

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Karya

Perkembangan *skateboard* di dunia bukan lagi sekadar sebuah olahraga ekstrem, melainkan telah berevolusi menjadi gaya hidup dengan identitasnya sendiri dalam budaya jalanan. Hal ini menciptakan banyak pelaku yang terlibat dalam *skateboard* mengalami perubahan signifikan dalam kehidupan mereka masing-masing (Haenfler, 2014, hlm. 22-23).

Melansir dari HAI Online (Bahar, 2020), *skateboard* telah memasuki Indonesia sejak 80-an melalui video-video dan majalah *skateboard* yang berasal dari luar negeri. Awalnya, pandangan masyarakat Indonesia terhadap *skateboard* hanya sebatas hobi ekstrem bagi anak muda yang kurang mendapatkan perhatian luas di Tanah Air, bahkan di Jakarta sendiri *skatepark* masih langka dan sering dianggap ilegal dan diusir oleh pihak berwenang ketika bermain di jalanan. Oleh karena itu, perkembangan olahraga *skateboard* di Indonesia masih jauh tertinggal dibandingkan dengan negara-negara lain, disebabkan oleh kurangnya fasilitas, sarana, dan pra sarana yang memadai (Helniha, 2010).

Aulia & Asril (2019) mengatakan bahwa *skatepark* di bawah *fly over* Slipi masih minim fasilitas pendukung. Kualitas rintangan atau *obstacle* yang dibuat masih di bawah standar sehingga membuat para pemain *skateboard* merasa kurang nyaman untuk bermain karena pembangunannya yang setengah-setengah. Hal ini dapat keluhan dari pemain *skateboard* yang sering kali memanfaatkan *skatepark* di Slipi seperti pemerintah perlu menggandeng komunitas *skateboard* untuk diskusi terhadap pembangunannya agar sesuai dengan harapan komunitas.

Mengutip Putra (2020), ia menyebutkan Didi Arifin selaku pemerhati *skateboard* berharap cabang olahraga *skateboard* memperoleh perhatian dan dukungan fasilitas yang lebih karena terbukti pencapaian prestasi yang atlet dapat

walaupun pelakunya terlihat berjuang sendiri. Selain itu, Tony Adam Cahya selaku Ketua Kounitas Indonesia *Skateboard* (KIS) menilai Indonesia menjadi salah satu negara yang potensial berkat kompetisi Asian Games 2018 di Palembang, Indonesia.

Meski begitu, saat ini *skateboard* telah memasuki era perkembangan yang terus berlanjut dan terus menunjukkan eksistensinya, terutama di kota-kota besar seperti Jakarta, Surabaya, Bali, dan beberapa kota lainnya (Westoro & Listyani, 2016). Pertumbuhan yang pesat dari permainan *skateboard* di Indonesia menjadikannya sebagai kegiatan positif yang menarik minat banyak orang, khususnya di kalangan remaja. Dengan semakin banyaknya pemain *skateboard* di Indonesia, berbagai komunitas mulai bermunculan dari berbagai kota sehingga turut mendorong perkembangan dan pertumbuhan *skateboard* menjadi lebih luas (Syuhada, et al., 2022).

Oleh karena itu, melihat kurangnya perhatian dari pemerintah terhadap perkembangan dan kemajuan olahraga *skateboard* di Indonesia, penting bagi pemerintah dan masyarakat untuk meningkatkan dukungan terhadap olahraga *skateboard* dengan menyediakan sarana dan prasarana yang lebih baik. Melihat fenomena tersebut, penulis membuat karya berupa film dokumenter tentang peningkatan popularitas dan kemajuan *skateboard* di Jakarta saat ini yang telah menjadi fenomena yang disukai oleh banyak orang, tetapi upaya untuk menjaga agar ekosistemnya terus berkembang dihadapkan oleh tantangan seperti dukungan sarana dan prasarana olahraga *skateboard* masih kurang maksimal.

Penulis memilih lokasi liputan di Jakarta karena setelah melakukan riset, banyak pemain *skateboard* yang lebih memilih bermain di *skatepark* buatan swasta dibandingkan dengan pemerintah. Sebab, *skatepark* yang telah dibangun oleh pemerintah tidak sesuai dengan harapan para pemain *skateboard*, bahkan buatannya bisa berpeluang membuat para pemain cedera. Hal ini menunjukkan tidak adanya keterlibatan antara pemerintah dan komunitas *skateboard* dalam pembangunan

*skatepark* di Jakarta. Dengan demikian, para pemain *skateboard* lebih memilih bermain di *skatepark* yang dibuat oleh swasta.

Pengerjaan karya ini berupa film dokumenter dengan menggunakan teknik wawancara secara langsung agar terbukti penyampaian pesan melalui dokumenter ini berhasil kepada audiens secara audio dan visual dengan mengandung komponen realistis. Film dokumenter yang dibuat ini memiliki sejumlah narasumber dengan latar belakang dan pengalaman yang berbeda-beda di dalam *scene skateboard* berdasarkan di wilayah Jakarta, contohnya Irfan Saputra, Dejan Priandhi, Tony Sruntul, Joshua Wibysono, Muhammad Ghufransyah, dan Muhammad Shofwan Farhat. Proses pembuatan film ini juga menyajikan *footage* seperti bermain *skateboard*, suasana *skatepark*, fotografi, film *skateboard*, dan lainnya.

Konsep dokumenter ini berfokus pada mengeksplorasi tantangan dan aspirasi pemain *skateboard* di Indonesia, mulai dari kurangnya fasilitas hingga pandangan negatif masyarakat. Meskipun beberapa dokumenter tentang *skateboard* sudah pernah dibuat di Indonesia, jumlahnya masih terbatas dan cara pengemasannya yang jauh berbeda dalam penyajian narasumber. Oleh karena itu, dokumenter ini berusaha memberikan perspektif yang lebih mendalam dan komprehensif. Dokumenter ini dipublikasikan di YouTube karena *platform* ini mudah diakses oleh siapa saja dengan koneksi internet, tidak memerlukan biaya untuk publikasi serta sebagai *platform* video paling populer di dunia sehingga publikasi di sini akan meningkatkan peluang dokumenter untuk dilihat oleh banyak orang.

Pada akhirnya, karya video dokumenter yang penulis buat menyajikan narasi-narasi yang terdengar suara penuh dari narasumber dengan bantuan visualnya yang menyinkronisasi suara, bahkan pemberian *subtitle* pada film dokumenter ini agar audiens mudah mengerti atas pembicaraan-pembicaraan yang dilakukan oleh narasumber dan tidak memberikan kesalahpahaman dalam penyampaian atau interpretasi dari video dokumenter penulis yang berjudul “*Push to Coast.*”

## 1.2 Tujuan Karya

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis membuat film dokumenter ini dengan tujuan sebagai berikut:

1. Menghasilkan produk jurnalistik berupa film dokumenter yang diunggah melalui akun YouTube dari media bernama Vase Media yang fokus memberitakan seputar *skateboard* di Indonesia.
2. Menghasilkan produk jurnalistik berupa film dokumenter dengan capaian sebanyak 1.000 penonton.

## 1.3 Kegunaan Karya

Kegunaan karya penulis memiliki landasan nilai-nilai jurnalistik yang dibuat berdasarkan prinsip dan kode etik jurnalistik yang mendukung kegunaan media tersebut dalam menyajikan berita secara profesional. Nantinya, diharapkan hasil dari karya jurnalistik berupa film dokumenter berdampak nyata bagi seluruh golongan masyarakat dalam mendukung sarana dan prasarana olahraga *skateboard* di Indonesia.

Karya ini juga diharapkan mampu menjadi salah satu sumber yang dapat meningkatkan pengetahuan masyarakat terhadap cabang olahraga *skateboard* agar bisa lebih diterima di sekitar dan harapannya atlet-atlet pemain *skateboard* bisa semakin merebak luas di setiap daerah serta mendapat dukungan yang maksimal.