

BAB I

LATAR BELAKANG

Dunia anak muda selalu membawa hal-hal yang unik, dan menarik untuk ditelaah lebih lanjut. Salah satunya adalah permainan atau olahraga *skateboard* (papan luncur). Papan luncur, atau biasa disebut dengan *skateboard*, saat ini telah populer dikalangan anak muda di seluruh dunia. Berbeda dengan jenis olahraga pada umumnya, *skateboard* dikenal sebagai olahraga ekstrim yang menampilkan aksi-aksi berbahaya bagi pemainnya. Tetapi hal inilah yang membuat kebanyakan anak muda di seluruh dunia tertarik untuk mencobanya. Aksi-aksi berbahaya seperti meluncur dengan kecepatan tinggi, melompati anak tangga dengan papan, meluncur diatas sebilah besi, dan aksi-aksi berbahaya lainnya dirasa sesuai dengan tingkat adrenalin dan emosi yang memuncak pada anak muda.

Seperti kebanyakan *youth culture*, penggemar maupun pemain *skateboard* memiliki ciri tersendiri dalam berpenampilan. Penggemar *skateboard* biasa mengenakan produk-produk yang memang berkecimpung dalam industri *skateboard*, baik baju, celana, sepatu, dan peralatan bermain *skateboard*. Penggemar *skateboard* biasa mengenakan sepatu dengan merk tertentu yang memang didesain untuk bermain *skateboard* dalam kehidupan sehari-hari. Beberapa merk sepatu yang biasa dipakai anak muda saat ini yaitu: Vans, Adio, Lakai, DC, serta merk-merk yang lain. Hal-hal inilah yang membuat pemain *skateboard* ataupun penggemarnya terlihat trendi.

Di mall-mall maupun di tempat berkumpulnya anak muda, banyak dijumpai anak muda yang berdandan ala *skater*. Banyak band-band musik yang mengusung aliran *skate-punk* yang menggunakan aksesoris berbau *skateboard* dalam setiap penampilannya. Anak sekolah maupun mahasiswa banyak juga yang menggunakan produk *skateboard* dalam berpenampilan, baik dalam hal sepatu maupun dalam pakaian dengan merk-merk yang mencerminkan produk *skateboard*.

Semakin banyaknya penggemar *skateboard* di Indonesia sempat dimanfaatkan oleh salah satu perusahaan *clothing* lokal dengan mengusung merk *Skaters* yang saat ini banyak sekail dikenakan olah masyarakat, bahkan artis-artis yang sering keluar di televisi juga banyak yang menggunakannya. Fenomena di kalangan anak muda inilah yang membuat penulis tertarik untuk mendokumentasikannya lebih lanjut.

Saat ini terdapat banyak sekali komunitas *skateboard* berdiri dan menunjukkan eksistensinya. Mulai dari kota besar hingga kota kecil sekalipun terdapat komunitas *skateboard* yang bisa ditemui. Penggunaan brand-brand dengan merk *skateboard* pun semakin dapat dilihat dengan jelas di masyarakat khususnya anak muda. Permainan *skateboard* ini dapat ditemui di setiap kota di Indonesia, mulai dari Jakarta, Bandung, Surabaya, Semarang, Denpasar, bahkan di kota-kota lain di luar pulau jawa seperti di Padang, Pekanbaru, bahkan di Balikpapan. Permainan *skateboard* juga tidak hanya ada di kota-kota besar di Indonesia, tetapi saat ini sudah merambah ke kota-kota kecil dan daerah pedalaman di Indonesia.

Saat ini permainan ini berkembang pesat di Solo, Boyolali, Madiun, Malang, Jepara, dan kota-kota kecil lainnya. Hal ini bisa dilihat dari jumlah komunitas skateboard baru yang berdiri saat ini. Di kota Solo ada komunitas skateboard Fakultas Papan Luncur UNS, Manahan Skateboarding Division, Pendopo Skateboarding (Manahan Selatan), Mojosongo Skateboarding, Singosaren Night Skate, Dawung Skateboarding, dan UMS Skateboarding. Di Boyolali ada Boyolali Skateboarding People yang biasa bermain di depan Kabupaten serta di Tempat Penggilingan Padi. Komunitas skateboard Madiun terdapat di alun-alun serta di Samping Matahari Dept. Store. Di Malang Komunitas ini biasa berkumpul di lapangan parkir Stadion Kanjuruhan serta ada juga komunitas skateboard di UMM. Meskipun jumlah anggota komunitasnya tidak banyak, tetapi mereka selalu berusaha untuk menunjukkan eksistensinya dalam bermain *skateboard*. Hal ini bisa terlihat saat ada pertandingan atau kompetisi *skateboard* yang diselenggarakan salah satu komunitas *skateboard* dan animo dari skater-skater daerah sangat besar sekali. Mereka banyak yang datang dari kota-kota lain hanya untuk sekedar mengikuti kompetisi dan menjalin persahabatan dengan skater-skater dari kota lain. Seperti pada saat kompetisi yang diadakan oleh komunitas *skateboard* Balai Kota Jogjakarta pada tanggal 23 Juni 2007, banyak sekali skater yang datang dari luar kota, seperti dari Solo, Madiun, Boyolali, Sragen, dan kota-kota disekitar Jogja.

Bisa dilihat bahwa permainan ini semakin berkembang dan banyak memiliki penggemar. Bahkan pada Asian Indoor Games II yang diadakan di Macau pada bulan Oktober 2007 yang lalu, kontingen *skateboard* Indonesia

berhasil membawa pulang satu medali emas dan satu medali perunggu atas nama I Putu Yogi dari Bali dan Pevi Permana dari Bandung.¹

Meskipun selama ini pusat perkembangan *skateboard* Indonesia masih Jakarta dan Bandung, tetapi sekarang skater-skater daerah juga tidak kalah hebat dengan skater-skater dari kota besar.

Di dalam masyarakat, terdapat berbagai opini mengenai permainan *skateboard* dan para *skateboarder* / *skater* yang memainkannya. Ada opini yang mengatakan bahwa *skateboard* itu hanya merupakan permainan anak-anak yang tidak cocok dimainkan oleh orang dewasa.² Tetapi dalam kenyataannya di lapangan, kebanyakan pemain *skateboard* adalah para remaja dan orang dewasa yang terampil dan sangat mencintai permainan ini. Mereka bahkan dapat mendapat penghasilan dari *skateboard*. Contoh, seorang Tony Hawk yang dulu tidak dikenal orang sekarang berubah menjadi selebritis di Hollywood karena prestasinya dalam *skateboard*. Bahkan namanya juga digunakan dalam permainan video game dengan judul Tony Hawk Pro Skater, Tony Hawk Pro Skater 2, Pro Skater 3, Pro Skater 4, Tony Hawk Underground, Underground 2, dan masih banyak lagi. *Skateboarder* lokal juga dapat hidup dari bermain *skateboard*. Banyak *skateboarder* lokal Indonesia yang mendapat sponsor dari produk-produk pakaian, sepatu, papan skate, dan sebagainya. Selain mendapat produk dari sponsor mereka juga mendapat gaji bulanan dan bonus jika memenangkan sebuah kompetisi. Jadi bisa dibilang *skateboard* bukan hanya permainan untuk anak-anak saja.

¹ Happen Skateboarding Magazine, Vol. 4 Issue #41, December 2007. hal 21.

² Pernyataan Rico Pramono, dalam buku Speed Light Indonesian skateboarding.

Ada juga opini bahwa *skateboard* identik dengan kekerasan dan minuman keras. Hal itu tidak sepenuhnya benar, karena itu tergantung kepada individu masing-masing. Gaya hidup dari skateboarder tergantung dirinya sendiri, siapa yang menjadi panutan, dan lingkungan pergaulan. Memang ada skateboarder yang hobi minum-minuman keras, badan ber-tatto, berpakaian seenaknya sendiri. Tetapi ada juga skateboarder yang berpakaian rapi dan cenderung selalu up to date, taat beribadah, tidak pernah minum minuman keras, dan selalu menjaga penampilan. Dan tak jarang juga ada yang berpendapat bahwa *skateboard* merupakan permainan yang menyenangkan dan pemainnya keren-keren.

Sebagaimana kota besar lainnya di Indonesia pengaruh Skateboard juga telah memasuki kehidupan anak muda di Solo. Perkembangan permainan skateboard yang pesat selama lima tahun terakhir ini juga telah mempengaruhi hampir semua sisi kehidupan penggemarnya. Skateboard mempengaruhi cara berpenampilan, cara bermain, bergaul, dan bahkan cara menghadapi hidup itu sendiri. Perkembangan tersebut didukung oleh pesatnya industri media sekarang ini. Skateboarder lokal dapat dengan mudah memperoleh informasi tentang segala hal mengenai *skateboard* melalui media seperti majalah, internet dan video skateboard yang banyak beredar di kalangan penggemar skateboard.

Majalah sebagai salah satu media komunikasi konvensional saat ini masih berperan penting bagi komunitas *skateboard*. Ini diawali dengan terbitnya majalah Happen Skateboard Magazine yang dibagikan secara gratis kepada penggemar *skateboard* di Indonesia. Walaupun dahulu pernah ada sejumlah majalah yang mengangkat tema *skateboard*, tetapi belum bisa mengangkat

permainan *skateboard* hingga sepesat sekarang ini. Ini dikarenakan mahalnnya harga majalah tersebut pada saat itu. Majalah *Boardrider* yang pernah terbit pada awal tahun 2000-an terpaksa gulung tikar setelah omset penjualannya menurun. Hal ini juga terjadi pada majalah *Freak skatecore magazine* yang sempat terbit pada tahun 2002. Mereka gulung tikar setelah mencoba eksis selama setahun. Hal ini dikarenakan *skateboard* saat itu masih *segmented*, hanya segelintir orang yang mampu dan tertarik membeli majalah yang dibanderol cukup mahal yaitu Rp. 17.500,- pada saat itu. Baru ketika *Happen Skateboard Magazine* terbit secara cuma-cuma animo masyarakat terhadap *skateboard* semakin tinggi. Masyarakat khususnya yang tertarik dan menggemari *skateboard* dapat mengetahui berita tentang *skateboard* lokal maupun internasional dengan cuma-cuma. Informasi yang dulu dianggap sangat mahal kini dapat diperoleh dengan gratis. Dan ini mempengaruhi perkembangan *skateboard* itu sendiri.

Semakin banyak video *skateboard* yang beredar saat ini juga mempengaruhi perkembangan *skateboard* di komunitas lokal. Jika dahulu sangat sulit sekali mencari video *skateboard* tetapi sekarang video *skateboard* ini banyak dijual di distro-distro bahkan ada sejumlah video tutorial bermain *skateboard* yang dijual di salah satu toko buku ternama di Indonesia. Komunitas *skateboard* lokal juga mulai memproduksi video mereka sendiri. Sebagai contoh, pada tahun 2003 tercatat hanya dua video *skateboard* lokal yang beredar di kota Solo yaitu “Produk Gagal” dari Fakultas Papan Luncur UNS serta “Alive” dari Manahan Skateboarding Division (MSD). Tetapi saat ini video *skateboard* lokal seperti “Sell Your Soul for The Board” (FPL UNS 2004), “Last Energy” (FPL UNS

2005), “Menuai Hasrat” (FPL UNS 2007), “Wonderfull World” (MSD 2007), “Ride For Fun” (GP Skate Jogja 2005) “Melting Pot” (GP Skate Jogja 2007), “Burn” (Skate Bandung 2006), “Part of Life” (Skate Bandung 2008), dan beberapa judul dari Kalimantan, dan Bali dapat kita lihat dalam koleksi video skateboarder lokal.

Menjamurnya warung internet dan semakin murahnya biaya untuk mengakses internet membuat perkembangan *skateboard* semakin cepat. Penggemar *skateboard* dapat mencari kabar terbaru, produk terbaru, dan video baru yang beredar dengan cepat dan kapan saja. Dari internet mereka bisa mengetahui berita apa saja yang mereka inginkan, style berpakaian apa yang lagi tren saat ini, dan kabar-kabar tentang skater pro yang menjadi idola dan panutan mereka.

Berdasarkan pemikiran tersebut maka penulis memilih untuk mengangkat penggunaan serta efek media khususnya media majalah, video, dan internet terhadap skateboarder kota Solo, khususnya komunitas skateboard di Universitas Sebelas Maret karena berdasarkan pengamatan penulis, ketiga media itulah yang memiliki peran penting dalam mempengaruhi komunitas *skateboard* lokal kota Solo. Sebagai media komunikasi sekunder, peran majalah, video, dan internet bisa dibilang sangat besar dalam mengembangkan dunia per-skateboard-an, tidak hanya di kota Solo, tetapi juga di kota-kota lain di Indonesia.

Dalam karya ini, penulis ingin memberikan contoh kongkret bagaimana anggota komunitas ini menggunakan media dan bagaimana pengaruh dari media tersebut. Pengaruh dalam cara bermain, trik, gaya berpakaian, bahkan gaya hidup

akan dikaji dan disajikan lewat sebuah karya film dokumenter sebagai pembuka cakrawala penulis pada khususnya dan masyarakat pada umumnya

