. Dalam penelitian kualitatif, pengumpulan data dilakukan pada *natural setting* (kondisi yang alamiah), sumber data primer, dan teknik pengumpulan data lebih banyak pada observasi berperan serta (*partisipant observation*), wawancara mendalam (*in depth interview*) dan dokumentasi. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data observasi, wawancara dan dokumentasi (Sugiyono, 2017).

Analisis data adalah proses penyusunan data agar dapat ditafsirkan. Menyusun data berarti mengelompokkan dalam pola atau kategori. Sedangkan tafsiran atau interpretasi artinya memberikan makna pada analisa dalam menjelaskan pola atau kategori dan mencari hubungan antar berbagai konsep (Sugiyono, 2017). Reduksi data diawali dengan menerangkan, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting terhadap isi dari suatu data yang berasal dari lapangan, sehingga data yang telah direduksi

dapat memberikan data yang lebih tajam tentang hasil pengamatan. Display data merupakan proses data secara sederhana, dalam bentuk kata-kata, kalimat naratif, tabel, metrik, dan grafik dengan maksud agar data yang telah dikumpulkan dikuasai oleh peneliti sebagai dasar untuk mengambil kesimpulan yang tepat (Rianto, 2007). Verifikasi merupakan kegiatan yang dilakukan setelah reduksi data dan penyajian sehingga akhirnya dapat ditarik suatu kesimpulan (Bungin, 2001). Penarikan kesimpulan dilakukan untuk mengumpulkan data-data hasil wawancara dan observasi mengenai tarik remaja pada olahraga ekstrim skateboard di Kota Padang.

Hasil dan Pembahasan

Olahraga *skateboard* merupakan sebuah olahraga yang memiliki tingkat cedera yang sangat tinggi, mulai dari terkilir hingga patah tulang. Oleh karena itu seharusnya dalam bermain *skateboard* sangat diharuskan untuk menggunakan alat-alat pengaman seperti helm dan lain-lain. Meskipun olahraga *skateboard* merupakan olahraga yang dimainkan sendiri atau biasa disebut olahraga *individualis*, tetapi para *skateboarder* biasanya membentuk kelompok-kelompok kecil bahkan sampai membentuk komunitas pada saat bermain *skateboard*.

Di Indonesia sendiri perkembangan olahraga *Skateboarding* ini masih tergolong sangat baru yaitu sekitar tahun 1980-an sudah ada beberapa orang Indonesia yang menekuni olahraga ini. Peminatnya semakin banyak sejalan dengan waktu meskipun sebenarnya jarang diadakan kejuaraan *Skateboarding* di Indonesia. Para Skater mendapatkan informasi tentang *Skateboarding* dengan cara menonton video atau membaca majalah *Skateboarding* dari luar negeri. Pertengahan tahun 1990-an semakin banyak pemuda yang bermain *Skateboarding* karena sudah ada *Skate shop* yang menjual peralatan *Skateboarding* secara lengkap meskipun tidak dengan legal license (Putra & Desriyeni, 2019).

Olahraga *skateboard* di Kota Padang pada saat ini sudah memiliki banyak peminat, mulai dari kalangan anak-anak, remaja, hingga orang dewasa. Hanya saja di Kota Padang belum tersedia sebuah arena untuk bermain *skateboard* ini, para *skateboarder* di Kota Padang hanya memanfaatkan jalan yang permukaannya rata untuk bermain *skateboard*. Olahraga *skateboard* banyak diminati oleh kalangan remaja, Masa remaja merupakan masa transisi dari anak-anak menuju dewasa, masa ini adalah masa yang sulit bagi setiap orang meskipun tingkat kesulitannya berbeda. Sifat dasar dari fase remaja ini adalah memiliki tingkat keinginan untuk mencoba hal-hal yang baru bagi dirinya (Marcelena, Susilawati, & Selisnawati, 2019).

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa daya tarik olahraga ekstrim *skateboard* bagi remaja di Kota Padang adalah sebagai berikut;

Kebebasan berekspresi

Pada dasarnya olahraga *skateboard* merupakan olahraga yang tumbuh dan besar sebagai olahraga jalanan atau yang biasa disebut dengan *street culture*. *Street culture* merupakan kebiasaan hidup dikalangan anak muda yang dahulunya hanya diminati oleh anak muda kelas bawah atau anak muda yang terbiasa hidup dijalan yang merasa dirinya terkucilkan dan tidak memiliki kebebasan berekspresi, namun seiring perkembangan jaman makna dari *street culture* mengalami sedikit perubahan, yang dahulunya hanya diminati kalangan kelas bawah sekarang sudah mulai diminati oleh anak muda dari kalangan atas, karena pada saat ini *street culture* dianggap sebagai sebuah *trend* yang baru dikalangan masyarakat menengah keatas.

Olahraga *skateboard* merupakan olahraga yang bebas, tidak memiliki aturan yang menetapkan cara memainkannya. Olahraga yang berasal dari budaya jalanan ini menyenangkan bagi pemainnya karena disini mereka bisa mengekspresikan dirinya secara bebas dengan mencoba berbagai macam *trick* mulai dari yang mudah, hingga yang sulit sekalipun. Olahraga *skate* juga tidak memiliki aturan yang menetap dan mengatur pemainnya, baik itu dalam hal waktu bermain, tempat dan situasi ketika ingin bermain. Dalam memainkannya yang dibutuhkan hanyalah keberanian dan mental yang kuat, bermain sesuka hati kapanpun dan dimanapun.

Olahraga yang tidak kompetitif

Olahraga yang kompetitif biasanya mengutamakan persaingan antar individu atau antar kelompok dalam permainannya. Tujuan bersaing agar membuktikan siapa yang lebih unggul dan lebih hebat dalam permainan. Namun tidak dengan olahraga *skateboard*, olahraga ini tidak termasuk jenis olahraga yang kompetitif. Olahraga ini tidak mengutamakan kehebatan seseorang dibandingkan orang lain dalam memainkannya, dalam olahraga ini pemain sama-sama belajar mempraktikkan berbagai teknik bermain *skate* baik itu teknik yang mudah ataupun yang sulit.

Salah satu daya tarik olahraga *skateboard* yaitu merupakan olahraga yang tidak kompetitif yang artinya tidak ada persaingan diantara pemainnya dan tidak memiliki tujuan untuk menjadi pemenang. Tujuan yang ingin dicapai dari bermain *skate* hanyalah untuk bersenang-senang, sekedar berkumpul bersama teman-teman yang memiliki hobi yang sama. Bagi para pemain *skate* ini tidak ada perbedaan diantara mereka siapa yang paling hebat dan yang tidak bisa, mereka saling mendukung ketika bermain, bahkan ketika ada yang jatuh mereka bersama-sama memberikan semangat untuk bangkit kembali. Bentuk memberikan dukungan lainnya yaitu mereka sama-sama belajar dengan saling mengajarkan berbagai *trick* yang mereka ketahui.

Media pelepas stres

Pada dasarnya kegiatan olahraga dilakukan oleh seseorang karena alasan tertentu, salah satunya ketika merasa lelah setelah melalui banyak kegiatan yang menguras tenaga dan pikiran yang menyebabkan seseorang menjadi stres. Begitu halnya dengan olahraga *skateboard* yang merupakan salah satu olahraga yang banyak digemari oleh kalangan pelajar dan mahasiswa pada umumnya. adanya daya tarik olahraga *skate* yaitu dapat menjadi media pelepas stress. Menenangkan diri dari rutinitas yang dijalani seperti bersekolah, kuliah, belajar dan bekerja bagi penggemar olahraga *skateboard* dilakukan dengan bermain *skate* bersama teman-teman. Selain permainannya yang menyenangkan, bertemu dan berkumpul bersama teman-teman ketika bermain juga menjadi alasan bagi pemainnya untuk menghilangkan rasa jenuh dan stress sehingga pikiran menjadi lebih tenang dan rileks. Meskipun olahraga ini ekstrim dan beresiko tinggi, tetap saja bagi mereka yang hobi, *skate* menjadi hiburan tersendiri.

Sarana untuk menambah relasi

Manusia sebagai makhluk sosial yang saling membutuhkan satu sama lain dalam kehidupannya. Media untuk berinteraksi bisa dengan ikut bergabung dalam kegiatan, komunitas atau kelompok dan semacamnya. Salah satu faktor yang menjadi daya tarik olahraga ekstrim *skateboard* yaitu bisa menjadi media penambah relasi, artinya melalui *skate* ini bisa menambah teman dan hubungan dengan orang lain. Cara yang dapat dilakukan yaitu dengan ikut bergabung dengan komunitas *skateboard*, karena di dalam sebuah kelompok terdapat anggota yang memiliki ketertarikan dan hobi yang sama akan suatu hal, sehingga

lebih mudah melakukan interaksi. Bergabung kedalam suatu komunitas memberikan dampak positif juga yaitu bisa saling berbagi pengalaman dan informasi mengenai hal-hal yang penting, menjadikan pemikiran lebih terbuka, sehingga waktu luang tetap terasa bermanfaat meskipun hanya dengan bermain *skateboard*.

Olahraga yang dianggap “keren” oleh kalangan remaja

Pada saat ini olahraga *skateboard* diidentikan dengan olahraga yang “keren” dan “gaul”, hal itu disebabkan karena dalam olahraga *skateboard* juga diperlukan *style* atau gaya berpakaian bagi para pemainnya, hal itu dianggap penting bagi sebagian orang karena melambangkan identitas mereka, semakin bermerk pakaian yang mereka gunakan maka akan semakin tinggi juga percaya diri mereka. Begitu halnya dengan para *skateboarder* remaja di Kota Padang yang melihat bahwa olahraga *skateboard* merupakan olahraga unik, berbeda dengan olahraga lainnya, tidak hanya sekedar olahraga, tapi ada beberapa faktor yang membuat seseorang tertarik untuk mempelajari olahraga *skateboard*, yaitu untuk kebebasan berekspresi, olahraga yang tidak kompetitif, media pelepas stres, untuk menambah relasi dan olahraga yang dianggap “keren” bagi kalangan remaja, meskipun sebagian orang menganggap olahraga *skateboard* merupakan olahraga yang sangat berbahaya, memiliki resiko yang tinggi.

Teori yang digunakan dalam artikel ini adalah teori pilihan rasional yang dikembangkan oleh James S Coleman, dalam teori tersebut menjelaskan bahwa adanya tindakan rasional yang dilakukan oleh individu atau aktor dalam memilih suatu pilihan. Dalam teori Coleman juga dijelaskan dua unsur utama dalam pilihan rasional yaitu aktor dan sumber daya. Aktor memiliki peran penting dalam melakukan suatu tindakan yang bertujuan untuk menentukan suatu nilai serta pilihan dalam memenuhi kebutuhannya. Sedangkan sumber daya merupakan suatu hal yang dianggap menarik oleh pihak lain yang dikontrol oleh aktor. Aktor dalam penulisan ini adalah *skateboarder* yang berusia remaja, sedangkan sumber dayanya yaitu potensi dan keinginan yang dimiliki oleh *skateboarder* remaja (Amedea & Hasti Hasmira, 2020).

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan di lapangan dapat disimpulkan meskipun banyak yang beranggapan bahwa *skateboard* merupakan olahraga yang sangat berbahaya dan memiliki resiko yang tinggi, namun bagi para *skateboarder* olahraga *skateboard* itu sangat menyenangkan, karna olahraga *skateboard* memiliki daya tarik yang menyebabkan seseorang tertarik untuk mempelajari atas keinginan serta potensi yang dimiliki oleh orang tersebut. Beberapa daya tarik olahraga ekstrim *skateboard* bagi remaja di Kota Padang adalah yang pertama *skateboard* untuk kebebasan berekspresi, kedua *skateboard* merupakan olahraga yang tidak kompetitif, ketiga *skateboard* sebagai media pelepas stress, keempat sebagai sarana untuk menambah relasi dan yang kelima *skateboard* merupakan olahraga yang dianggap “keren” dikalangan remaja.

Daftar Pustaka

- Afrizal. (2016). *Metode Penelitian Kualitatif: Sebuah Upaya Mendukung Penggunaan Penelitian Kualitatif dalam Berbagai Disiplin Ilmu*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Amedea, C., & Hasti Hasmira, M. (2020). Pemanfaatan Utang Oleh Ibu-ibu Rumah Tangga pada Rentenir di Jorong Kuranji Kecamatan Guguak VIII Koto Kabupaten Lima Puluh Kota. *Jurnal Perspektif*, 3(1), 152. <https://doi.org/10.24036/perspektif.v3i1.219>

- Bungin, B. (2001). *Metodologi Penelitian Sosial*. Surabaya: Airlangga University Press.
- Cresswell, J. (1998). *Research Design: Qualitative and Quantitative Approaches*. CA: Sage Publications.
- Devica, S. (2015). Video Dokumenter Olahraga Ekstrim “Skateboard” Surabayaask8. *Pengaruh Harga Diskon Dan Persepsi Produk Terhadap Nilai Belanja Serta Perilaku Pembelian Konsumen*, 7(9), 27–44.
- Edison, B., & Odang, S. M. (2019). Aula Skate. *Jurnal Sains, Teknologi, Urban, Perancangan, Arsitektur (STUPA)*, 1(1), 254-260.
- Kolinug, A. A. (2017). Eksistensi Komunitas Skateboard di Kota Manado. *Holistic: Journal of Social and Culture*, (19), 1–19.
- Marcelena, M., Susilawati, N., & Selisnawati, S. (2019). Respon Masyarakat Terhadap Penyimpangan Perilaku oleh Sopir Angkot Rute Balai Baru-Pasar Raya Padang. *Jurnal Perspektif*, 2(4), 476.
- Mardani, R., & Riany, M. (2014). Adrenalin Sports Park di Kawasan BSD Kota Tangerang Selatan. *Reka Karsa*, 2(3), 1–12.
- Pane, D. N., Fikri, M. EL, & Ritonga, H. M. (2018). Arena Olahraga Ekstrim dengan Pendekatan Arsitektur High Tech di Makassar. *Nature: National Academic Journal of Architecture*, 53(9), 1689–1699.
- Putra, D. M., & Desriyeni, D. (2019). Pembuatan Direktori Lokasi Bermain Skateboarding di Sumatera Barat. *Ilmu Informasi Perpustakaan dan Kearsipan*, 8(1), 82. <https://doi.org/10.24036/107299-0934>
- Putra, D. R., Heldi, I. D., & Jupriani, M. S. (2019). Perancangan Lookbook Visual Identity Promosi HOBOSKATEBOARDING Padang. *DEKAVE: Jurnal Desain Komunikasi Visual* 22, 1–8.
- Rahmania, A. S. Y. S. (2018). Pengaruh Latihan Keseimbangan dengan Trampolin terhadap Peningkatan Keseimbangan pada Pemain Skateboard. *Disertasi*. Universitas Muhammadiyah Surakarta
- Rianto, Y. (2007). *Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Surabaya: UNESA University Press.
- Santoso, A. S., & Siswanto, R. A. (2019). Perancangan Identitas Visual Brand Skateboard Dengan Pendekatan Elemen Visual Lokal Indonesia. *eProceedings of Art & Design*, 6(1), 103–109.
- Setiyawan. (2013). Tinjauan Perkembangan Olahraga Skateboard di Kota Pariaman. *Jurnal Stamina*, 53(9), 1689–1699.
- Subayyil, M. A. (2018). *Peran Dinas Pemuda dan Olahraga terhadap Eksistensi Olahraga Ekstrim di Provinsi Lampung*. 10(2), 1–15.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Jakarta: Alfabeta.
- Suryaningsih, T. (2014). Identitas Sosial Jogja Slalom Skate Community (JOGLOS). *Skripsi*. Univeritas Negeri Yogyakarta.
- Syafwani, S. (2014). Perancangan Promosi Substance Boarding Store Padang melalui Media Audio Visual. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 11(2), 363–367.