



**MAKNA GAYA HIDUP KOMUNITAS SKATEBOARD
(PENDEKATAN FENOMENOLOGI ANGGOTA KOMUNITAS
SKATEBOARD DI KOTA KARAWANG)**

Riyan Hermayan, Eka Yusup, Nurkinan

Jurusan Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik,

Universitas Singaperbangsa Karawang

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tentang makna gaya hidup komunitas skateboard di Kota Karawang. Pendekatan penelitian yang digunakan ialah pendekatan fenomenologi dengan tipe penelitian deskriptif. Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa wawancara dan studi pustaka, setelah data hasil wawancara terkumpul kemudian dilakukan analisis secara deskriptif. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa makna gaya hidup pada anggota komunitas skateboard di Kota Karawang dijelaskan dalam dua hal, yakni motif mereka bergabung ke komunitas skateboard adalah dapat mengenal dan memperoleh pengetahuan tentang skateboard dari orang yang berada di lingkungan komunitas skateboard atau dari masing-masing individu anggota komunitas. Kemudian bagaimana gaya hidup dan makna gaya hidup anggota komunitas skateboard dalam menjalani aktivitas mereka sebagai anggota komunitas skateboard, dimaknai dari permainan skateboard itu sendiri. Seorang anggota komunitas dapat ditunjukkan melalui pakaian, dan perlengkapan yang mereka kenakan.

Kata Kunci: Gaya hidup, Skateboard, Komunitas.

PENDAHULUAN

Gaya hidup mempengaruhi kehidupan masyarakat. Ada banyak macam gaya hidup yang saat ini berkembang di masa kini, salah satunya penampilan atau fashion. Perhatian terhadap gaya hidup dan fashion saat ini memang tidak dapat dipisahkan.

Olahraga skateboard yang saat ini dipilih oleh sebagian masyarakat sebagai gaya hidup, semakin berkembang pesat di daerah Indonesia salah satunya di Kota Karawang. Olahraga skateboard ialah salah satu cabang berolahraga ekstrim yang menggunakan papan seluncur. Skateboard dikategorikan selaku kegiatan tamasya, wujud seni, suatu profesi, serta pula perlengkapan transportasi.

Permainan skateboard sendiri sudah cukup lama ada di Indonesia. Tercatat pertama kali masuk ke Indonesia pada tahun 1976. Seiring berjalanya waktu, skateboard menjadi gaya hidup dan memiliki komunitas. Dalam hal ini komunitas penggemar skateboard membuat kegiatan dan berlatih bersama. Kemudian atlet-atlet skatboarding lokal bahkan ada yang sudah mendapat pengakuan internasional. Dari komunitas dan pelaku skateboard inilah yang membentuk atlet Indonesia untuk ajang profesional pertama di Asian Games tahun 2018.

Komunitas skateboard di Karawang juga pernah mengalami kemunduran dan tidak aktif untuk beberapa saat. Namun saat ini para komunitas skateboard mulai aktif kembali dan menarik perhatian masyarakat luar mulai dari remaja sampai orang dewasa. Aktivitas yang dilakukan komunitas skateboard Karawang ini cukup menyenangkan karena mereka membantu orang yang belum bisa menggunakan skateboard dan melakukan latihan bersama sehingga komunitas ini dia anggap positif

karna membawa pengaruh baik untuk masyarakat. Selain pelatihan olahraga skateboard yang menyehatkan, komunitas ini juga mengikuti beberapa kegiatan yang berhubungan dengan skateboard dengan sangat antusias. Selain itu komunitas ini juga aktif mengikuti berbagai kompetisi skateboard diluar kota seperti di Jakarta, Bekasi, Subang hingga Bandung.

Selain aktif mengikuti kompetisi, mereka juga mengadakan event rutin setiap tahunnya di tanggal 21 Juni yaitu di hari skateboard dunia. Komunitas skateboard ini merayakan hari skateboard dengan mengajak "Go Skateboarding 21 Juni" dan membuat perlombaan yang menarik.

Komunitas ini secara tidak langsung memberikan manfaat kepada para remaja dengan mengajak ke arah yang positif dan juga menjadi sebuah wadah bagi para remaja untuk menyalurkan hobi mereka ke minat olahraga.

Disamping itu, gaya hidup berupa penampilan atau fashion yang berkembang di kalangan komunitas skateboard ini menjadi inspirasi karena gaya mereka di nilai sangat keren, modis, dan stylish. Menurut (Goffman, 1959). Tiap orang pada dasarnya melaksanakan kontruksi bukti dirinya dengan metode menunjukkan diri serta membangun image ataupun citra. Penampilan diri ini berubah menjadi keinginan untuk mendapatkan pengakuan sosial dari karakter ini. Kepribadian juga merupakan substansi yang dapat diuraikan melalui preferensi, keyakinan, mentalitas, dan cara hidup. Dengan demikian, kepribadian dapat diartikan sebagai tanda bahwa kita unik atau setara dengan orang lain. Kepribadian bukanlah sesuatu yang pasti dan statis, melainkan sesuatu yang berkembang dan menciptakan.

Bukti diri yang dibangun oleh masing-masing individu dalam suatu komunitas secara tidak langsung ialah

bukti diri komunitas tersebut. Individunya yang berbeda dalam komunitas skateboard pada dasarnya tetap memiliki persamaan dengan anggota-anggota komunitas yang ada didalamnya seperti cara berpakaian yang dimiliki individu, mempunyai kesamaan dalam kesenangan bermain skateboard, selalu membawa papan skateboard ketika berpergian, serta kekompakan dan keseruan setiap anggotanya. Persamaan-persamaan inilah yang membuat perbedaan dari komunitas lain. Ciri khas itu dapat terlihat saat portal-portal khusus komunitas, dimana konstruksi identitas ini bisa dilihat dari interaksi-interaksi dengan anggota yang terjadi didalamnya dan melalui foto-foto yang diunggah di sosial media seperti instagram dan facebook.

Peneliti melakukan observasi dan wawancara pada komunitas skateboard di Kota Karawang. Observasi ini dilakukan untuk mengamati gaya hidup di komunitas skateboard Kota Karawang. Hasil observasi di komunitas memiliki gaya hidup yang tergolong mewah. Sedangkan di observasi lain yang terlihat beberapa anggota terlihat menggunakan gaya fashion yang sederhana.

Penelitian terdahulu yang berkaitan dengan olahraga skateboard pernah dilakukan oleh Pandu Westoro dan Refti Handini L, Ilmu Sosial dan Hukum, Tahun 2016. Dengan judul "Kecintaan Skaters Terhadap Skateboard". Hasil dari penelitian ini diketahui kecintaan para skaters pada skateboard menjadikan para skaters rela membagi waktu dengan apa yang mereka lakukan, demi belajar skateboard maupun mempelajari lebih mendalam mengenai skateboard.

Sedangkan penelitian terdahulu yang berkaitan dengan fashion pernah dilakukan oleh Dominikus Isak Petrus Berek dengan judul penelitian "Fashion Sebagai Komunikasi Identitas Sub

Budaya (Kajian Fenomenologis terhadap Komunitas Street Punk Semarang). Adapun hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa, perilaku menjadi Punks hanya memiliki 'kenyamanan' perasaan. Sedangkan identitas diri Punks yang sudah mulai merasa bosan dan sudah keluar dari komunitas Punks, memiliki ketidaknyamanan perasaan yang timbul akibat konflik internal.

Kesamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yakni fenomenologi dipilih sebagai kajian atau teori. Fenomenologi dikenal sebagai aliran filsafat sekalian tata cara berpikir, yang menekuni suatu fenomena manusiawi ataupun biasa di sebut human phenomena, tanpa menanyakan apa pemicu dari fenomena itu, realitas objektifnya, serta penampakkannya. Fenomenologi tidak berpindah dari kebenaran fenomena semacam yang nampak terdapat terdapatnya, tetapi begitu yakin kalau fenomena yang nampak itu, merupakan objek yang penuh dengan arti tresendental. Oleh sebab itu buat mendapatkan hakikat kebenaran, hingga wajib menerobos melampaui fenomena yang nampak itu.

Oleh sebab itu secara metodologis, fenomena bertugas agar menjelaskan thing in themselves, mengenali apa yang masuk saat sebelum pemahaman, serta menguasai arti serta esensinya, dalam intuisi serta refleksi diri. Proses ini membutuhkan penggabungan dari apa yang terlihat, serta apa yang terdapat dalam cerminan orang yang mengalaminya. Jadi gabungan antara yang real serta yang sempurna. Dengan demikian pengalaman hidup sejumlah orang tentang suatu konsep atau gejala, dalam citizen journalism ini konsep atau pandangan hidup mereka.

Berdasarkan uraian tersebut, sehingga peneliti tertarik agar meneliti apakah motif informan dari komunitas skateboard di Kota Karawang memasuki

atau mengikuti komunitas skateboard dan bagaimana sebagai anggota komunitas skateboard memaknai gaya hidup. Secara singkat dapat ditarik garis permasalahan tersebut dan dibuat rumusan masalahnya yaitu "MAKNA GAYA HIDUP KOMUNITAS SKATEBOARD (Pendekatan Fenomenologi Anggota Komunitas Skateboard di Kota Karawang)".

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif melalui analisis deskriptif. Sedangkan pendekatan yang digunakan ialah pendekatan fenomenologi konstruksi sosial yang artinya usaha memahami individu-individu, memahami dunia tempat mereka hidup dan bekerja.

Penelitian ini menggunakan fenomenologi dari pemikiran Alfred Schutz yakni lebih sistematis, komprehensif, maupun praktis sebagai sebuah pendekatan yang bertujuan sebagai menangkap berbagai gejala (fenomena) dalam dunia sosial. Schutz adalah salah seorang perintis pendekatan fenomenologi sebagai analisis dalam menangkap segala gejala sosial yang terjadi di dunia ini.

Penelitian dilakukan secara mendalam serta tipe penelitian berupa penelitian deskriptif yang bermaksud untuk mendapatkan gambaran umum tentang motif dan makna gaya hidup komunitas skateboard di Kota Karawang. Deskriptif yang dimaksud di sini adalah dengan menuturkan dan menggambarkan data yang diperoleh secara apa adanya, kemudian peneliti menarik kesimpulan. Selain itu, peneliti menggunakan interpretasi sendiri.

1. Motif Bergabung Dalam Komunitas

Mengenai motif anggota komunitas skateboard Karawang untuk bergabung dengan komunitas skateboard Karawang sendiri yaitu

ketertarikan dengan skateboard dan memiliki hobi bermain skateboard, Niat adalah dorongan yang melekat pada suatu tujuan. Proses berpikir individu-individu lokal skateboard di Kota Karawang ditandai dengan adanya motivasi yang muncul dari dalam diri individu sehingga individu tersebut berdemonstrasi untuk bermain atau bergabung dengan wilayah setempat.

Pada dasarnya, orang-orang dari daerah skateboard Karawang cenderung menyelesaikan latihan rutin sehingga harus memiliki pilihan untuk berbicara dengan orang-orang lokal lainnya. Hal ini dikomunikasikan oleh Narwoko dan Suyanto (2007:62) bahwa salah satu alasan seseorang melakukan hubungan sosial adalah untuk memuaskan kerinduan untuk berhubungan dengan orang lain. Dimana tatanan ini menggambarkan pedoman makhluk sosial yang tidak dapat memenuhi kewajiban dengan asumsi mereka tidak berbagi atau berkolaborasi secara sosial dengan orang lain.

Hal ini tercermin dari hasil pertemuan yang dilakukan dengan setiap individu dari kawasan skateboard Karawang, bahwa sebagian besar masyarakat lokal mengartikan skating sebagai kegiatan rekreasi atau bahwa bergabung dengan kawasan lokal bertujuan untuk menambah wawasan atau menambah wawasan tentang skating, sehingga mereka pertimbangkan skating sebagai cara untuk membuat kehidupan lain. kehadiran, karena skating adalah musuh dari permainan standar.

Mempertimbangkan konsekuensi dari tinjauan tersebut, dapat diklarifikasi dengan baik bahwa perspektif individu di daerah setempat tentang pentingnya skating sendiri akan lebih sering memperkuat skating sebagai cara hidup. Orang-orang lokal bergabung dengan skateboard lokal dan kemudian memiliki lebih banyak informasi tentang skating adalah pekerjaan untuk kehadiran diri dalam iklim sosial mereka.

Latihan yang rutin dilakukan dan menginvestasikan energi gratis di lapangan Karapawitan dan di bawah jalan layang Karawang merupakan karya yang memiliki pilihan untuk memiliki arti penting bagi waktu yang dimiliki oleh masyarakat setempat, dimana hal ini dinyatakan sebagai cara hidup oleh Nur Jannah (2011).

Motif informan bergabung dalam komunitas skateboard Karawang memiliki kesamaan setiap anggota sebagai penggemar skateboard. Lebih lanjut lagi dari hasil wawancara, peneliti berpendapat bahwa faktor lingkungan kelompok menjadi pendorong informan bergabung pada komunitas skateboard Karawang. Hal ini menunjukkan unsur kebutuhan kelompok inti menjadi faktor pendorong yang penting untuk bergabung di komunitas skateboard, karena melalui unsur inti kebutuhan dalam kelompok ada tiga kebutuhan akan keberadaan, kebutuhan berhubungan atau interaksi, dan kebutuhan untuk berkembang, dimana hal ini dinyatakan sebagai kelompok inti dari kebutuhan Alderver (ERG Theory). Dari wawancara yang sudah peneliti lakukan peneliti mengambil kesimpulan di atas mengenai motif informan memasuki komunitas skateboard yaitu karena ketertarikan dengan skateboard dan memiliki hobi bermain skateboard, mencari teman dengan hobi yang sama yaitu skateboard, menyalurkan hobi dengan posting, mengisi waktu luang dengan berolahraga, dan saling memberikan informasi yang bermanfaat bagi sesama pecinta skateboard.

Peneliti juga berpendapat bahwa informan memiliki alasan yang bervariasi dalam mendefinisikan daya tarik mereka untuk bergabung di komunitas skateboard, sehingga data ini cukup relevan dan dapat menghasilkan data yang sedang diteliti.

2. Makna Gaya Hidup Anggota

Apabila memperhatikan secara keseluruhan, pesan yang disampaikan melalui penelitian menunjukkan bahwa seseorang yang menghabiskan waktu luangnya untuk berada ditempat bermain skateboard berlokasi di lapangan Karangpawitan, dan dibawah jembatan layang Krawang. Walaupun hanya sekedar bersosialisasi ataupun menyalurkan hobi bermain skateboard yang dimiliki dapat diterangkan bahwa individu tersebut merupakan skateboarder. Hal ini dikarenakan bahwa pada dasarnya sebagian besar anggota komunitas merupakan penikmat dalam arti hobi dengan skateboard, namun tidak menjadikannya sebagai olahraga melainkan sebagai sarana untuk menghabiskan waktu luang dan untuk bersosialisasi dengan penikmat skateboard yang ada di kota Karawang, yang dapat diterangkan sebagai gaya hidup.

Peneliti menarik kesimpulan dalam pemaknaan style di komunitas skateboard ini yang penting adalah keamanan bermain dan penampilan tidak menjadi faktor utama untuk bermain skateboard. Tidak ada aturan secara khusus untuk bergabung di komunitas skateboard di Kota Karawang. Siapapun boleh bergabung dengan komunitas skateboard ini meskipun anggota yang belum memiliki skateboard sekalipun.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil observasi penelitian di lapangan, dan analisis data hasil dari wawancara mendalam dengan informan, serta pendukung dengan mempelajari studi kepustakaan terhadap penelitian yang membahas Fenomenologi Gaya Hidup Komunitas Skateboard di Kota Karawang, dapat disimpulkan bahwa motif utama informan bergabung dalam komunitas skateboard di Kota Karawang ini yaitu karena memiliki kesukaan terhadap

skateboard, mencari teman yang memiliki hobi yang sama yaitu bermain skateboard, menyalurkan hobi dengan kegiatan positif, mengisi waktu luang dan memberikan informasi yang bermanfaat untuk para pecinta skateboard. Kemudian bagi para anggota komunitas skateboard gaya hidup dan makna gaya hidup atau penampilan mereka bukanlah prioritas utama akan tetapi keamanan bermain skateboard dan sopan santun dalam berinteraksi baik dengan sesama anggota ataupun masyarakat adalah poin penting dari komunitas skateboard ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Fauzi. (2017) Budaya Nongkrong Anak Muda di Kafe. Denpasar: dalam Jurnal Universitas Udayana.
- Angga, Sandy Susanto. (2013) Membuat Segmentasi Berdasarkan Life Style (Gaya Hidup). Malang: dalam Jurnal Universitas Ma Chung.
- Anwar, S. (1998) Metode Penelitian. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Arikunto, S. (2013) Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aswadinur. (2013) Gaya Hidup Remaja Pedesaan. Banda Aceh: Skripsi Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Unsyiah.
- Cut, Putri Widya Fonna. (2017) Gaya Hidup Pekerja Seks Komersial (PSK) di Negeri Syariat Kota Banda Aceh. Banda Aceh: Skripsi Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Unsyiah.
- Dewi, Alifiyah Rachma. (2017) Hubungan Gaya Hidup Hedonis dengan Perilaku Konsumtif Fashion Pakaian. Malang: Skripsi UIN Maliki.
- Didit, Setiawan. (2013) Gaya Hidup Punklung. Semarang: Skripsi Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Negeri.
- Eunike, R., Muadi, S. and Sobari, W. (2020) 'Inconsistency of Regulations Causes Small Parking Revenue Inkonsistensi Peraturan Penyebab Kecilnya Pendapatan Parkir Universitas Brawijaya Direktorat Bina Sistem Lalu Lintas dan Angkutan Kota serta Direktorat Jenderal', 3(1), pp. 15-40.
- Goffman, E. (1959) The Presentation of Self in Everyday Life. New York: The Overlook Press.
- Kodrat, Wahyudi. (2016) Dampak Gaya Hidup Modern Mahasiswa dalam Perspektif Ekonomi Islam. Makasar: Skripsi UIN Alaudin.
- Kuncoro, M. (2013) Metode Riset untuk Bisnis dan Ekonomi. Jakarta: Erlangga.
- Kuswarno, E. (2013) Fenomenologi. Bandung: Widya Padjajaran.
- Lexy, J. M. (2009) Metodologi Penelitian Kualitatif. Jakarta: Remaja Rosdakarya.
- Ii, B. A. B. and Sosial, K. (no date) 'Burhan Bungin, Sosiologi Komunikasi: Teori, Paradigma, dan Diskursus Teknologi Komunikasi di Masyarakat', (Jakarta: Kencana, 2009), hal. 48-52, pp. 21-42.
- Mardalis (1999) Metode Penelitian Suatu Pendekatan Proposal. Jakarta: Bumi Aksara.
- Miftah, Afif Mahmuda. (2014) Studi Pengaruh Gaya Hidup Modern Masyarakat Indonesia terhadap Visualisasi Iklan Televisi Tri Indie Versi "Anak Cowok" dan "Anak Cewek". Yogyakarta: Skripsi Seni Rupa, Universitas Seni Indonesia.
- Neng, Kokom Komariah. (2015) Pengaruh Gaya Hidup Remaja terhadap Meningkatnya Perilaku Melanggar Norma di Masyarakat. dalam Jurnal Sosietes.
- Sugiyono (2013) Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Tendean S. Cristian (2013) 'Peranan Humas Dalam Pencitraan Universitas Sam Ratulangi Manado', Acta Diurna Komunikasi, II No.4(4), p. 16.