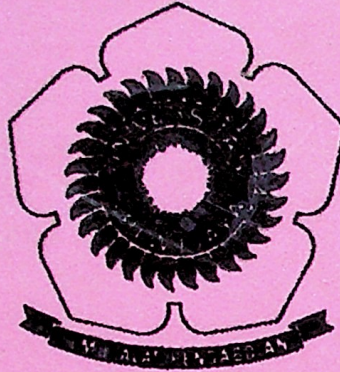


**POLA INTERAKSI PEMAIN SKATEBOARD DI KOTA
PALEMBANG**

(Studi pada Komunitas Pemain Skateboard “Palembang Street Imaginator”)



SKRIPSI

**Untuk Memenuhi Persyaratan Dalam
Mencapai Derajat S1 Ilmu Sosiologi**

DISUSUN OLEH:

M.AKHYAR REZA F

07053102030

**JURUSAN SOSIOLOGI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

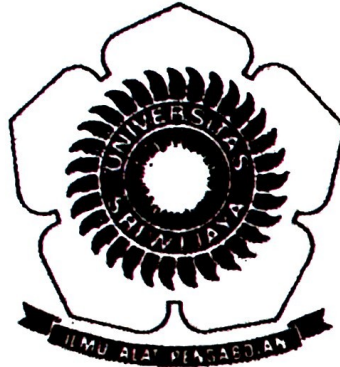
2011

S
Fg7.307
AKH
P.
C. 110094
2011 -



**POLA INTERAKSI PEMAIN SKATEBOARD DI KOTA
PALEMBANG**

(Studi pada Komunitas Pemain Skateboard "Palembang Street Imaginator")



SKRIPSI

**Untuk Memenuhi Persyaratan Dalam
Mencapai Derajat S1 Ilmu Sosiologi**

**DISUSUN OLEH:
M.AKHYAR REZA F**

07053102030

**JURUSAN SOSIOLOGI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
2011**

POLA INTERAKSI PEMAIN SKATEBOARD DI KOTA PALEMBANG
(studi pada komunitas pemain skateboard "Palembang Street Imaginator")

UNTUK MEMENUHI PERSYARATAN
DALAM PENCAPAIAN DERAJAT ILMU SOSIAL

DIAJUKAN OLEH :

M. Akhyar Reza F

07053102030

TELAH DISETUJUI OLEH DOSEN PEMBIMBING

INDRALAYA, Januari 2011

DOSEN PEMBIMBING 1

Drs. Mulyanto MA

NIP. 195611221983031002

 12
1 2011

DOSEN PEMBIMBING II

Mery Yanti S.Sos MA

NIP. 19770542000122001



POLA INTERAKSI PEMAIN SKATEBOARD DI KOTA PALEMBANG

(Studi pada Komunitas Pemain Skateboard "Palembang Street Imaginator")

SKRIPSI

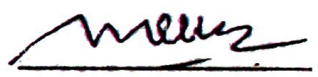
**Telah Dipertahankan di Depan Dewan Penguji Skripsi
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sriwijaya
dan Dinyatakan Berhasil Untuk Memenuhi Sebagian Syarat
dari Syarat-syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Sosiologi
Pada Tanggal, 26 Januari 2011**

SUSUNAN DEWAN PENGUJI

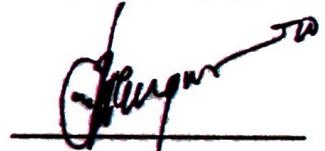
Drs. Mulyanto, MA
Ketua



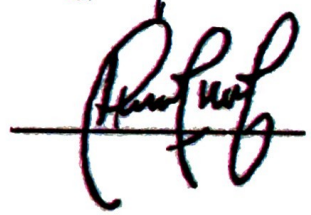
Mery yanti, S.Sos, MA
Anggota



Dra. Dyah Hapsari ENH M.Si
Anggota



Drs. Sulaiman Mansyur, Lc, M.Hum
Anggota

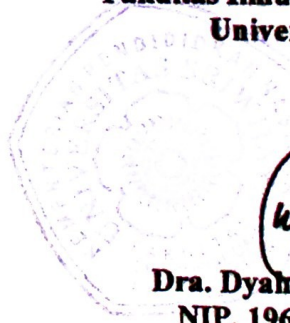


**Indralaya, Februari 2011
Jurusan Sosiologi
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Sriwijaya**

Dekan,



**Dra. Dyah Hapsari ENH M.Si
NIP. 196010021992032001**



Motto:

“AKUMAU AKUDAPAT” *f.*

Akhyar Reza Fahlevi

Past was memory

Present is doing

Future is hope

Kupersembahkan Kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan kekuatan serta hidayahnya.
2. Kedua Orang tuaku tercinta dan terkasih atas dukungan dan do'a yang tanpa henti, serta selalu ada saat susah senangku.
3. Adik-adikku, Sittah, dan Alfarouq yang ku sayangi.
4. Teman-temanku dan sahabat-sahabatku tersayang.
5. Dosen Fisip Unsoi Jurusan Sosiologi, terima kasihku atas semua bimbingan dan ilmu yang telah diberikan padaku.

KATA PENGANTAR

Skripsi yang berjudul “Pola Interaksi Pemain Skateboard Di Kota Palembang (Studi Pada Komunitas Pemain Skateboard “ Palembang Street Imaginator”)), secara spesifik mengkaji masalah proses interaksi yang terjadi pada komunitas *skateboard* “Palembang Street Imaginator” baik proses interaksi antar anggota komunitas maupun interaksi dengan masyarakat hingga menjadi suatu Pola dalam proses interaksi tersebut.

Tak dapat dipungkiri bahwa selesainya naskah skripsi ini tentunya tidak terlepas dari keterlibatan berbagai pihak yang telah memberikan sumbangsih baik moril maupun materil kepada penulis, untuk itu penulis memanjatkan rasa syukur kepada Allah SWT dan rasul-Nya atas limpahan dan curahan nikmat serta kasih sayang, kekuatan, dan perlindungan kepada penulis, dan untuk itu pula secara khusus penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Badia Perizade, M.B.A. selaku Rektor Universitas Sriwijaya.
2. Ibu Dra. Dyah Hapsari, ENH, M.Si selaku Dekan FISIP Universitas Sriwijaya.
3. Bapak Dr. Zulfikri Suleman, MA selaku ketua jurusan Ilmu Sosiologi FISIP Universitas Sriwijaya.
4. Bapak Drs. Mulyanto, MA, selaku Pembimbing I yang telah meluangkan banyak waktu untuk memberikan bimbingan, nasihat, saran dan pengarahan serta pandangan-pandangan yang sangat membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Ibu Merry yanti S.sos, MA selaku pembimbing II yang telah banyak membantu dan meluangkan waktu untuk memberikan masukan, bimbingan, saran, semangat dan dukungan yang bermanfaat.

6. Seluruh Dosen FISIP Unsri yang banyak membantu selama masa perkuliahan di Kampus FISIP UNSRI. Terimakasih tak terhingga atas semua ilmu, pengetahuan, dan pembelajaran yang Penulis dapatkan dari Bapak-Bapak dan Ibu-Ibu semuanya.
7. Penghargaan setinggi-tingginya Penulis persembahkan pada orang tua, Ayah Ibu tercinta, terima kasih atas dorongan, nasihat, motivasi dan bantuan baik moril maupun materil dengan kasih sayang dan do'a yang tiada hentinya yang tentunya sangat berarti dan menjadi kekuatan bagi Penulis. Semoga Allah SWT selalu melimpahkan kasih sayang dan kebahagiaan pada kalian. Aminnn.
8. Kedua adikku, Sittah April Indah (Ayuk), M. Alfarouq Angkasa Putra (Adek), terima kasih atas do'a dan perhatian kalian untuk Kakak selama ini, adik-adikku sayang.
9. Buat teman-teman komunitas "Palembang Street Imaginator" yang telah bersedia diwawancara dan sangat membantu dalam penyelesaian skripsi ini. Semoga Anda semua selalu diberi kebahagiaan serta limpahan kasih sayang oleh Allah SWT dan terus semangat untuk memajukan PSI....Aminnn...

Akhirnya penulis berharap kiranya apa yang telah dicapai ini dapat memberikan manfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan khususnya Sosiologi. Penulis menyadari banyak keterbatasan yang terdapat dalam penulisan skripsi ini, maka dari itu penulis menyambut baik atas berbagai masukan dan saran sebagai perbaikan terhadap skripsi ini.

Inderalaya, januari 2011

M. Akhyar Reza Fahlevi

ABSTRAK

Penelitian yang membahas "Pola Interaksi Pemain Skateboard Di Kota Palembang (Studi pada Komunitas Pemain Skateboard "Palembang Street Imaginator") ini mengkaji mengenai interaksi yang terjadi pada komunitas pemain *skateboard* di Kota Palembang khususnya pada komunitas "Palembang Street Imaginator" baik interaksi antar anggota komunitas maupun dengan masyarakat hingga membentuk sebuah Pola. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif, menggambarkan data deskriptif dari fenomena yang dikaji dengan unit analisis adalah komunitas pemain skateboard yang ada di kota Palembang. Informan kunci pada penelitian ini yaitu tokoh masyarakat seperti petugas Satpol Pamong Praja, pengurus kolam renang Lumban Tirta, dan pengunjung KIF Park. Informan dalam penelitian ini yaitu para pemain skateboard. Penentuan informan dalam penelitian ini dilakukan secara *purposive* dengan prinsip *snowball*. Informan dalam penelitian ini berjumlah 5 orang pemain skateboard yang telah lama menjadi anggota dalam komunitas dan cukup tahu tentang skateboard.

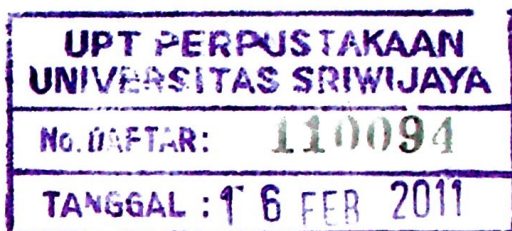
Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa interaksi yang di lakukan para pemain skateboard "Palembang Street Imaginator" yaitu interaksi antar anggota komunitas interaksi yang terjadi sangat intens melalui komunikasi dan kontak sosial yang mereka lakukan baik itu komunikasi dan kontak sosial secara langsung maupun tidak langsung. Selain interaksi yang di lakukan antar para anggota komunitas interaksi juga di lakukan dengan masyarakat, namun interaksi yang terjadi sangat rendah karena kedua unsur interaksi, baik itu komunikasi dan kontak sosial jarang sekali terjadi.

Terdapat beberapa pola interaksi yang di lakukan oleh para pemain *skateboard* "Palembang Street Imaginator" yaitu pertama pola antar pemain *skateboard* antara lain adalah pola kerjasama, pola persaingan, dan pola kontravensi. Pola yang kedua yaitu pola interaksi antara pemain skateboard dengan masyarakat yaitu pola interaksi dalam bentuk kontravensi dan kerjasama.

Kata kunci: pola Interaksi, komunitas, skateboard, "Palembang Street Imaginator"

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL
LEMBAR PENGESAHAN
MOTTO DAN PERSEMBAHAN
KATA PENGANTAR
ABSTRAK
DAFTAR ISI
DAFTAR TABEL
DAFTAR BAGAN



BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Perumusan Masalah	7
1.3. Tujuan dan manfaat penelitian	7
1.3.1. Tujuan Penelitian	7
1.3.2. Manfaat Penelitian	7
1.3.2.1. Manfaat teoritis	7
1.3.2.2. Manfaat Praktis	8
1.4. Tinjauan Pustaka	8
1.5. Kerangka Pemikiran	13
1.5.1. Komunitas	13
1.5.2. Konsep Interaksi Sosial	14
1.6. Metode Penelitian	26
1.6.1. Sifat dan Jenis Penelitian	26
1.6.2. Lokasi Penelitian	27
1.6.3. Batasan Konsep	28
1.6.4. Informan Penelitian	29
1.6.5. Unit Analisis Data	30
1.6.6. Data dan Sumber Data	30
1.6.6.1. Data Primer	30
1.6.6.2. Data Sekunder	31
1.6.7. Teknik Pengumpulan Data	31
1.6.7.1. Observasi	31
1.6.7.2. Wawancara Mendalam	32
1.6.7.3. Dokumentasi	33
1.6.8. Teknik Analisis Data	33
1.6.8.1. Tahap Reduksi Data	33
1.6.8.2. Tahap Penyajian Data	35
1.6.8.3. Tahap Kesimpulan	36

BAB II DESKRIPSI LOKASI DAN SUBYEK PENELITIAN	37
2.1. Profil Komunitas Skateboard "Palembang Street Imaginator"	37
2.2. Deskripsi Lokasi Bermain Skateboard dan Informan Penelitian	38
2.2.1. Lokasi Bermain Skateboard	38
1. Kolam Renang Lumban Tirta	38
2. Kambang Iwak Family Park	39
2.2.2. Informan Penelitian	39
BAB III ANALISIS DAN INTERPRETASI DATA	43
3.1. Interaksi Sosial Antar Pemain Skateboard "Palembang Street Imaginator"	43
3.2. Interaksi Sosial Antara Pemain Skateboard "Palembang Street Imaginator"	
Dengan Masyarakat	52
3.3. Pola interaksi Antar Pemain Skateboard "Palembang Street Imaginator"	55
3.3.1. Interaksi Berorientasi Kerja Sama	56
3.3.2. Interaksi Berorientasi Persaingan	60
3.3.3. Kontravensi	62
3.4. Pola Interaksi Antara Pemain Skateboard "Palembang Street Imaginator"	
Dengan Masyarakat	64
BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN	73
4.1. Kesimpulan	73
4.2. Saran	76

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Informan masyarakat	42
-------------------------------	----

DAFTAR BAGAN

Bagan 1.1 Proses Komunikasi	17
Bagan 1.2 Alur Kerangka Pemikiran	25

BAB I

PENDAHULUAN



1.1. Latar Belakang

Manusia sebagai makhluk sosial memiliki keinginan untuk bergabung dan berinteraksi dalam sebuah kelompok dan dalam kelompoknya manusia akan melakukan aktivitasnya, dimana aktivitas itu terjadi bila ada interaksi. (Soekanto, 2006: 55). Untuk dapat hidup berdampingan dengan manusia lainnya, manusia melakukan komunikasi, kontak sosial, dan bermasyarakat. Interaksi sosial merupakan dasar dari terjadinya komunikasi, kontak sosial, dan kehidupan bermasyarakat, atau disebut juga proses sosial. Proses sosial adalah pengaruh timbal balik antara gejala yang satu dengan gejala yang lainnya, misalnya antara segi kehidupan ekonomi dengan segi kehidupan politik, segi kehidupan hukum dengan segi kehidupan ekonomi, dan seterusnya. Dalam interaksi sosial terkandung makna kontak timbal balik antara inter-stimulasi dan respon (Soleman 1984: 109).

Remaja adalah suatu fase dalam kehidupan manusia, dimana pada fase ini remaja sedang mengalami masa pencarian jati diri, dan biasanya dalam upaya pencarian jati diri tersebut, remaja mudah untuk meniru hal-hal yang terjadi di sekitarnya, sehingga turut membentuk sikap dan pribadi mereka. Pada masa remaja manusia mulai mencari gaya hidup yang sesuai dengan selera mereka. Pada masa ini manusia mulai mencari hal-hal yang menjadi pegangan dalam hidup mereka, baik dalam pencarian gaya hidup, gaya bicara, penampilan, dan

lain sebagainya. Salah satu contohnya adalah individu-individu yang tergabung dalam komunitas pemain *skateboard* yang memiliki hobi dan tujuan yang sama, mereka melakukan serangkaian kegiatan didalamnya, yaitu melakukan permainan skateboard di sebagian tempat.

Dewasa ini *skateboard* telah menjadi salah satu jenis olahraga atau lebih tepatnya berkembang menjadi hobi dalam masyarakat kota. Olahraga *Skateboard* sendiri adalah sejenis olahraga yang menggunakan alat sebuah papan dengan berbagai ukuran dan dengan empat roda dan ornamen-ornamen lain yang melekat pada papan *skateboard* itu sendiri yang kemudian dipakai atau dikendarai oleh seseorang. *Skateboard* menjadi suatu fenomena yang menarik, karena olahraga ini kebanyakan peminatnya adalah anak-anak muda kota walaupun ada beberapa yang sudah tidak muda lagi, dan semakin menarik untuk di teliti karena olahraga ini kebanyakan berada dalam ruang publik kota, dan sekaligus membentuk identitas maupun gaya hidup anak muda kota yang tidak ingin dikatakan sebagai anak muda yang ketinggalan zaman. Lalu fenomena ini semakin menarik karena dari usaha mereka mengklaim ruang untuk menampilkan atraksi mereka secara publik dengan identitas kehidupan sosial komunitas mereka yang telah mereka bangun.

Perkembangan *skateboard* di Indonesia dimulai tahun 1970. Lalu pertengahan tahun 1990-an semakin banyak pemuda yang bermain skateboard karena sudah ada *skateshop* yang menjual peralatan *skateboard* secara lengkap meskipun tidak dengan *legal license*. Dan salah satu label luar negeri seperti *City*

Surf sering juga menggelar kejuaraan *skateboard* seperti di Jakarta, Bandung, dan Surabaya. Sehingga secara tidak langsung sangat mendukung meningkatnya peminat olahraga *skateboard* ini. Perkembangan mulai pesat ketika pada tahun 1997 didirikan *skatepark* di Senayan. Perkembangan menjadi semakin pesat ketika "Indonesian Skateboarding Association" (ISA) terbentuk pada tahun 1998. ISA merupakan induk organisasi *skateboard* di Indonesia. Pertandingan *skateboard* nasional yang diadakan oleh ISA terus dilaksanakan sampai sekarang yang menandai semakin berkembangnya olahraga *skateboard*. Komunitas *skateboard* lokal muncul tidak hanya di kota besar seperti Jakarta, Bandung, Semarang dan Bali. ([http://fiitwanttodie.blogspot.com/skateboard dan anak muda kota/](http://fiitwanttodie.blogspot.com/skateboard%20dan%20anak%20muda%20kota/) Muhammad wahyu. Di akses pada tanggal 17 desember 2009). Dalam permainan *skateboard* dikenal bermacam-macam gaya atau trick-trick di antaranya seperti: *ollie*, *kick flip*, *half flip*, *drop in*, *tail slide*, *nose slide*, dan sebagainya yang mana berbagai gaya tersebut sering dilakukan oleh para pemain *skateboard*. ([http:// eprints.undip.ac.id/peluang pengembangan public skatepark di ruang terbuka publik kota semarang/](http://eprints.undip.ac.id/peluang%20pengembangan%20public%20skatepark%20di%20ruang%20terbuka%20publik%20kota%20semarang/)Ginanjari firdaus. Di akses pada tanggal 17 Desember 2009)

Dalam pencarian identitas seseorang berupaya untuk menampilkan dirinya dalam berbagai cara seperti gaya hidup, cara berpakaian, aksi politik, dan sebagainya. Hal semacam ini tampak pada komunitas *skateboard* dimana anggotanya berusaha untuk menampilkan ciri khas dalam hobi ini yaitu dengan gaya berpakaian yang berbeda dari yang lain, musik kesukaan, dan sebagainya. Semua hal ini merupakan sebuah cara untuk memberikan sebuah rasa yang

berbeda dari yang lain. Perbedaan menjadi kunci penting karena identitas baru yang berusaha dikomunikasikan melalui berbagai macam cara berbeda dengan identitas-identitas yang sudah ada dalam masyarakat yang bersangkutan yang nantinya akan menimbulkan pro dan kontra dalam masyarakat.

Skateboard di Kota Palembang sudah ada sekitar tahun 2000-an. Awalnya hanya terdiri dari beberapa orang saja, kemudian berkembang menjadi suatu komunitas dan mempunyai nama “Palembang street imaginator” sekitar tahun 2004. (<http://PSISK8BMX.org/asal> muasal PSI. Di akses pada tanggal 17 desember 2009). Media elektronik memang mempunyai pengaruh yang besar atas berkembangnya komunitas skateboard di Kota Palembang, seperti televisi dan internet. Dengan adanya hal ini semakin memudahkan untuk mengakses informasi dan menambah pengetahuan bagi para *skateboarder* (pemain papan seluncur atau skateboard) di kota Palembang khususnya para pemain skateboard “Palembang Street Imaginator”.

Selain bermain di tempat permanen yaitu lapangan parkir kolam renang lumban tirta, para pemain *skateboard* “Palembang Street Imaginator” ini melakukan kegiatan atau permainan *skateboard* di berbagai tempat dan mereka menjuluki hal ini dengan sebutan *check spot*. Aktivitas ini biasa dilakukan dengan berjalan dari satu tempat ke tempat lain dengan tujuan agar mereka mendapatkan *spot* atau daerah yang bisa dijadikan media tempat mereka bermain papan seluncur, salah satunya yaitu daerah Kambang Iwak Family Park (KIF Park), dalam hal klaim ruang untuk bermain *skateboard* komunitas ini mengalami

kesulitan-kesulitan karena system masyarakat dan juga konstruksi masyarakat yang berpandangan negatif terhadap *skateboard* ini, salah satunya karena peran media yang kebanyakan menampilkan *skateboard* hanya pada satu sisi saja yaitu sisi negative, sehingga secara tidak langsung berimplikasi terhadap bagaimana komunitas-komunitas *skateboard* "Palembang Street Imaginator " ini mengklaim ruang untuk dijadikan tempat bermain *skateboard*.

Konfrontasi atau adu argumentasi selalu ada dalam hal klaim ruang ini, menyebabkan bertambah sulit diterimannya *skateboard* ini sebagai bagian olahraga pada umumnya dalam masyarakat dan yang menjadi gaya hidup dikalangan anak-anak muda dan sering juga terjadi aksi kejar-kejaran antara anggota komunitas tersebut dengan masyarakat atau dengan petugas ketertiban setempat, tapi bagi mereka disitulah tantangannya dengan salah satu alasan seperti itu mereka mendapatkan kepuasan dan kenikmatan tersendiri.

Akibat tindakan yang mereka lakukan, yaitu aksi permainan papan seluncur di tempat umum timbul pandangan-pandangan, *skateboard* itu perbuatan merusak dan mengganggu ketertiban umum. Kegiatan ini tetap dilakukan walaupun tergolong mengganggu keindahan kota, dan sampai sekarang komunitas *skateboard* "Palembang Street Imaginator" tetap melakukan kegiatannya.

Selain itu biasanya komunitas *skateboard* "Palembang Street Imaginator" ini menjadi musuh dinas tata kota dan polisi pamong praja, sebab rata-rata setelah mereka bermain *skateboard* ada beberapa fasilitas umum yang sedikit rusak. Selain para *skateboarder* (sebutan untuk pemain papan seluncur) dituntut punya

skill, mereka juga diwajibkan punya nyali besar kalau sewaktu-waktu digertak, dikejar, dan ditangkap petugas akibat aktivitas mereka pada saat bermain di fasilitas umum ataupun berhadapan dengan resiko seperti patah tangan atau kaki pada saat bermain *skateboard*, sebab permainan yang satu ini mempunyai tingkat resiko kecelakaan yang cukup tinggi.

Menurut peneliti, hal yang menarik dalam penelitian yang berjudul "Pola interaksi pemain skateboard di kota Palembang" adalah komunitas pemain *skateboard* di kota Palembang khususnya komunitas pemain *skateboard* "Palembang Street Imaginator" selalu dianggap negatif oleh masyarakat sekitar. Sedangkan dalam hal interaksi selain harus berinteraksi dengan sesama anggota komunitas, komunitas ini juga tidak bisa lepas dengan yang namanya kontak sosial dan komunikasi dengan masyarakat.

Dalam penelitian ini yang menjadi fokus penelitian adalah pola interaksi sosial komunitas pemain *skateboard* di kota Palembang khususnya pada komunitas "Palembang Street Imaginator", yaitu cara mereka melangsungkan dan mempertahankan komunitasnya terkait dengan kegiatan *skateboardnya* serta cara berinteraksi antar para anggota komunitas "Palembang Street Imaginator" dan juga masyarakat, contohnya seberapa intens interaksi yang terjadi antara anggota komunitas dan bagaimana mereka berperan dalam kehidupan masyarakat umum agar dianggap sebagai suatu kegiatan positif para kawula muda. Hingga olahraga ini bisa diterima dan tidak dianggap buruk keberadaannya.

1. 2. Perumusan Masalah

Dari uraian yang telah dipaparkan dalam latar belakang permasalahan, maka yang menjadi permasalahan dalam penelitian ini adalah berupa pertanyaan.

1. Bagaimana interaksi antar pemain skateboard dan interaksi antara pemain skateboard dengan masyarakat di kota Palembang ?
2. Bagaimana pola interaksi antar pemain skateboard dan pola interaksi pemain skateboard dengan masyarakat di kota Palembang?

1.3. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.3.1. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan masalah penelitian yang dirumuskan di atas, maka yang menjadi tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mendeskripsikan interaksi antar pemain skateboard dan interaksi antara pemain skateboard dengan masyarakat di kota Palembang.
2. Untuk mendeskripsikan pola interaksi antar pemain skateboard dan pola interaksi pemain skateboard " Palembang Street Imaginator" dengan masyarakat.

1.3.2. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Manfaat penelitian secara teoritis diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi perkembangan ilmu-ilmu sosial khususnya Sosiologi, terutama yang berhubungan dengan studi tentang komunitas pemain skateboard dan implikasinya terhadap perubahan nilai-nilai tertentu di masyarakat.

komunikasi yang tepat kepada masyarakat di Bandung, diakses pada tanggal 17 desember 2009).

Dapat disimpulkan bahwa penelitian yang berjudul memperkenalkan *skateboard* melalui media dan komunikasi yang tepat kepada masyarakat Di Bandung menjelaskan melalui media tertentu seperti media cetak dan elektronik dengan bahasa komunikasi yang tepat agar komunitas skateboard tidak selalu di pandang negatif oleh masyarakat dan mendapat support dari masyarakat dan juga pemerintah kota bandung dalam melakukan kegiatan komunitas tersebut.

Penelitian tentang Peluang pengembangan publik *skatepark* di ruang terbuka publik pusat kota Semarang. mengangkat masalah perkembangan *skateboard* terutama pada tata ruang tempat para skater tersebut bermain, sebab lokasi atau tempat bermain menjadi salah satu factor pendukung perkembangan olahraga *skateboard* itu sendiri. Dan tujuan penelitian itu sendiri yaitu untuk mengidentifikasi peluang pengembangan public *skatepark* di ruang terbuka publik Pusat Kota Semarang agar para pecinta olahraga tersebut dapat terus berkembang tanpa mengubah fungsi dari ruang terbuka public pusat kota semarang tersebut. Metode penelitian yang digunakan yaitu kualitatif deskriptif yang digunakan untuk menjelaskan fenomena dan permasalahan, sedangkan komparatif dilakukan dengan studi literatur dan membandingkan kebutuhan *skatepark* di Semarang terhadap kota-kota lain. Penelitian ini dilakukan oleh Ginanjar Firdaus (2007), penelitian dipublikasikan melalui Internet dengan alamat situs: (<http://>

2. Manfaat Praktis

Manfaat Praktis yang dapat diambil dari penelitian ini adalah :

1. Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai salah satu bahan masukan dan sumbangan pemikiran yang berarti bagi praktisi dan akademisi dalam studi lanjutan mengungkap aspek yang berkaitan dengan komunitas pemain skateboard.
2. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi tambahan informasi kepada masyarakat tentang realitas komunitas pemain skateboard dengan yang ada di Kota Palembang khususnya.

1.4. Tinjauan Pustaka

Penelitian tentang *skateboard* yang ditemui belum banyak yang memfokuskan pada komunitasnya, namun penelitian-penelitian yang ditemui akan menjadi bahan acuan dan menambah pengetahuan bagi peneliti.

Penelitian tentang Memperkenalkan *skateboard* melalui media dan komunikasi yang tepat kepada masyarakat Di Bandung dilakukan dengan tehnik pencatatan dan tehnik pendokumentasian serta metode pengumpulan data lingual dilakukan dengan metode observasi. Hasil penelitian ini menjelaskan mengenai media komunikasi dan informasi tentang komunitas skateboard di Bandung kepada halayak ramai. Penelitian ini dilakukan oleh Heru Efendi (2006), penelitian dipublikasikan melalui Internet dengan alamat situs: (<http://worddspace.widyatama.ac.id/> *Memperkenalkan skateboard melalui media dan*

eprints.undip.ac.id/*Peluang pengembangan publik skatepark di ruang terbuka publik pusat kota Semarang*, diakses pada tanggal 17 desember 2009).



Penelitian ini mendapatkan tiga peluang, yaitu pengembangan public *skatepark* dapat dikembangkan di ruang terbuka publik, dikembangkan di daerah pengembangan baru dan pengakomodasian *skatedot* di area publik seperti di trotoar. Selain itu penelitian ini juga menemukan solusi yang tepat bagi para peminat atau pelaku olahraga *skateboard* dan juga masyarakat dengan cara system hirarki public *skatepark* yang dapat mengakomodasi olahraga *skateboard* tersebut tanpa mengubah mengubah fungsi dari ruang terbuka publik.

Penelitian tentang *Skateboard* dan anak muda kota di Jogjakarta mengangkat masalah peminat olah raga skateboard ini kebanyakan dikalangan anak-anak muda erat kaitannya dengan hal pencarian jati diri oleh kalangan usia muda ini yang lebih terbuka akan hal-hal baru termasuk *skateboard* didalamnya. Penelitian ini dilakukan oleh Muhammad Wahyu (2008), penelitian dipublikasikan melalui Internet dengan alamat situs: (<http://fiitwanttodie.blogspot.com/> Skateboard dan anak muda kota,di akses pada tanggal 17 desember 2009).

Berdasarkan dari beberapa penelitian tersebut, maka terdapat beberapa perbedaan antara penelitian yang akan di lakukan yaitu, penelitian tentang Pola interaksi sosial pemain *skateboard* di kota Palembang akan menjelaskan interaksi sosial antar sesama anggota komunitas “Palembang Street Imaginator” dan juga interkasi sosial antara anggota komunitas dengan masyarakat yang ditinjau dari

sudut teori interaksi dimana interaksi adalah variabel penting dalam mendeskripsikan makna keberadaan komunitas *skateboard* yang ada pada kota Palembang khususnya komunitas pemain *skateboard* “Palembang Street Imaginator”. Pada penelitian ini juga menitikberatkan bagaimana komunitas ini berinteraksi secara baik dengan masyarakat sekitar agar komunitas ini tidak dianggap negatif.

Pada penelitian sebelumnya yang menjadi objek penelitian yaitu ruang yang digunakan *skateboarder* dalam melakukan permainan *skateboard* tersebut, sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan yang menjadi objek penelitian yaitu para pemain *skateboard* itu sendiri, dalam hal bergaul hingga interaksi mereka terhadap dunia luar yang pro dan kontra terhadap keberadaan mereka. Namun hasil penelitian tentang peluang public *skatepark* di ruang terbuka publik kota Semarang, akan dijadikan tinjauan untuk menambah pengetahuan peneliti tentang *skateboard*.

Berdasarkan tinjauan tersebut dapat di ketahui permasalahan umum pemain *skateboard* di setiap kota yaitu tidak terdapatnya fasilitas yang memadai bagi komunitas tersebut, sehingga menyebabkan mereka bermain di tempat tempat umum. Berdasarkan penelitian tersebut juga dapat dijadikan sebuah solusi bagi para pemain *skateboard* di kota Palembang.

Pada konsep pencarian dan penunjukan identitas, dimana konsep tersebut yang semula ada pada para pemain *skateboard* di kota Palembang sekarang telah terkikis oleh kultur Palembang yang cenderung industrial membuat struktur-

struktur masyarakat terhegemoni mengkonsumsi produk bukan sebagai substansi melainkan sebagai 'kemasan', hal ini dapat di lihat dari munculnya berbagai brand yang mengatas namakan skateboard di industry, alhasil pada umumnya kebanyakan para pemain skateboard di kota Palembang melakukan aktivitasnya sebagai ekspresi untuk menunjukkan identitasnya tidak sepenuhnya benar, namun dalam era dimana gaya hidup lebih mendominasi tampilan, atau yang biasa di sebut "pengen di bilang" artinya pada umumnya kebanyakan hanya ingin di sebut sebagai suatu bagian dari komunitas skaterboard namun tidak focus. Yang lebih penting adalah bagaimana hadir sebagai 'manusia simbolik' lengkap dengan atribut gaya hidup yang dominan.

Kepustakaan tentang permasalahan komunitas *skateboard* sendiri masih sangat terbatas terutama dalam lingkup akademik di Indonesia khususnya Kota Palembang. Olahraga *skateboard* sering kali dipandang sebagai bentuk pencarian identitas anak muda atau untuk sekedar menunjukkan eksistensi mereka. Aksi mereka pun sering berhadapan dengan aparat kota (Satpol Pamong Praja) bahkan tidak jarang juga berhadapan dengan aparat kepolisian karena dipandang sebagai aksi yang merusak fasilitas publik.

Keberadaan *skateboarder* (pemain papan seluncur) tetap saja ada walaupun dipandang sebagai aksi yang merusak keindahan kota mengganggu ketertiban umum. Sehingga membuat pandangan yang sinis terhadap mereka. Hal-hal tersebut sering menjadi pemicu perseteruan antara para pemain skateboard dengan masyarakat sekitar ataupun para petugas keamanan

1.5. Kerangka Pemikiran

1.5.1 Komunitas

Community atau komunitas adalah orang-orang tertentu yang menduduki wilayah geografis tertentu, memiliki kebudayaan yang sama, dan mampu bertindak secara kolektif untuk mencapai sesuatu. Komunitas adalah suatu kelompok setempat (lokal) dimana orang melaksanakan segenap kegiatan (aktifitas) kehidupannya (Kartasaopoetra dan Hartini, 1992).

Menurut W.M.F. Hotsteede, komunitas ditafsirkan sebagai sekelompok orang, yang hidup bersama dalam sebuah wilayah lokal yang terbatas dan menunjukkan derajat homogenitas tertentu terhadap nilai-nilai dan kepentingan. (dalam Moelyono, 1997: 46). Menurut Ferdinand Tonies, komunitas didefinisikan sebagai sekumpulan manusia yang hidup bersama dan dengan demikian mempunyai milik bersama yang tidak mereka bagi atau tidak hanya sekedar mempunyai kepentingan khusus tetapi juga mempunyai seperangkat kepentingan bersama. (dalam Karl Mannheim, 1987: 129). Dengan dalih yang ada komunitas dapat didefinisikan sebagai kumpulan orang-orang tertentu yang memiliki minat, kepentingan dan tujuan sama serta kumpulannya tidak bersifat sementara. Komunitas yang berhubungan dengan penelitian ini yaitu komunitas pemain *skateboard* yang ada di kota Palembang khususnya komunitas “palembang Street Imaginator” konsep komunitas yang di masukkan oleh peneliti dalam alur kerangka pemikiran yaitu untuk menjelaskan kepada pembaca bahwa yang melakukan interaksi di sini yaitu sebuah komunitas.

1.5.2 Konsep Interaksi Sosial

Manusia adalah makhluk sosial yang tidak dapat hidup sendiri. Ia selalu membutuhkan orang lain untuk memenuhi kebutuhannya. Manusia berhubungan dapat dikatakan bahwa manusia itu selalu bergantung dengan orang lain. Untuk dapat hidup berdampingan dengan manusia lainnya, manusia melakukan komunikasi, kontak sosial, dan bermasyarakat.

Interaksi sosial merupakan dasar dari terjadinya komunikasi, kontak sosial, dan kehidupan bermasyarakat, atau disebut juga proses sosial. Proses sosial adalah pengaruh timbal balik antara gejala yang satu dengan gejala yang lainnya, misalnya antara segi kehidupan ekonomi dengan segi kehidupan politik, segi kehidupan hukum dengan segi kehidupan ekonomi, dan seterusnya. Dalam interaksi sosial terkandung makna kontak timbal balik antara inter-stimulasi dan respon (Soleman 1984: 109).

Menurut Soekanto (1990: 61), interaksi sosial merupakan hubungan-hubungan sosial yang dinamis, yang menyangkut hubungan antara orang-orang, antar kelompok-kelompok manusia, ataupun antar orang dengan kelompok manusia.

Ada banyak faktor yang mempengaruhi terjadinya interaksi sosial antara individu atau kelompok yang berinteraksi. Ada empat faktor yang mempengaruhi terjadinya interaksi sosial ini (Soekanto 1990: 56-58), keempat faktor tersebut dapat bergerak sendiri-sendiri secara terpisah, maupun dalam keadaan tergabung, keempat faktor tersebut adalah:

1. Faktor Imitasi

Imitasi merupakan dorongan untuk meniru orang lain (G. Tarde dalam Walgito, 2002: 58). Menurut Tarde, masyarakat itu tiada lain dari pengelompokan manusia dimana individu-individu yang satu mengimitasi dari yang lain dan sebaliknya; bahkan masyarakat itu baru menjadi sebenarnya apabila manusia mulai mengimitasi kegiatan manusia lainnya.

2. Faktor Sugesti

Faktor sugesti berlangsung apabila seseorang memberi suatu pandangan atau suatu sikap yang berasal darinya dan kemudian diterima oleh orang lain. Sugesti juga dapat didefinisikan pengaruh psikis, baik yang datang dari diri sendiri, maupun yang datang dari orang lain, yang pada umumnya diterima tanpa adanya kritik dari individu yang bersangkutan

3. Faktor Identifikasi

Identifikasi sebenarnya merupakan kecenderungan-kecenderungan atau keinginan-keinginan dalam diri seseorang untuk menjadi sama dengan pihak lain. Proses ini akan membentuk kepribadian seseorang, hal ini terjadi karena identifikasi lebih mendalam daripada imitasi. Dalam proses identifikasi seseorang akan berusaha belajar untuk mengetahui kelebihan orang yang akan dicontohnya.

4. Faktor Simpati

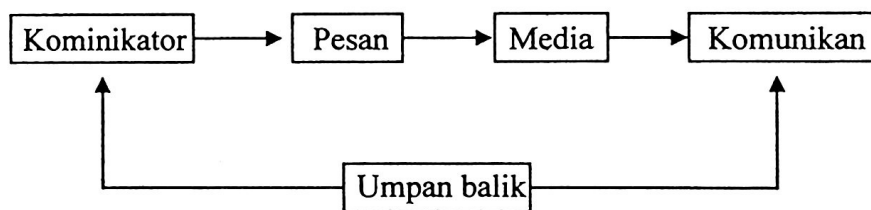
Proses simpati sebenarnya merupakan suatu proses di mana seseorang merasa tertarik pada pihak lain. Di dalam proses ini, perasaan memegang peranan yang sangat penting, walaupun dorongan utama pada simpati adalah keinginan untuk memahami pihak lain dan untuk bekerjasama dengannya.

Interaksi sosial tidak mungkin terjadi jika tidak memenuhi dua syarat. Dua syarat agar interaksi sosial dapat terjadi, yaitu:

1. Kontak Sosial. Kontak sosial adalah hubungan antara satu orang atau lebih melalui percakapan dengan saling mengerti tentang maksud dan tujuan masing-masing dalam kehidupan masyarakat. Kontak sosial dapat terjadi secara langsung ataupun tidak langsung antara satu pihak dengan pihak yang lain. Kontak sosial tidak langsung adalah kontak sosial yang menggunakan alat, sebagai perantara; misalnya melalui telepon, radio, surat dan lain-lain. Sedangkan kontak sosial secara langsung adalah kontak sosial melalui suatu pertemuan dengan bertatap muka dan berdialog diantara kedua belah pihak tersebut. Kontak sosial terjadi tidak hanya karena adanya aksi, tetapi juga harus memenuhi ada reaksi (tanggapan) dari pihak lain sebagai lawan kontak sosial (Abdulsyani, 2002 : 154).
2. Komunikasi Sosial. Komunikasi sosial adalah persamaan pandangan antara orang-orang yang berinteraksi terhadap sesuatu hal. Arti terpenting dari komunikasi adalah bahwa seseorang memberikan tafsiran pada perilaku orang lain (yang berwujud pembicaraan, gerak badan atau sikap), perasaan apa yang ingin di sampaikan oleh orang tersebut. Orang yang bersangkutan kemudian memberikan reaksi terhadap perasaan yang ingin di sampaikan oleh orang lain tersebut. Dengan adanya komunikasi sikap-sikap dan perasaan-perasaan suatu kelompok manusia atau orang perseorangan dapat diketahui oleh kelompok lain atau orang lainnya. Hal itu kemudian merupakan bahan untuk menentukan reaksi apa yang akan dilakukannya (Soekanto, 2002 : 67).

Untuk dapat hidup berdampingan dengan manusia lainnya, manusia melakukan komunikasi, kontak sosial, dan bermasyarakat. Interaksi sosial merupakan dasar dari terjadinya komunikasi, kontak sosial, dan kehidupan bermasyarakat, atau disebut juga proses sosial. Menurut Harold Lasswell, komunikasi adalah proses penyampaian pesan oleh komunikator kepada komunikan melalui media yang menimbulkan efek tertentu. Dalam melakukan komunikasi, ada lima unsur yang harus dipenuhi, yang dijelaskan pada bagan berikut ini:

Bagan 1.1
Proses Komunikasi



1. Komunikator (*communicator, source, sender*) adalah orang yang menyampaikan pesan.
2. Pesan (*message*) adalah seperangkat lambang bermakna yang disampaikan oleh komunikator.
3. Media (*media, channel*) adalah saluran komunikasi tempat berlalunya pesan dari komunikator kepada komunikan.
4. Komunikan (*communicant, communicate, receiver, receiptent*) adalah orang yang menerima pesan.
5. Umpan balik atau efek (*feed back, effect, impact, influence*) adalah tanggapan komunikan kepada komunikator apabila pesan telah tersampaikan.

Syarat utama interaksi sosial adalah individu yang berinteraksi. Menurut Kimbal Young dalam Soleman (1984: 112), interaksi sosial dapat berlangsung antara:

1. Orang-perorangan dengan kelompok atau kelompok dengan orang-perorangan (*person to group or group to person interaction*).

Dalam interaksi itu seorang individu berinteraksi sosial dengan kelompok. Contohnya, seorang ketua kelas yang sedang memberikan penjelasan di depan teman-temannya mengenai pembagian tugas piket kelas, atau seorang mahasiswa praktek kerja lapangan (PKL) yang sedang mengajar di depan kelas.

2. Kelompok dengan kelompok (*group to group interaction*).

Dalam interaksi ini kepentingan individu-individu dalam kelompok merupakan satu kesatuan, dan berhubungan dengan kepentingan individu-individu dalam kelompok lain.

3. Orang-perorangan (*person to person interaction*).

Dalam interaksi ini individu yang satu memberikan pengaruh, rangsangan, atau stimulus kepada individu lainnya. Sebaliknya, individu yang terkena pengaruh itu akan memberikan reaksi, tanggapan, atau respons. Wujud interaksinya dapat berupa kerlingan mata, jabat tangan, saling menyapa, bercakap-cakap, atau mungkin bertengkar, interaksi sosial dapat terjadi tanpa berbincang-bincang, misalnya, orang yang sedang marah, tidak menyapa terhadap temannya, saling berdiam diri atau orang yang bertingkah aneh yang mengundang perhatian orang banyak.

Apabila interaksi sosial itu diulang menurut pola yang sama dan bertahan (*ajeg*) untuk waktu yang lama, maka akan terwujud hubungan sosial (*social relation*).

Interaksi sosial dapat terjadi dalam tiga bentuk, yaitu:

1. Kerjasama (*cooperation*). Kerja sama merupakan suatu usaha bersama individu dengan individu atau kelompok-kelompok untuk mencapai satu atau beberapa tujuan.
2. Persaingan (*competition*). Persaingan merupakan suatu proses sosial, di mana individu atau kelompok-kelompok manusia yang bersaing, mencari keuntungan melalui bidang-bidang kehidupan.
3. Pertentangan atau pertikaian (*conflict*). Pertikaian dapat terjadi karena adanya proses interaksi di mana penafsiran perilaku tidak sesuai dengan maksud dari pihak pertama, yaitu pihak yang melakukan aksi, sehingga menimbulkan suatu keadaan di mana tidak terdapat keserasian di antara kepentingan-kepentingan para pihak yang melakukan interaksi.

Gillin dan Gillin dalam Soerjono Soekanto (1990: 77) mengemukakan ada dua proses sosial yang timbul sebagai akibat adanya interaksi sosial, yaitu:

1. Proses yang asosiatif (mendukung), terdiri dari tiga bentuk yang lebih khusus:
 - a. Kerja Sama (*Cooperation*)

Beberapa orang sosiolog menganggap bahwa kerjasama merupakan bentuk interaksi sosial yang pokok. Sebaliknya sosiolog lain menganggap bahwa kerjasamalah yang merupakan proses utama. Golongan yang terakhir tersebut memahami kerjasama untuk menggambarkan sebagian besar bentuk-bentuk interaksi sosial atas dasar bahwa segala macam bentuk interaksi tersebut dapat dikembalikan pada kerja sama.

Bentuk kerjasama tersebut berkembang apabila orang dapat digerakkan untuk mencapai suatu tujuan bersama dan harus ada kesadaran bahwa tujuan tersebut di kemudian hari mempunyai manfaat bagi semua. Juga harus ada iklim yang menyenangkan dalam pembagian kerja serta balas jasa yang akan diterima.

b. Akomodasi

Istilah akomodasi dipergunakan dalam dua arti yaitu untuk menunjukan pada suatu keadaan dan untuk menunjuk pada suatu proses. Akomodasi yang menunjuk pada suatu keadaan, berarti adanya suatu keseimbangan (*equilibrium*) dalam interaksi antar orang-perorangan atau kelompok-kelompok manusia dalam kaitanya dengan norma-norma sosial dan nilai-nilai sosial yang berlaku didalam masyarakat. Sebagai suatu proses, akomodasi menunjuk pada usaha-usaha manusia untuk meredakan suatu pertentangan yaitu usaha-usaha untuk mencapai kestabilan. Menurut Gillin dan Gillin akomodasi adalah suatu pengertian yang digunakan oleh para sosiolog untuk menggambarkan suatu proses dalam hubungan-hubungan sosial yang sama artinya dengan pengertian adaptasi (*adaptation*) yang dipergunakan oleh ahli-ahli biologi untuk menunjuk pada suatu proses dimana mahluk-mahluk hidup menyesuaikan dirinya dengan alam sekitarnya.

individu-individu dalam komunitas maupun di luar komunitas tersebut.

Hubungan antar anggota komunitas ini tidak berdasarkan kontrak, ekonomi, maupun hubungan kerja. Hubungan tersebut bersifat pribadi, spontan, sentimental dan inklusif atau bersifat batin dengan kata lain hubungan persahabatan. Secara ideal, hubungan primer dianggap sebagai tujuan atau sebagai suatu nilai sosial yang harus dicapai (Soekanto, 2006: 112).

Ini berarti bahwa hubungan tersebut bersifat sukarela, dimana pihak-pihak yang bersangkutan benar-benar merasakan suatu kebebasan dalam pelaksanaannya. Apabila suatu persahabatan timbul karena jual-beli, maka hubungan tadi bukan merupakan persahabatan murni karena dalam batas-batas tertentu terdapat unsur-unsur paksaan yang terkadang tidak disadari untuk memenuhi suatu kewajiban.

Hal ini sesuai dengan konsep hubungan primer Kingsley Davis (dalam Soekanto, 2006: 111), yaitu sifat utama hubungan primer adalah kesamaan tujuan dari individu-individu yang tergabung dalam kelompok. Salah satu diantara tujuan bersama tadi adalah hubungan antar individu tersebut. Jadi hubungan itu bukan merupakan alat untuk mencapai tujuan, tetapi bahkan merupakan salah satu tujuan utama. Dalam komunitas pemain *skateboard* ini hubungan-hubungan primer adalah tujuan, mereka yang tergabung dalam komunitas pemain *skateboard* memiliki tujuan sama, yaitu untuk memperbanyak relasi dan juga mencari berbagai trik dalam olahraga *skateboard* tersebut, dimana permainan tersebut mereka lakukan tanpa adanya paksaan.

Dalam komunitas "palembang street imaginator" pola interaksi yang terjadi baik itu interaksi yang terjadi dengan sesama anggota maupun interaksi anggota komunitas dengan masyarakat sekitar meliputi segala hal mengenai kerjasama, persaingan, pertentangan atau konflik, dan juga kontravensi. Kerjasama sering terjadi di dalam komunitas yaitu kerjasama dalam hal pengadaan alat untuk bermain dan juga kerjasama dalam hal membuat suatu event atau acara. Persaingan pun sering terjadi dalam interaksi antar anggota komunitas misalnya dalam hal mahir atau tidak anggota tersebut memainkan papan seluncur mereka, persaingan ini biasanya terjadi ketika aksi permainan skateboard sedang berlangsung dan juga pada saat kompetisi.

Setiap orang pasti tidak luput dari hal kebencian atau tidak suka dengan individu lainnya. Hal ini juga sering terjadi di antara anggota komunitas namun untuk menghindari pertikaian terkadang hal tersebut tidak diungkapkan secara langsung dan hanya sebatas kekesalan dalam hati saja.

Proses sosial adalah pengaruh timbal balik antara gejala yang satu dengan gejala yang lainnya, misalnya antara segi kehidupan ekonomi dengan segi kehidupan politik, segi kehidupan hukum dengan segi kehidupan ekonomi, dan seterusnya. Dalam interaksi sosial terkandung makna kontak timbal balik antara inter-stimulasi dan respon (Soleman 1984: 109).

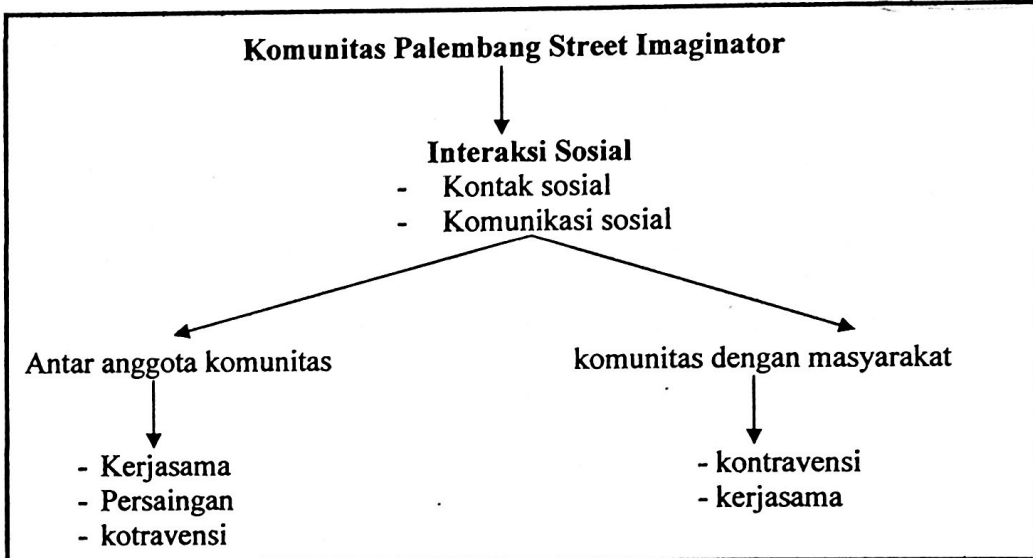
Aksi permainan *skateboard* yang dilakukan tidak pada tempatnya adalah proses berkehidupan sosial mereka untuk mencapai tujuan, melalui kemampuan berpikir, interaksi, dan wujud interpretasi mereka terhadap pembatasan aksi

ataupun permainan yang mereka lakukan. Mereka sadar bahwa aksi mereka adalah sesuatu yang dilarang dan ilegal, namun melalui proses interpretasi mereka memahami aksi mereka (yang merupakan simbol) adalah suatu tujuan. Ada makna subjektif yang tersimpan dalam setiap individu. Salah satu alasannya mereka melakukan aksi adalah untuk menghibur masyarakat dengan kemahiran mereka dalam memainkan Papan luncur atau *skateboard*, atau untuk menunjukkan sebuah kepuasan tersendiri bahwa *skateboard* adalah dunia mereka.

Namun hal ini yang sering menimbulkan konflik antara para pemain skateboard dengan masyarakat sekitar, karena para pemain skateboard selain bermain di tempat permanen mereka yaitu areal parkir kolam renang Lumban Tirta mereka juga bermain di area publik kota yaitu area Kambang Iwak Family Park yang sering di gunakan oleh masyarakat umum untuk jalan jalan dan juga tempat rekreasi. Dalam penelitian berjudul 'Pola Interaksi Pemain Skateboard di Kota Palembang, peneliti akan mencoba untuk mendeskripsikan dan menjelaskan interaksi yang memungkinkan untuk terjadi. Pada akhirnya, penelitian dikhususkan pada pola interaksi yang terjadi dalam kehidupan sehari hari para anggota komunitas dan juga pola interaksi yang terjadi antara anggota komunitas dengan masyarakat. Sehingga interaksi menjadi salah satu acuan yang menunjukkan komunitas ini merupakan bagian dari masyarakat yang berkehidupan sosial sama dengan masyarakat yang lain pada umumnya.



Bagan 1.2
Alur Kerangka Pemikiran



Sumber: diolah dari berbagai sumber

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Sifat dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, mulai dari gagasan dan ide penelitian, mengumpulkan data, menjawab permasalahan, dan tujuan penelitian, melakukan kategorisasi, sampai dengan membangun konsep dan proposisi-proposisi

Penelitian ini bersifat deskriptif, yang mana penelitian ini terbatas pada usaha mengungkapkan suatu masalah atau keadaan atau peristiwa sebagaimana adanya sehingga bersifat sekedar untuk mengungkapkan fakta. Hasil penelitian ditekankan pada pemberian gambaran objek tentang keadaan yang sebenarnya dari subjek yang diteliti. Penelitian yang dilakukan ini merupakan penelitian deskriptif yaitu penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan keadaan status

fenomena dimana yang digambarkan dengan kata-kata atau kalimat dipisahkan menurut kategorinya untuk memperoleh kesimpulan (Arikunto, 1997; 254).

Penelitian ini menggambarkan kehidupan sosial para pemain papan seluncur atau skateboard di Kota Palembang terkait dengan bagaimana mereka berinteraksi dengan sesama anggota komunitas dan juga dengan masyarakat sekitar. Gambaran tentang fenomena akan diperoleh melalui data hasil wawancara, observasi, yang diperoleh dari lokasi penelitian serta atas dasar pengamatan terhadap suatu komunitas pemain skateboard yaitu "Palembang Street Imaginator", dalam penelitian ini juga di lakukan observasi ketika kegiatan sedang berlangsung serta dari dokumen lain seperti artikel-artikel, penelitian, surat kabar maupun arsip-arsip dari anggota komunitas pemain skateboard tersebut.

Penelitian ini akan dianalisis secara mendalam dari segi yang berhubungan dengan kehidupan sosial komunitas pemain skateboard itu sendiri, maupun tindakan dan reaksi individu yang tergabung dalam komunitas terhadap situasi dalam masyarakat baik yang pro ataupun yang kontra terhadap mereka.

1.6.2. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini dilakukan di Kota Palembang, khususnya di area parkir kolam renang Lumban tirta dan juga area KIF park. Pemilihan Lokasi penelitian ini berdasarkan pertimbangan sebagai berikut:

- Semakin maraknya pemuda Kota Palembang yang berminat terhadap olahraga skaterboard.
- Alasan diambilnya lokasi di kedua tempat tersebut yaitu area parkir kolam renang lumban tirta merupakan tempat bermain *skateboard* komunitas Palembang street imaginator, dan area KIF park merupakan tempat berkumpulnya seluruh pemain skateboard kota Palembang, biasanya dilakukan pada malam hari tepatnya malam minggu.

1.6.3. Batasan Pengertian

1. **Pola** adalah suatu bentuk atau keadaan yang sebenarnya yang telah berlangsung secara terus menerus dan telah tersusun secara sengaja.
2. **Interaksi sosial** merupakan hubungan-hubungan sosial yang dinamis, yang menyangkut hubungan antara orang-perorangan, antar kelompok-kelompok manusia, ataupun antar orang dengan kelompok manusia. interaksi sosial dalam penelitian ini di batasi pada kehidupan komunitas pemain skateboard dalam konteks tanggapan atau image masyarakat terhadap keberadaan komunitas pemain skateboard yang dilihat dari sikap hidup, perilaku serta penampilan mereka. Kemudian sebaliknya juga akan dilihat tanggapan para pemain skateboard dalam menyikapi keberadaan mereka di tengah- tengah kehidupan bermasyarakat.
3. **Skateboard** adalah sejenis olahraga yang menggunakan alat sebuah papan dengan berbagai ukuran dan dengan empat roda dan ornamen-ornamen lain yang melekat pada papan *skateboard* itu sendiri yang kemudian dipakai atau dikendarai oleh seseorang. Dalam permainan *skateboard*

dikenal bermacam-macam gaya atau trick-trick di antaranya seperti: *ollie*, *kick flip*, *half flip*, *drop in*, *tail slide*, *nose slide*, dan sebagainya yang mana berbagai gaya tersebut sering dilakukan oleh para pemain *skateboard*.

4. **Pola interaksi sosial pemain skateboard** adalah suatu cara untuk mengetahui bagaimana para pemain skateboard tersebut melakukan aktifitasnya dalam kehidupan sehari-hari mulai dari cara mereka berinteraksi dan juga menanggapi keberadaan komunitas mereka di tengah-tengah kehidupan bermasyarakat baik itu antara sesama lingkungan pemain skateboard atau lingkungan masyarakat sekitar mereka yang telah terjadi dan berlangsung dari beberapa waktu yang lalu hingga sekarang.

1.6.4. Informan Penelitian

Informan ialah orang yang dimanfaatkan untuk memberikan informasi tentang situasi dan kondisi latar penelitian. Pemanfaatan informan bagi peneliti adalah untuk membantu agar dalam waktu yang relatif singkat banyak informasi yang dapat dijangkau serta untuk menghindari terjadinya pengulangan data dan informasi.

Penentuan informan dalam penelitian ini digunakan dengan cara *purposive* atau ditetapkan secara sengaja oleh peneliti. Adapun spesifikasi dalam menentukan informan dalam penelitian ini adalah individu yang tergabung dalam komunitas *skateboard* dan telah lama menjadi anggota komunitas, memiliki

pengetahuan dibidang *skateboard* maupun tentang komunitas, sering menjadi *leader* dalam melakukan aksi *skateboard* di Kota Palembang.

Informan awal yang diambil sebanyak satu orang dan selanjutnya informan akan ditentukan sendiri dilapangan dengan menggunakan teknik *snowball*. Prinsip *snowball* digunakan untuk menjaring subyek penelitian, peneliti mengambil subjek penelitian didasarkan petunjuk dari individu sebagai informan kemudian individu tadi diminta menunjuk lagi orang yang sekiranya dapat di wawancarai dengan spesifikasi informan yang telah ditentukan, demikian seterusnya sehingga didapatkan lima orang informan, dengan pertimbangan data yang diharapkan sudah cukup mendalam yang ditandai dengan didapatkannya lagi variasi informasi.

Selain informan dari komunitas pemain *skateboard* itu sendiri, peneliti juga mengambil beberapa informan dari kalangan masyarakat, antara lain yaitu petugas Satpol PP yang ada di area Kambang Iwak Family Park, pengurus kolam renang Lumban Tirta, dan juga beberapa masyarakat yang sering berkunjung di Kambang Iwak Family Park. Hingga didapat sebanyak lima orang informan dari kalangan masyarakat. Informan dari kalangan masyarakat diperlukan agar tidak terkesan subjektif dalam penyajian data yang akan peneliti lakukan pada bab analisis dan interpretasi data.

1.6.5. Unit Analisis Data

Unit analisis dalam penelitian ini adalah kelompok, yaitu komunitas *skateboard* di Kota Palembang. Dalam penelitian ini lebih dikhususkan pada anggota komunitas yang tergabung dalam komunitas *skateboard* Palembang Street Imaginator, aktif dan sering melakukan aksi *skateboard*.

1.6.6. Data dan Sumber Data

Sumber data utama dalam penelitian kualitatif adalah kata-kata dan tindakan, selebihnya data tambahan seperti data dari jurnal-jurnal penelitian, Beberapa jenis data yang diambil dari penelitian ini adalah:

1. **Data Primer**, Data primer yaitu data utama yang dalam penelitian ini data diperoleh melalui hasil wawancara secara mendalam serta dari pengamatan-pengamatan yang dilakukan secara langsung di lapangan. Data primer ini berisi hasil wawancara yang berupa penjelasan-penjelasan mengenai berapa lama dan apa alasan informan bergabung ke dalam komunitas *skateboard*, apa yang informan ketahui mengenai *skateboard* dan komunitas *skateboard*, apa saja tujuan dan manfaat dari aksi yang dilakukan komunitas *skateboard* di Kota Palembang strategi menentukan spot dan akses atau jaringan komunitas, masalah-masalah yang terjadi selama informan bergabung dengan komunitas serta faktor-faktor yang menyebabkan aksi ini dilakukan. Sumber data primer diperoleh langsung dari informan. Dalam proses pengumpulan data, peneliti bertatap-muka dan wawancara langsung dengan informan, sekaligus melakukan pengamatan atau observasi kondisi para informan.

2. **Data Sekunder**, adalah data yang mendukung data primer atau data penunjang yang berhubungan dengan permasalahan peneliti. Data sekunder berisikan dokumen-dokumen seperti data hasil pencarian dari internet, majalah-majalah ataupun catatan-catatan tertulis yang dibuat oleh komunitas *skateboard*, foto-foto ataupun rekaman yang menggambarkan kegiatan-kegiatan yang telah dilakukan, laporan-laporan tertulis, artikel-artikel yang berhubungan dengan komunitas *skateboard* dan keterangan-keterangan yang didapat dari sumber pendukung sehingga dapat memberikan pemahaman berkaitan dengan kehidupan sosial pemain *skateboard* di kota Palembang. Data sekunder diperoleh dengan mempelajari buku-buku ataupun artikel-artikel serta laporan penelitian yang pernah dilakukan yang relevan terhadap permasalahan penelitian.

1.6.7. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Peneliti akan mengadakan pengamatan langsung ke lokasi penelitian dan mencatat secara sistematis terhadap gejala atau fenomena yang diselidiki. Hal yang akan diamati berupa kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh komunitas *skateboard* khususnya berkaitan dengan aksi *skateboard*, dari persiapan yang dilakukan sebelum melakukan aksi *skateboard* dan ketika mereka melakukan permainan *skateboard*. Disamping itu juga akan diamati aktivitas komunitas *skateboard* seperti aktivitas dalam lingkungan pergaulan dan cara mengisi waktu luang.

2. Wawancara Mendalam

Wawancara mendalam merupakan suatu cara pengumpulan data atau informasi dengan cara langsung bertatap muka dengan informan dengan maksud mendapatkan gambaran lengkap tentang topik yang diteliti (Bungin, 2001:110). Wawancara mendalam (*In-depth Interview*) digunakan untuk mewawancarai informan guna memperoleh data dan informasi mengenai masalah penelitian.

Dalam penelitian ini dilakukan proses wawancara dengan informan menggunakan pedoman wawancara dalam mencari data primer yang diperoleh dari anggota komunitas *skateboard*. Wawancara dalam penelitian ini dilakukan secara tidak terstruktur. Wawancara tidak terstruktur, memberikan kebebasan informan untuk menyampaikan ide, pandangan, pendapat pemikiran dan perasaan juga pengalaman secara luas tanpa batasan-batasan yang dibuat peneliti.

Pada teknik wawancara ini, data yang diambil ialah data yang berkenaan dengan kehidupan sosial pemain *skateboard* serta pertanyaan-pertanyaan lain misalnya latar belakang pendidikan informan dan juga umur yang dianggap perlu dan berkaitan dengan fokus penelitian maupun rumusan masalah penelitian.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan data yang mendukung data primer atau data penunjang yang berhubungan dengan permasalahan peneliti. Dengan memanfaatkan sumber-sumber data yang telah ada, untuk dijadikan bahan kajian ulang atau bahan perbandingan sehingga dapat memberikan masukan di dalam penelitian ini.

Dokumentasi diperoleh dari foto pribadi dan dokumentasi komunitas *skateboard*. Tujuannya adalah untuk menyempurnakan teknik pengumpulan data. Teknik ini dilakukan dengan pengkajian foto-foto maupun informasi-informasi dari akses internet yang berhubungan dengan komunitas *skateboard*.

1.6.8. Teknik Analisis Data

Penelitian ini akan menggambarkan fenomena kehidupan sosial komunitas *skateboard* di Kota Palembang khususnya pada komunitas Palembang Street Imaginators terkait dengan aksi *skateboard* yang dilakukan. Teknik analisis data kualitatif menurut Miles dan Huberman melalui tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. (Bungin, 2001:229).

Analisis data yang muncul adalah dengan wujud kata-kata yang disusun ke dalam teks yang diperluas, dikumpulkan dengan cara observasi, wawancara dan dokumentasi kemudian dianalisis melalui tiga tahap sebagai berikut:

1. Tahap Reduksi Data

Reduksi data dapat diartikan sebagai proses pemilihan dan pemusatan perhatian penelitian. Peneliti pada tahap ini memilih data yang diperoleh dari lapangan, yaitu data yang mendeskripsikan interaksi yang terjadi antara anggota komunitas dengan sesama anggota komunitas maupun antara anggota komunitas dengan masyarakat sekitar, data yang dipilih disesuaikan dan data yang memiliki derajat relevansinya yang berkenaan dengan maksud penelitian.

Data yang terpilih selanjutnya akan disederhanakan dalam arti mengklasifikasikan data atas dasar tema-tema, memadukan data yang tersebar,

menelusuri tema untuk merekomendasikan data tambahan kemudian peneliti melakukan abstraksi data menjadi uraian singkat. Data terpilih dalam penelitian ini adalah data hasil observasi dan wawancara dengan anggota komunitas mengenai proses interaksi yang terjadi dalam pergaulan mereka sehari-hari baik itu antar anggota maupun dengan masyarakat sekitar. Misalnya peneliti mencatat awal mula anggota itu menggeluti permainan skateboard tersebut dari catatan tersebut ditelusuri dari cara beradaptasi dengan anggota yang telah lebih dahulu bergabung hingga terjadinya sebuah interaksi yang intens antara anggota komunitas. Dari uraian mengenai interaksi yang terjadi antara anggota komunitas maka peneliti juga dapat menelusuri mengenai interaksi yang terjadi antara komunitas dengan masyarakat umum. Salah satunya yaitu peneliti menemukan cara komunitas berinteraksi dengan masyarakat dengan mengadakan berbagai kegiatan yang bernilai positif. Pedoman wawancara sangat membantu untuk mereduksi atau mengelompokkan data yang diperoleh peneliti. Data yang diperoleh ini langsung dikelompokkan sesuai dengan tujuan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya. Melalui penelitian ini, data yang didapatkan berupa data sekunder, yaitu kata-kata, diuraikan dalam penjelasan yang terdiri dari dua point berdasarkan rumusan masalah.

2. Tahap Penyajian Data

Pada tahap peneliti melakukan penyajian informasi melalui bentuk teks naratif. Peneliti menyajikan data yang telah direduksi dalam bentuk cerita, misalnya peneliti menceritakan proses interaksi sosial yang dilakukan anggota komunitas secara detail lengkap dengan gambaran latar alamiahnya. Kemudian

data tersebut dirangkum dan disajikan dalam bentuk kalimat yang dapat dimengerti. Misalnya peneliti menjelaskan bagaimana bentuk interaksi yang ada dalam komunitas tersebut contohnya yaitu terjadi bentuk interaksi yang berorientasi kerja sama..

Setelah pengelompokan data, data yang diperoleh dituliskan ke dalam tulisan uraian yang detail atau banyaknya disesuaikan dengan kebutuhan akan jawaban dari pertanyaan penelitian. Penyajian data dalam penelitian ini dituliskan dalam tiga bagian pada BAB III yaitu pengantar, uraian dari jawaban rumusan masalah yang pertama, dan uraian dari jawaban rumusan masalah yang kedua dengan tema mengenai interaksi yang dilakukan oleh anggota komunitas dengan sesama anggota komunitas dan juga dengan masyarakat sekitar.

Pada tahap penyajian data ini, peneliti menggunakan alat bantu berupa alat tulis dan alat elektronik untuk pengetikan. Penyajian data disajikan pada bab III. Penyajian data diurutkan berdasarkan panduan sistematika penulisan yang diolah melalui berbagai sumber data, baik sumber data sekunder maupun sumber data primer.

3. Tahap Kesimpulan

Pada tahap ini, peneliti menarik kesimpulan dari reduksi data dan penyajian yang telah dilakukan sebelumnya. Penarikan kesimpulan bertujuan untuk memberikan gambaran singkat mengenai hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti. Pada tahap penyimpulan data akan diuraikan dengan kata-kata singkat yang penuh makna sehingga hasil penelitian mudah dimengerti. Kesimpulan ditarik berdasarkan uraian data-data dari informan penelitian, dalam

hal ini adalah anggota komunitas, dengan tema yang berkaitan dengan judul penelitian.

Kesimpulan yang diperoleh dicantumkan pada Bab IV. Penarikan kesimpulan dijabarkan dalam bentuk paragraf yang tiap paragrafnya terdiri dari satu atau beberapa bahasan singkat dari Bab IV. Kesimpulan yang dituliskan ini menggambarkan tentang hasil penelitian secara singkat dan padat, serta diharapkan dapat memudahkan pembaca dalam memahami inti dari penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsini. 1997. *Prosedur Penelitian*. Yogyakarta: Rieneka Cipta.
- Bungin, Burhan. 2001. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Rajawali Press.
- Bungin, Burhan. 2003. *Analisa Data Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Rajawali Press.
- Hartini dan G. Kartasapoetra. 1992. *Kamus Sosiologi Kependudukan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Mannheim, Karl. 1987. *Sosiologi Sistematis; Suatu Pengantar Studi Tentang Masyarakat*. Jakarta: PT. Bina Aksara.
- Moleong, J. Lexy. 1998. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung. PT. Remaja Rosdakarya.
- Moleong, J. Lexy. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif; Edisi Revisi*. Bandung. PT. Remaja Rosdakarya.
- Moelyono. 1997. *Seni Rupa Penyadaran*. Yogyakarta: Yayasan Bentang Budaya.
- Mulyana, Deddy, Dr, M.A. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Ritzer, George. 1992. *Sosiologi Ilmu Berparadigma Ganda*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Ritzer dan Goodman, George, Douglas J. 2003. *Modern Sociological Theory/Teori Sosiologi Modern; Jilid Enam, Penerjemah, Alimandan*. Jakarta: Prenada Media.
- Soekanto, Soerjono. 2006. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Suprpto dkk, Sri, M.Si, Drs. 2001. *Teori Sosiologi Klasik: buku materi pokok*. Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka.
- Taneko, Soleman B. 1993. *Struktur dan Proses Sosial*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Sumber Lainnya :

(<http://wordspace.widyatama.ac.id/> *Memperkenalkan skateboard melalui media dan komunikasi yang tepat kepada masyarakat di Bandung*, Heru Efendi, diakses pada tanggal 17 desember 2009).

(<http://eprints.undip.ac.id/> *Peluang pengembangan publik skatepark di ruang terbuka publik pusat kota Semarang*, Ginanjar Firdaus, diakses pada tanggal 17 desember 2009).

(<http://fiitwanttodie.blogspot.com/> *Skateboard dan anak muda kota*, Muhammad Wahyu, di akses pada tanggal 17 desember 2009).

(<http://PSISK8BMX.org/asal> *muasal PSI*. Di akses pada tanggal 17 desember 2009).