



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dalam me-mediasi sebuah karya khususnya *skateboarding*, baik di luar negeri maupun di dalam negeri (Indonesia) salah satunya, tentu beragam bentuk karya dalam menyajikannya. Tetapi pesan yang ingin disampaikan setidaknya sampai kemasyarakat awam dan tentunya pada *scene skateboarding* sendiri. Dalam hal ini, penulis membuat sebuah karya mengenai perubahan status *skateboarding* serta pekungbangannya di Indonesia.

Pada karya yang penulis buat yaitu film dokumenter berbentuk komunikasi daring, dikarenakan adanya pandemik *Covid-19*. Sehingga diberlakukan *social distancing* dengan orang-orang dan tetap berada di rumah saja, guna memutus rantai penyebaran virus *Covid-19*.

Sebelumnya karya ini dibuat yang awalnya terinspirasi dari sebuah artikel Vice Canada yang berjudul ***Skateboard Pantas Jadi Cabang Olahraga Baru di Olimpiade***. Pada artikel yang dibuat Nowicki (2019, para. 4) ini mengenai opini masuknya *skateboard* di Olimpiade, yang menurutnya bermain *skateboard* adalah seni yang sama-sama disepakati semua golongan pencita *skateboarding*, bahwa sampai kapanpun *skateboard* bukanlah sebuah cabang olahraga. Hingga muncul perkataan “***skateboarding* mengalami krisis identitas**” (Nowicki, 2018, para. 7).

Dari hal tersebut penulis terpicu dan ingin mengulik lebih dalam lagi secara kritis mengenai adanya perubahan status *skateboard* di Indonesia seperti apa. Dengan memberikan narasumber yang relevan dan kredibel dalam membahas persoalan yang sedang terjadi saat ini.

Olahraga papan luncur atau biasa disebut *skateboard* terdapat beberapa istilah di dalamnya seperti, *skateboarding skateboard*, dan *skateboarder*. Maka, penulis akan menjelaskan tiap tiga hal tersebut.

Pengertian *skateboard* :

a. *Skateboarding*

Dalam jurnal (Hidayat, 2011, p. 9) dijelaskan bahwa Skateboarding adalah kegiatan mengendarai dan melakukan trik-trik menggunakan papan luncur (*skateboard*). Orang yang sering melakukannya disebut *skateboarder* atau *skater*.

Dapat dikatakan *skateboarding* adalah “dunia” nya *skateboard*, yang menjelaskan bagaimana *skateboarding* di dalam nya dan terdapat beberapa unsur misal, dari komunitasnya, para pemain, hingga alat dalam bermain serta perlombaan atau kontes yang dilakukan oleh komunitas *skateboarding*.

b. *Skateboard*

Skateboard adalah sebuah alat papan luncur yang dikenal sebagai olahraga ekstreme yang berasal dari Amerika. Olahraga ini mengekspresikan kebebasan dalam melakukan aksinya dengan menunjukkan beragam trik-trik yang dimiliki pemain atau biasa disebut *skateboarder*.

Dilansir dalam artikel *Sportku.com* yang di tulis oleh Katlara (2018, para. 1) *skateboard* awalnya ditemukan oleh peselancar Frank Nasworthy dari California sekitar tahun 1940-1950an.

Nasworthy mencari alternatif untuk bermain *surfing* ketika air laut tidak berombak, dari sinilah *skateboard* dimainkan dengan papan pertamanya yang dibuat hampir mirip dengan papan *surfing*. Saat itu ia



membuatnya dengan ukuran ban atau roda yang lebih kecil dengan *roller skate* yang seharusnya. Sekitar tahun 1965, *skateboard* tidak lagi dipandang hanya untuk bermain-main saja, *skateboard* pun berkembang. Untuk pertama kalinya di California, diadakan kontes *skateboard* di pantai Hermosa.

Kontes yang dilakukan tidak hanya sekedar adu cepat, tetapi juga beradu melakukan *freestyle*. Hal ini yang menjadikan penilaian kontes tersebut. Maka, dapat dikatakan “*skateboarding* ternyata bisa bersifat kompetitif”, (Setiawan, 2018, para. 3).

Sumber: latetricks.com

Gambar: 1.1

c. *Skateboarder*

Dilansir dalam jurnal *Kecintaan Skaters Terhadap Skateboard* mengatakan “*skaters* adalah objek yang menjadikan *skateboard* sebagai alat untuk menjalin interaksi, sehingga timbul yang namanya timbal balik.” (Pandu Westoro, 2016, para 11)

Dengan kata lain, *skateboarder* disebut sebagai pemain papan luncur yang menggunakannya sebagai alat dalam menunjukkan aksinya atau trik-trik yang mereka miliki dalam bermain. *Skateboarder* terdapat beberapa jenis seperti pemain *freestyle*, *street*, *vert*, *bowl*, *slalom*, *downhill*, *park*, *cruising*, *off road*, tergantung mereka dalam memainkannya.

Selain itu, *skateboarder* juga terdapat pemain profesional (*pro-skater*) dan juga amatir. Hal ini tergantung dari para pemain bagaimana memilih jalannya masing-masing sebagai *skateboarder*.

Pada dunia *skateboarding* pertengahan tahun 1970-an dilansir oleh tirto.id bahwa *skateboard* telah menjadi subkultur yang kian marak di California saat itu, dan sebuah *brand* bernama Vans menjadi suatu hal barang yang laris. Hal ini terjadi usai seorang pemain *skateboard* berkunjung ke toko Van Doren tersebut untuk membeli sepatu Vans disana. Desain sol sepatu yang dibuat oleh produk tersebut jadi sangat ergonomis untuk digunakan saat bermain *skateboard* (Aurelia, 2019, para 11).

Begitu pula, yang terjadi di Indonesia. Masuk nya *skateboard* di Indonesia banyak diminati oleh anak muda. Semakin berkembangnya *skateboard* mulai muncul hampir disetiap daerah untuk membentuk komunitas pecinta *skateboard*. Maka, dengan lahirnya komunitas-komunitas pecinta *skateboard* hal ini merupakan bentuk subkultur di ranah nya mereka. Tentu, hal ini memberikan berbagai pandangan khalayak dalam melihat sebuah komunitas *skateboard* yang ada di Indonesia, ada yang baik maupun negatif dalam menanggapinya.

Skateboard memang ditemukan sekitar akhir tahun 1940 atau awal 1950-an dari Negara asalnya Amerika. Namun, sejak kapan *skateboard* sendiri masuk ke Indonesia hingga menjadi *trend* dimasa nya. Dilansir dalam website Hi Online (Bahar, 2020, para 4) *skateboard* mulai masuk ke Indonesia tahun 80-an. Informasi seputar *skate* di dunia disebarkan melalui video-video serta majalah *skateboard* dari luar negeri dan mendapatkan respon cukup antusias dari pencita *skateboard*. Seiring perkembangan zaman, juga semakin meluas ke ranah anak muda di Indonesia, dari situ mulai muncul *event* kejuaraan

skateboard di Indonesia, sehingga melahirkan banyak komunitas *skateboarding* dan juga atlet-atlet profesional di Indonesia.

Zaman semakin berkembang, melihat *skateboard* makin populer, peluang pembisnis juga semakin melebar, mereka berlomba-lomba untuk membuka usaha barunya terhadap *skateboard*. Salah satu perusahaan yang terkenal pada tahun 1976 adalah *Tracker Trucks*. *Tracker Trucks* pada masanya juga mengeluarkan kualitas yang bagus sehingga cukup populer saat itu.



Sumber : Dikompilasi Tim Riset tirto.id

Gambar: 1.2

Kemudian, pada tahun 2016 Komite Olimpiade Internasional (IOC) menambahkan *skateboard* di olimpiade dan pada 2018 lalu *skateboard*

Perkembangan *skaterboard* bisa dilihat dari grafik yang dimuat oleh tim riset Tirto.id, Setiawan (2018, para. 3), pada tahun 1995 salah satu televisi olahraga ESPN mengadakan kompetisi X Games, yaitu sebuah kompetisi olahraga ekstrem. Pemenang nantinya akan mendapatkan medali olimpiade, dan hadiah uang. Saat itu gambar yang dihasilkan televisi tersebut masih menggunakan VHS. Tidak hanya itu, memasuki awal tahun 2010, pemain *skateboard* Rob Dyrek, asal Amerika juga mengadakan Street League *Skateboarding* (SLS) terbesar di dunia.

dijadikan cabang olahraga dan dipertandingkan di Asian Games dalam 2 kategori *park & street*. Olimpiade Tokyo juga akan menjadi olimpiade pertama yang mempertandingkan *skateboard* di 2020 mendatang.

Dengan adanya media massa, *skateboard* juga terbantu terhadap perkembangan eksistensinya di masyarakat, terutama pada era sekarang yang semakin modern. Media massa saat ini memang memegang peran penting dalam memberikan informasi secara mudah dan terjangkau bagi khalayak. Salah satu tahap berkembangannya *skateboard* di dunia maya adalah, platform-platform media sosial yang ikut mempublikasikan mengenai ranah *skateboard*. Di Indonesia sendiri, sudah cukup berkembang media independen yang khusus memberitakan *skateboard*.

Perkembangan *skateboard* di Indonesia cukup pesat, peminatnya pun dari berbagai kalangan, dari anak-anak, remaja, hingga orang dewasa. Selain itu juga dari macam-macam kota besar di Indonesia seperti, Jakarta, Bandung, Yogyakarta, Bali, dan lain-lain.

Pemain skaterboard terdapat dua kategori, yang pertama ada pemain amatir dan pro-*skater*. Dikatakan dalam wawancara penulis dengan Rizqi Gea “*skateboard* itu ada dua tipe *skaters*, yang satu senang pertandingan yang satu senang bikin *video part*”. Profesional *skater* atau yang biasa disebut Pro-*skater* menurut Rizqi Gea dalam wawancara kami mengatakan “Orang yang disebut profesional kalau udah ada pro-modelnya di *brand* papan, dia sudah menjadi profesi atau kerja menjadi pemain skate.” Sedangkan pemain amatir mereka yang belum memiliki sebuah papan dengan namanya sendiri di sebuah *brand skateboard*.

Skateboard yang saat ini menjadi cabang olahraga dapat membantu finansial para pemain *skateboard*, mulai dari amatir dan terlebih para pro-*skater*. Misalnya, para skater mendapatkan penghasilan dari kerjasama dengan

sebuah *brand* yang mengandung promosi *brand* tersebut di dalamnya. Selain itu, mengikuti kompetisi *skateboard* untuk meraih prestasi dan mendapatkan hadiah dari kompetisi tersebut, dan lain-lain.

Sehingga hal ini pun menghasilkan prestasi yang dapat menjadi ajang adu bakat secara kompetitif dan suportif antar sesama pemain, dan juga mendukung industri produk lokal *skateboard* di Indonesia.

Pada pengerjaan karya ini, penulis membuat sebuah karya film dokumenter dengan metode komunikasi daring salah satu proses pengerjaannya mewawancarai narasumber lewat *Video Call*. Hal ini ditujukan untuk mediasi dalam menyampaikan sebuah pesan kepada publik secara visual yang mengandung unsur realitas yang terjadi.

Pengaruh atau dampak signifikan kepada masyarakat dalam komunikasi daring ini adalah, menjelaskan bagaimana eksistensi *skateboarding* di Indonesia, selain itu ingin memberikan nilai berita bahwa, profesi sebagai *skateboarder* dapat dijadikan mata pencaharian sampingan untuk membantu ekonomi, terutama untuk *skater* di Indonesia. Selain itu, meluruskan isu-isu yang simpang siur tentang *skateboard*.

Komunikasi daring yang dibuat berisikan beberapa konten, dengan tiga narasumber serta beberapa orang untuk melakukan *voxpath*. Narasumber yang pertama ada Almer Hendy Putra, yaitu seorang amatir *skateboarder* asal kota Bandung, yang cukup dikenal dari kalangan *skateboarder* lain, khususnya Bandung. Alasan memilih Almer adalah ingin mengetahui dari segi pandang *skateboarder* amatir dalam menanggapi persoalan ini. Almer juga sudah sering mengikuti beberapa kompetisi, terlebih dalam membuat karya video *part*.

Selain itu, terdapat Pro-*skater* yang sempat mengikuti seleksi Asian Games 2018 yaitu, Rizqi Gea. Namun ia digantikan oleh pemain *skateboard* perempuan. Karena pada saat seleksi Asian Games 2018 dominan laki-laki

dibanding perempuan, sedangkan dibutuhkan juga gender perempuan. Alasan memilihnya, walaupun ia tidak jadi masuk seleksi Asian Games, ia juga memiliki banyak prestasi yang diraih. Sehingga dapat memberikan pengaruh yang baik dan menjadikannya contoh dalam meraih prestasi serta mengambil sisi pandang dari segi *Pro-skater*.

Kemudian, narasumber yang terakhir ada pengamat *skateboard* yaitu, Rio Sanjaya selaku *founder* dari Wonder Skateboarding. Rio sudah cukup lama berkecimpung dalam dunia *skateboard* kurang lebih mulai dari tahun 2000-an, dan sering diundang menjadi kontributor *event skateboard*. Sehingga dapat menjelaskan beberapa isu dan pandangan secara luas mengenai keadaan *skateboard* di Indonesia.

Dalam proses pembuatan film dokumenter dengan komunikasi daring, film tersebut dikemas secara informatif dan berdampak bagi penonton disambung dengan realitas seputar *skateboard*, komunikasi antar narasumber dilakukan secara daring, maka *footage-footage* yang dikumpulkan bersumber dari Internet seperti *Youtube*, atau kumpulan video dari narasumber serta teman-teman yang memiliki video bermain *skateboard*. Hal ini dilakukan karena, adanya pandemi *Covid-19* mengharuskan penulis untuk tetap di rumah saja dan tidak dapat melakukan liputan langsung lapangan. Maka, hal ini diakali untuk tetap bisa melanjutkan pengerjaan Tugas Akhir. Tentu sumber-sumber terkait tetap dicantumkan namanya, untuk menghargai mereka yang memiliki hak cipta terhadap karya tersebut.

Selain itu, untuk meningkatkan keingin tahuan penonton mengenai hal ini. Target audiens yang dituju adalah semua umur terlebih milenial, terutama yang rata-rata masih aktif dalam bermain, baik untuk "*for fun*" atau dalam tingkat yang serius.

Tidak hanya berisikan wawancara, tentunya ada beberapa bagian di mana film tersebut memberikan suatu hal baru terutama informasi yang juga akan memberikan pengaruh kepada khalayak. Selain itu juga memberikan visual atau gambar yang menarik dengan pengumpulan *footage* dari teman-teman dan berbagai sumber, tentunya bervariasi. Tak lupa memberikan *subtitle* di dalamnya, agar penonton atau audiens dengan mudah mengerti pembicaraan dan tidak menimbulkan kesalah pahaman dalam mengartikan film tersebut.

1.2. Tujuan Manfaat Karya

Tujuan yang ingin dicapai untuk karya ini adalah dengan memberikan pemahaman kepada masyarakat mengenai eksistensi serta perspektif *scene skateboarding* di Indonesia agar masyarakat melek mengenai hal ini, selain itu meningkatkan minat penonton untuk lebih menghargai karya film berbentuk apapun secara nyata, baik yang sudah ada maupun baru ada. Dalam film ini juga terdapat informasi kebaruan bagi mereka mengenai perkembangan *skateboarding* di Indonesia, dapat dikatakan isu-isu ini krusial dan penting bagi masyarakat. Diharapkan karya ini dapat tersampaikan ke khalayak, agar peka atau sensitif terhadap keberadaan *skateboarding* Indonesia dengan penyampaian pesan secara visual.

1.3. Kegunaan Karya

- a.** Kegunaan karya ini diharapkan dapat melengkapi kajian-kajian mengenai pandangan publik, serta lingkup salah satu olahraga ekstrem *skateboard* yang saat ini diakui sebagai cabang olahraga di Indonesia.
- b.** Memperkuat temua-temuan yang ada mengenai *skateboard*, beserta argumen yang kuat untuk membutuhkan penelitian yang matang kepada khalayak.