

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

komunitas menurut Kertajaya Hermawan (2008), merupakan sekelompok orang yang peduli satu sama lain yang lebih dari yang seharusnya, dimana dalam sebuah komunitas terjadi relasi pribadi yang erat antar anggota komunitas tersebut karena adanya kesamaan minat atau nilai sesama anggota komunitas. Komunitas hadir dengan berbagai macam latar belakang dan aktivitas seperti olahraga, permainan, otomotif, hobi dan beberapa di antaranya termasuk komunitas *skateboard*. Seiring dengan banyaknya kemunculan sebuah komunitas pada lingkungan masyarakat menjadi sebuah tantangan bagi para komunitas untuk menunjukkan eksistensi dan keberlanjutan keberadaan komunitas dengan mendapatkan pengakuan identitas dari masyarakat.

Identitas dibentuk oleh proses-proses sosial, begitu ia memperoleh wujudnya, ia dipelihara, dimodifikasi, atau malahan dibentuk-ulang oleh hubungan-hubungan sosial. Proses-proses sosial yang terlibat dalam membentuk dan mempertahankan identitas ditentukan oleh struktur sosial (Poloma, 2004:301). Dalam sebuah identitas yang di perjuangkan menurut Waterman (1984), identitas berarti memiliki gambaran diri yang jelas meliputi sejumlah tujuan yang ingin dicapai, nilai, dan kepercayaan yang dipilih oleh individu tersebut. Beberapa identitas di perjuangkan oleh kelompok tertentu untuk bisa di terima oleh lingkungan masyarakat secara positif.

Salah satu studi perjuangan identitas komunitas *skate* telah dilakukan oleh beberapa ahli atas nama Muhammad Adib Al-Fikri, Dade Mahzuni dan Tisna Prabasmoro pada tahun 2023. Dimana pembahasan dalam perjuangan identitas komunitas menemukan bahwasanya, komunitas yang memperjuangkan keberadaan serta identitas komunitasnya yaitu penggiat papan seluncur Komunitas Patriot *Skate Club* 95 kota Bekasi di mana perjuangan identitas yang di alami berupa adanya konstruksi identitas dalam aktivitas papan seluncur (ruang dan komunitas) membantu keberhasilan kelompok dalam mengembangkan kreativitas mereka. Konstruksi identitas yang di alami oleh komunitas patriot *club* berupa mengikuti perubahan waktu dan zaman serta sistem kepemimpinan ketua komunitas. Tersedianya tempat arena berlatih skate menjadi objek dari keberadaan komunitas patriot *skate club*. Dari ruang tersebut mereka mengadopsi berbagai kreativitas, keanggotaan, kepercayaan, ikatan sosial, yang saling menguatkan dan datang dari berbagai latar belakang (Morrow, 1999).

Konstruksi identitas *skateboard* adalah timbal balik karena penggiat papan seluncur dibentuk melalui representasi ini, memberikan citra papan seluncur itu sendiri sehingga mendorong berbagai aktivitas yang berkelanjutan (Chiu, 2009). Konstruksi identitas tidak serta selalu membutuhkan subjek, imajinasi materil lebih memungkinkan untuk adanya identitas seseorang tersebut terbentuk. Kembali ke budaya papan seluncur itu sendiri, yang membutuhkan modal subkultur identitas papan seluncur, sehingga mereka memberikan nilai dengan kelompok yang sama dari modal ikatan sosial (Putnam, 2000).

Selanjutnya pada penelitian terkait perjuangan identitas yang di lakukan oleh beberapa ahli atas nama Lisa Johnson (Jhonson, 2018). Berjudul Olahraga dan Identitas: Fungsi Olahraga Dalam Membentuk Identitas Masyarakat dan Bangsa di Kota Malang, tahun 2018 inti dari penelitian ini adalah orang Malang yang suka bermain atau menonton olahraga menganggap bahwa olahraga adalah bagian dari hidupnya dan mempunyai fungsi besar dalam pembentukan identitas masyarakat dan bangsa di Kota Malang, sehingga seringkali keberadaan komunitas daripada olahraga yang ada memperjuangkan keberadaan dan eksistensi mereka untuk menjadi yang paling mendominasi di tengah masyarakat.

Selanjutnya pada penelitian terkait perjuangan identitas yang di lakukan oleh beberapa ahli atas nama Lawton pada tahun 2023 dengan judul dengan judul *What's it like to be a grils skateboarder ? identity, partisipasion, and exslusion for young women in skateboarding spaces and communitities* (Lawton 2023). Penelitian ini memiliki arti bagaimana rasanya menjadi pemain *skateboard* perempuan? Dimana penelitian ini membahas tentang bagaimana para skater perempuan berjuang mempertahankan identitasnya dengan menepis pandangan negatif terhadap dirinya yang di mana masyarakat menilai bahwa skate adalah olahraga yang di peruntukan untuk laki-laki, tidak cocok untuk para perempuan sehingga para pemain skate perempuan membutuhkan dukungan yang khusus dan lebih untuk bebas dalam bermain skate.

Namun sekalipun pada ketiga penelitian di atas sudah menunjukkan dan sudah membuktikan secara ilmiah bahwasanya identitas itu sudah di perjuangkan pada komunitas tertentu tetapi pada penelitaian yang saat ini peneliti lakukan membahas perjuangan identitas komunitas TNJ *Skateboarder* dengan menyoroti perjuangan identitas yang belum teridentifikasi secara ilmiah maka penelitian inilah yang akan menyorotinya. Pada penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan pengakuan pada masyarakat serta perhatian pada pemerintah terkait fasilitas dan hak-hak pembinaan serta pengembangan komunitas secara positif, dimana TNJ *Skateboarder* menilai bahwasanya komunitas mereka dapat membawa pengaruh positif bagi masyarakat dan mampu memberikan prestasi bagi pemerintahan melalui cabang olahraga ekstreme *skate* pada kompetisi olahraga yang di adakan pemerintah baik di tingkat daerah maupun pusat, pada pandangan Castell (1998) Identitas akan terbentuk dengan ciri utama ketika sebuah institusi yang dominan berupa pikiran yang dirasionalisasikan dalam bentuk dominasi menjadikan sebuah identitas pada komunitas terealisasikan (Castells, 2010).

Tidak hanya menjadi olahraga yang semakin banyak diminati, berbagai pihak juga telah memberikan dukungannya untuk menjadikan *skateboard* dalam salah satu cabang olahraga ekstrem ajang olahraga terbesar dan terkemuka di dunia. Meski dihiasi pro dan kontra, *Skateboard* kini resmi jadi olahraga yang dipertandingkan pada Olimpiade olahraga. Pandangan masyarakat dewasa terhadap adanya jenis olahraga ekstrem berupa *skateboard* yang semakin tersebar luas di Indonesia terlebih pada kalangan remaja menimbulkan beberapa persepsi di dalamnya, dahulunya masyarakat menganggap bahwa *skateboard* merupakan suatu

permainan belakang, yang terkesan negatif pasalnya Mengendarai *skateboard* dikaitkan dengan bahaya, kecerobohan, dan kemalasan, serta pandangan ini di perkuat dengan keidentikan cara berpakaian para skater yang terkesan kurang rapi dan kotor (Aditya, 2020).

Para pemain *skateboard* cenderung mencari tempat baru untuk bermain skate, terutama di tempat yang dilarang untuk bermain skate. Hal ini menjadi bagian yang menambah citra menyimpang seorang *skateboarder* di kalangan masyarakat. Ketika mereka menggunakan ruang publik untuk bereksperimen, mengerjakan sesuatu di bangku, melompati tangga, melakukan trik di atas tong sampah, ada persepsi bahwa properti publik bisa rusak dan membahayakan masyarakat lain yang sama-sama menggunakan fasilitas publik tersebut. Selain itu, media menciptakan iklan yang “menghimbau pengambilan risiko maskulin dan rasa keabadian remaja sering kali menggambarkan aksi *skateboard* yang menantang maut dan beberapa berita lain yang tersebar di media berupa terjadinya cedera parah hingga kematian yang di alami para pemain *skateboard* saat melakukan trik menambah kekhawatiran masyarakat terhadap olahraga ekstrem ini”.

Catatan peristiwa cedera para pemain *skateboard* antara tahun 1990-2000, sekitar 65.000 anak-anak dan remaja di Amerika Serikat terpaksa masuk ke ruang gawat darurat akibat cedera yang berhubungan dengan *skateboard*. Sebagian besar sekitar 89% dari pemain *skateboard* yang terluka adalah laki-laki, para peneliti menemukan. Patah tulang dan dislokasi sendi adalah cedera yang paling umum. Keseleo atau salah urat menyumbang 25 % jumlah cedera. Sedangkan memar-memar menyumbang 20% jumlah cedera (Kompas.com2018). Pada persepsi

publik membentuk sikap masyarakat terhadap *skateboard*. “Sikap masyarakat yang negatif seperti seperti ketakutan akan bahaya yang akan terjadi pada diri saat bermain *skateboard* meminggirkan pemain *skateboard* sebagai sesuatu yang 'berisiko', 'terkesan negatif', dan 'tidak baik’” (Johnston 2016). Namun usaha untuk menepis persepsi negatif masyarakat terhadap olahraga ekstrem *skateboard* yang terkesan berbahaya dan sembarangan serta menganggap *skateboard* ini bukan lah olahraga terus di lakukan. Sampai akhirnya terbentuklah organisasi *Indonesian Skateboarding Asociation* (ISA) pada 1998, yang membawa *skateboard* Indonesia berkembang lebih maju. Kompetisi rutin yang diadakan *Indonesian Skateboarding Asociation* (ISA) empat tahun sekali untuk mengasah *skateboarder* berpotensi buat menunjukkan bakat mereka di event-event Internasional, seperti X-Games atau kompetisi serupa di kawasan Asia Tenggara 2020 (Rian, 2022).

*Skateboard* menemani empat cabang olahraga lain yakni selancar, baseball, surfing, karate, dan panjat tebing yang akan dipertandingkan di Olimpiade Tokyo 2020 (Sadewo, 2020). *Skateboard* merupakan cabang olahraga ekstrem di Indonesia yang di resmikan oleh Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI), dalam bentuk *Indonesian Skateboarding Asociation* yang tergabung dalam Persatuan Olahraga Seluruh Indonesia (PERSEROSI).

Priode 2000-an merupakan sebuah awal di kenalnya *skateboard* dan menjadi sebuah masa yang penting dalam perkembangan *skateboard* Indonesia sepanjang tahun banyak sekali acara baik di tingkat lokal, Nasional maupun Internasional yang digelar. 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 pemain bebas melakukan apa saja dalam bentuk gerakan atau trik contoh trik yang bisa di lakukan para pemain skate seperti papan berputar 180°, papan berputar 360°, papan terangkat, dan dalam *skateboard*. Sebagai salah satu cabang olahraga, *skateboard* dapat mewakili kebebasan berpikir dan bertindak dalam sebagian sisi kehidupan remaja (Adib, 2023).

Eksistensi KIS dalam mengembangkan *skateboard* pada daerah - daerah di Indonesia menjadi sebuah pergerakan untuk memperkenalkan *skateboard* sebagai bentuk permainan yang telah resmi menjadi sebuah bagian dari olahraga. Dengan melibatkan promosi di berbagai media dan sarana kini olahraga ekstrem *skateboard* mulai di kenal masyarakat dan para skater berusaha menepis padangan negatif masyarakat terhadap *skateboard* dengan memperlihatkan skill dan prestasi yang telah di dapatkan serta mengadakan kelas-kelas latihan dasar bermain skate dengan standar alat perlindungan diri seperti helm, pengaman lengan dan lutut serta melakukan pemanasan awal yang maksimal sebelum bermain yang dapat meminimalisir terjadinya resiko cedera yang akan di alami oleh para pemain.

Munculnya perjuangan identitas pada komunitas TNJ *skateboarder* di Kota Tanjungpinang, di landasi adanya pertentangan keberadaan para pemain di beberapa titik fasilitas umum yang ada di Tanjungpinang. Tantangan dan hambatan yang di hadapi seiring dengan penolakan adanya kegiatan bermain skate pada fasilitas umum membuat para pemain skate terus memperjuangkan keberadaan

identitas komunitasnya untuk terus bisa bermain dan mengembangkan kemampuannya melalui latihan rutin serta mempelajari trik-trik baru. Salah satu dasar permainan *skateboard* adalah memberikan kebebasan dalam berkreasi karena didalam permainan *skateboard* akan muncul trik-trik baru yang dilahirkan terutama oleh para pemain skater. Tindakan skaters dalam bermain *skateboard* juga tidak terbatas akan ruang, namun hal ini akan membuat skaters menghadapi banyak rintangan fisik untuk menempatkan penggunaan dan pemanfaatan fasilitas publik untuk bermain karena itu, kegiatan *skateboard* biasanya dianggap berbahaya dan memengaruhi perkembangan secara negatif serta dapat merusak fasilitas umum yang ada di Tanjungpinang (Dwiyanto, 2019).

Gambar 1.1 Larangan bermain skate pada fasilitas publik jembatan Dompok



Sumber: Media sosial resmi TNJ *skateboarder*

Penolakan bermain skate pada ruang publik yang di alami komunitas TNJ *skateboarder* berupa pandangan negatif masyarakat terhadap para pemain skate yang di nilai sebagai hanya sebuah permainan biasa yang memiliki resiko cedera yang tinggi dan terkesan ceroboh atau penuh kebebasan tanpa aturan serta

kurangnya pembinaan perhatian pemerintah dan ketidak adanya fasilitas yang memadai di Tanjungpinang untuk berlatih skate menjadi faktor pendorong para anggota komunitas TNJ Skateborder terus melakukan kegiatan dan pengenalan identitasnya pada masyarakat dengan berbagai cara sebagai bentuk pengenalan keberadaan komunitas TNJ *Skateboarder* dan usaha menepis pandangan negatif para skater sehingga nantinya mendapatkan tempat dan pengakuan secara positif pada masyarakat atau pemerintah di Tanjungpinang.

Penguatan identitas untuk menampilkan kekuatan dan keberadaan para pemain skate di kaitkan dengan era masuknya *skateboard* yang berhungan erat dengan kelompok mainstream seperti skena, underground, musik hip hop-pop, streatwear dan shuffle dance yang sangat kuat dengan budaya modern atau budaya yang masuk pada era globalisasi berasal dari barat yang di senangi banyak kalangan muda. Hal ini di jadikan sebagai ciri khas penampilan bagi para anggota komunitas untuk terus menonjolkan perbedaan para pemain olahraga skate dengan jenis olahraga lain (Hermayan, 2022)

Identitas sendiri di artikan sebagai ciri atau tanda pengenal yang melekat sebagai pembeda dengan yang lain, pada komunitas TNJ *skateboarder* yang mengalami perjuangan identitas untuk mendapat pengakuan secara resmi pada masyarakat maupun pemerintah demi mendapatkan hak-hak para anggota komunitas yang menilai komunitas mereka suatu olahraga resmi yang seharusnya mendapatkan dukungan dan fasilitasi yang baik sehingga menghasilkan prestasi. Namun pada kenyataanya sampai saat ini para anggota komunitas masih di anggap sebagai suatu komunitas kecil dan hanya sebuah permainan yang terlalu bebas dan

beresiko cidera yang cukup besar dan dapat merusak fasilitas publik jika mereka melakukan kegiatan pada ruang publik tersebut, dari keadaan ini penelitian ingin melihat: “Perjuangan identitas komunitas papan seluncur TNJ *skateboarder* di kota Tanjungpinang”

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, terdapat rumusan masalah yang akan dibahas ialah Bagaimana perjuangan identitas komunitas papan seluncur TNJ *skateboarder* di Kota Tanjungpinang ?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang akan dicapai ialah untuk mengetahui perjuangan identitas komunitas TNJ *skateboarder* di Kota Tanjungpinang.

## 1.4 Manfaat Penelitian

Adapun penelitian ini akan memberikan manfaat secara teoritis dan praktis dapat dijelaskan sebagai berikut :

### 1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengembangan pada akademis sosiologi dan menjadi referensi penelitian yang memiliki relevansi selanjutnya.

### 1.4.2 Manfaat Praktis

Diharapkan dapat memberikan pengetahuan tambahan kepada mahasiswa sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik dan dapat meningkatkan kesadaran dalam membangun identitas komunitas yang baik di lingkungan sekitar.

