



ANALYSIS THE DEVELOPMENT OF EXTREME SPORT SKATEBOARD AS SPORTS TOURISM IN KENDAL

Muhammad Setyaki Kurnia Ramadhani¹, Nanang Indardi²

Jurusan Ilmu Keolahragaan
Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Semarang

¹setyaki.akik@students.unnes.ac.id, ²nanangindardi@students.unnes.ac.id

ABSTRACT

Skateboarding is an urban sport in the United States with a street culture that is one of the extreme sports groups that is growing rapidly among teenagers. The research target is DISPORAPAR, community leader, local communities. Purpose research is for knowing the development of extreme skateboarding as a recreational sport in Kendal Regency. This research used qualitative method. This research instrument uses data collection methods used by researchers with observation guidelines, direct interviews, and documentation, checking the validity of the data in this study using triangulation and member check techniques. Data analysis in this study using data reduction, data presentation and conclusions. The results of research on the development of skateboarding are widely known by the public, but especially for adults and children, they tend not to be interested in trying it. Then the supporting factors include funding, facilities and infrastructure. These two elements are indispensable for the sport of skateboarding to be controlled more advanced

Keywords: Development; Skateboard; sports tourism.

ANALISIS PERKEMBANGAN OLAHRAGA EXTREME SKATEBOARD SEBAGAI OLAHRAGA REKREASI DI KABUPATEN KENDAL

ABSTRAK

Skateboard adalah olahraga urban masyarakat di Amerika Serikat yang kental dengan kultur street yang menjadi salah satu golongan olahraga extreme dimana perkembangannya semakin pesat terutama dikalangan remaja. Sasaran penelitian yakni DISPORAPAR, ketua masing-masing komunitas, masyarakat sekitar. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perkembangan olahraga extreme skateboard sebagai olahraga rekreasi di Kabupaten Kendal. Metode penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif. Instrumen penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti dengan pedoman observasi, wawancara langsung, dan dokumentasi, pemeriksaan keabsahan data pada penelitian ini menggunakan teknik triangulasi dan member check. Analisis data pada penelitian ini dengan menggunakan cara reduksi data, penyajian data dan kesimpulan. Hasil penelitian perkembangan olahraga skateboard sudah dikenal banyak oleh masyarakat namun mereka khususnya orang dewasa serta kanak-kanak cenderung belum begitu tertarik untuk mencobanya. Kemudian adapun faktor pendukung diantaranya pendanaan serta sarana dan prasarana. Kedua elemen ini dirasa sangat dibutuhkan guna olahraga skateboard dikendal semakin maju

Kata Kunci: Perkembangan, Skateboard, Olahraga Rekreasi.

© 2020 Universitas Nusa Cendana

Info Artikel

Dikirim : 08 Februari 2022

Diterima : 20 Maret 2022

Dipublikasikan : 05 April 2022

E-ISSN 2723-7923

Alamat korespondensi: setyaki.akik@students.unnes.ac.id

Gedung F1 Lantai 1, IKOR FIK UNNES Kampus Sekaran, Gunungpti, Kota Semarang, Indonesia, 50229

PENDAHULUAN

Keberadaan olahraga di Indonesia saat ini sudah menjadi hal yang sangat penting bagi kehidupan manusia tidak heran rasanya jika perkembangan olahraga selalu meningkat. Usaha untuk berolahraga juga merupakan pilihan terbaik ketika kita ingin meningkatkan kebugaran tubuh, selain itu olahraga juga sebagai sarana yang sangat bagus untuk membangun suberdaya manusia bangsa ini. Melihat semakin majunya globalisasi maka menjadi pengaruh juga bagi perkembangan olahraga di Indonesia ditandai dengan terciptanya jenis olahraga baru, tidak terkecuali dengan extreme sport yang belum populer di Indonesia tetapi telah berkembang pesat di dunia. Olahraga ekstrim (extreme sport) termasuk olahraga yang lebih mengarah ke olahraga modern dan biasanya olahraga ini dilakukan secara individual atau dalam kelompok tertentu saja yang memiliki tingkat kesulitan yang lebih tinggi (Subayyil,2018). Namanya saja olahraga ekstrim tentunya olahraga tersebut mempunyai level cedera tinggi, ketika melaksanakan aktivitas extreme sport tentunya standar keamanan harus di utamakan, memakai alat pelindung diri serta dalam pengawasan oleh orang-orang yang telah berpengalaman sebelumnya, dengan tujuan untuk meminimalisir cedera yang bisa saja terjadi pada saat aktivitas olahraga tersebut. Adapun hal yang sering menjadi tantangan dari olahraga ini biasanya terletak pada medan yang berat, cuaca atau lingkungan yang sulit di prediksi, dan faktor lain sebagainya. Kebiasaan yang sering dianggap berbahaya merupakan menu yang wajib tersedia bagi penikmat olahraga ekstrim, karena baginya makin sulit rintangan yang dihadapi akan menambah daya tarik untuk dimainkan, dengan tujuan mencapai kepuasan. (Ikhsan Anggi,2016:2). Dengan seiring berjalannya waktu, perkembangan olahraga di seluruh dunia mampu melahirkan manusia untuk menantang situasi dengan tujuan menguji sebatas mana kemampuan mereka mampu ditakhlukan. Pada awalnya timbul rasa takut yang selalu menjadi hal tabu bagi mereka yang menantang, hingga akhirnya kini berubah menjadi kegemaran demi mencapai kepuasan atau kesenangan. Aktivitas olahraga ini biasanya menampilkan kecepatan, ketinggian, bahaya, dan aksi tantang diri yang luar biasa. Olahraga extreme tidak hanya memacu adrenalin, namun juga memberikan manfaat kesehatan yang tidak sedikit (Mardani, & Riany,2014).

Pembagian jenis tempat pelaksanaan dari extreme sport ini terbagi menjadi 3 yaitu darat, laut, dan udara. Dalam penelitian kali ini lebih memfokuskan pada kategori darat, untuk cabang dari extreme sport darat sendiri antara lain: Skateboard, Inline Skate, BMX (Bicycle Motocross Extreme) dikarenakan terdapat beberapa kesamaan, baik dari sejarahnya, tempat untuk bermain, dan trik dalam bermainnya. Skateboard pada mulanya adalah olahraga urban masyarakat di Amerika Serikat yang kental dengan kultur street nya merupakan salah satu golongan olahraga extreme dimana perkembangannya semakin pesat terutama dikalangan remaja. Sebagaimana ini dikatakan oleh skateboarder Tony Hawk bahwa skateboard adalah seni, gaya, hidup dan pada akhirnya adalah olahraga (Putra, 2019). Perkembangan pesat ini terjadi karena memiliki beberapa faktor yang salah satunya adalah dengan permainan ini, pemain mampu mengekspresikan kebebasannya. Fleksibilitas melakukan trik dan gerakan permainan skateboard yang dapat di tunjukan oleh partisi skateboard yang telah dikuasai, hal ini juga menjadi alasan mengapa pemain skateboard kebanyakan dari kalangan anak muda.

Seorang remaja pada dasarnya memiliki identik dengan kebebasannya dan memiliki semangat penuh dalam mengapresiasi dirinya. Perkembangan skateboard ini dilihat dari semakin banyaknya atlet muda berbakat Indonesia yang sudah berkelas profesional internasional dengan contoh Sanggoe Dharma Tanjung dan Basral, remaja berbakat Indonesia ini mampu mendapat medali pada Asian Game, Sea Game, dan event internasional lainnya serta telah di teken sponsor internasional. Di sisi lain perkembangan skateboard juga di tunjukan dengan banyaknya komunitas skate di kota-kota besar Indonesia mulai bergerak maju untuk membangun olahraga ini. Bali masih menjadi kiblat kemajuan skateboard di Indonesia dengan sudah banyaknya sarana prasarana yang berstandar nasional dan diikuti munculnya atlit lokal yang berprestasi, dengan bukti banyaknya sponsor brand besar Indonesia yang menjadikan ryder dari Bali sebagai bintangnya. perkembangan skateboard tidak berhenti sebagai ajang kompetisi saja melainkan juga bisa dijadikan sebagai olahraga rekreasi dikala pemain sedang penat dan ingin mencari kebebasan diluar sana. Kata rekreasi, berasal dari bahasa latin, re-creare, yang secara harfiah berarti “membuat ulang”, adalah kegiatan yang dilakukan untuk penyegaran kembali jasmani, rohani. Rekreasi kini menjadi kebutuhan dasar bagi

setiap manusia untuk mencapai kesejahteraan hidup semua umat manusia (Prasetyo,2013). Didalam buku Richard (2013) yang berjudul *Recreational Sport Progaming* menjelaskan terdapat 4 subjek kunci dalam olahraga rekreasi, yaitu kesehatan, waktu senggang, rekreasi dan olahraga. Olahraga rekreasi juga disebutkan *sport for all* yang dilakukan dengan berbagai tujuan terutama untuk kesenangan dan hiburan.

Skateboard mulai masuk di Kendal pada tahun 1999. Awalnya hanya dimainkan segelintir kelompok remaja yang mengetahui skate populer di luar negeri. Mereka belajar bersama dengan sistem tutur sebaya dan menggunakan sumber dari majalah yang mereka beli import karena keterbatasan teknologi pada masa itu. kemudian mereka mulai bermain skateboard ditempat umum seperti trotoar, jalanan, alun-alun dan teras toko. Namun, seiring berjalannya waktu jumlah orang yang tertarik dengan olahraga skateboard semakin bertambah hingga menyebar keseluruh penjuru kabupaten Kendal sehingga melahirkan berbagai komunitas skateboard di Kabupaten Kendal. Mengingat, semakin banyaknya partisipan skateboard yang ada di kendal tidak heran jika mampu menarik pemerintah untuk berpartisipasi dalam penyediaan sarana dan prasarana sebagai kebutuhan paling utama dalam olahraga skateboard yaitu Skatepark. Tersedianya Skatepark di Kabupaten Kendal di tahun 2019 merupakan bentuk dukungan pemerintah melalui Dinas Kepemudaan dan Olahraga kabupaten Kendal. Letak skatepark yang berada di komplek Stadion Baru Kendal juga menjadi alasan dapat menarik masa, karena disana banyak ragam jenis olahraga yang bisa dilakukan di komplek stadion, diharapkan olahraga skateboard menjadi lebih populer di Kabupaten Kendal. Tetapi faktanya di lapangan, setelah penulis melakukan observasi ditemukan bahwa partisipan skateboard di kendal kebanyakan masih dikalangan anak remaja ditandai dengan semua komunitas skate yang berada di kab Kendal, sangat jarang ditemui kanak-kanak, dan orang dewasa. Mengingat permasalahan olahraga ini membutuhkan keseimbangan saat bermain, menimbulkan resiko jatuh dan benturan yang besar. Pemain pemula yang tidak mengetahui pengetahuan dasar bermain seperti bagaimana mengendalikan laju papan, memposisikan tubuh supaya seimbang, dan cara jatuh yang tepat, dapat menimbulkan cedera, bahkan bisa mencapai cedera serius seperti terkilir, dislokasi

sendi, patah tulang, gegar otak hingga menyebabkan disabilitas. Hal tersebut yang memicu keberadaan olahraga di Kabupaten Kendal belum bisa diminati semua kalangan. Dalam penelitian untuk mengetahui perkembangan olahraga extreme skateboard sebagai olahraga rekreasi di Kabupaten Kendal

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan cara pendekatan deskriptif dimana data yang dikumpulkan dalam penelitian ini berupa kata-kata, gambar, dan bukan angka. Menurut Lexy J. Moleong (2010) maksud penelitian kualitatif ini untuk memahami fenomena tentang apa yang dipahami oleh subjek penelitian, seperti perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan lain-lainnya. Metode kualitatif ini digunakan karena adanya beberapa yang telah dipertimbangkan. Lokasi penelitian ini ada di beberapa titik lokasi latihan pemain skateboard di Kabupaten Kendal, yang diantaranya adalah area Stadion Baru Kendal, Gedung Bekas Pabrik Karet Boja, Selepan Kaliwungu, dan Selepan Weleri. Sasaran penelitian ditujukan pada Dinas Kepemudaan Olahraga dan Pariwisata, kemudian Ketua Komunitas Skateboard di Kabupaten Kendal dan masyarakat Kabupaten Kendal maka peneliti akan akan mengobservasi dan melakukan beberapa wawancara terhadap Seksi Pembudayaan Olahraga selaku perwakilan dari DISPORAPAR, ketua Komunitas skateboard yang berada di setiap kecamatan, dan beberapa masyarakat kabupaten Kendal. Tujuannya untuk mengetahui bagaimana kemunculan skateboard di Kabupaten Kendal sampai dengan faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi minat masyarakat dalam olahraga skateboard di Kabupaten Kendal. Populasi menurut Silaen (2018:87) Populasi merupakan keseluruhan dari objek atau diri individu yang didalamnya memiliki karakteristik (sifat-sifat) tertentu yang akan diteliti. Menurut pendapat lain populasi ini didefinisikan sebagai sekumpulan subjek yang hendak dikenai generalisasi hasil penelitian (Azwar, 2001) Generalisasi yang dimaksud adalah suatu cara pengambilan kesimpulan terhadap kelompok individu atau objek lebih luas berdasarkan data yang diperoleh dari sekelompok individu atau objek yang lebih sedikit (Permadi & Syam 2016:70). Populasi dalam penelitian ini yaitu, Pemerintahan Kabupaten Kendal, Komunitas Skateboard di Kabupaten Kendal, dan masyarakat kabupaten Kendal.

Menurut Suharmi Arikunto (2013-174) sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang akan diteliti. Dalam pengambilan sampel ini yang dimaksud untuk memperoleh keterangan mengenai obyek dalam penelitian dan mampu memberikan gambaran populasi. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini dengan metode purposive sampling. Menurut Sugiyono (2010) purposive sampling merupakan teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu. Sampel penelitian menggunakan metode purposive sampling berdasarkan pengamatan di lapangan terhadap pemain skateboard yang dinilai cukup berpengalaman dan paling tahu bagaimana perkembangan skateboard di Kabupaten Kendal, Dalam hal ini penulis mengambil sampel Dinas Kepemudaan dan Olahraga 1 orang, Ketua Komunitas Skateboard Kabupaten Kendal 4 orang, dan beberapa Masyarakat Kabupaten Kendal

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan dengan metode observasi, wawancara secara langsung, dan dokumentasi yang dilakukan dengan narasumber yang di tentukan. Untuk metode wawancara, peneliti menggali informasi sebanyak banyak yang berhubungan dengan olahraga skateboard kemudian peneliti melakukan metode member check yang bertujuan untuk keakuratan hasil wawancara apakah sudah sesuai yang di inginkan oleh responden. Wawancara pertama dengan Bapak Sugi selaku staff dan perwakilan dari seksi Pembudayaan Olahraga DISPORAPAR Kabupaten Kendal. Kemudian ketua komunitas yang ada di kendal berjumlah 4 orang, dan 8 masyarakat yang ada di Kabupaten Kendal. Total sampel keseluruhan 13 sehingga membutuhkan waktu penelitian 16 hari, sehingga hasil penelitian didapat sebagai berikut :

a. Olahraga Skateboard

Menurut Risyanto Olahraga Skateboard adalah olahraga yang bersifat rekreasi yang dimainkan secara individu, dimana pemain hanya menggunakan alat papan luncur yang dilengkapi empat roda. Skateboard digerakan dengan cara melakukan tolakan satu kaki sementara kaki yang satunya berada diatas papan luncur sebagai titik keseimbangan.

Skateboard tergolong extreme sebab dibutuhkan nyali yang besar untuk melakukan manuver trik saat ada rintangan didepan pemain. Olahraga ini biasanya dimainkan di skatepark yang di lengkapi dengan alat-alat rintangan untuk manuver pemain skateboard. Alat-alat tersebut diantaranya Rail, Ledge, Stair, quarter Bank/Ramp dan lain-lain menyesuaikan luas skatepark

b. Perkembangan

Perkembangan skateboard yang terjadi di kabupaten kendal pada awalnya hanya dibawa oleh anak-anak lintas aliran musik yang mencari hiburan musik, kemudian anak-anak tersebut melihat wawasan dari luar kota dan berkumpul membentuk suatu komunitas skatebord yang pada awalnya bernama Waluyo Skateboarding Division terbentuknya komunitas ini pada tahun 2002.

Menurut Hafizh Hasannudin Meskipun skateboard masuk cukup lama di kendal, event kompetisi pertama justru pada tahun 2014 yaitu saat diperingatinya Go Skateboarding Day yang biasa dilaksanakan pada 21 juni. sejak saat itu, acara GSD menjadi acara rutin tahunan sampai sekarang dengan sistem penyelenggaraan dilakukan secara bergantian di setiap komunitas di kendal. Melihat euforia saat event GSD menjadi pemantik sponsor untuk mensupport terselenggarakannya event lainnya seperti Independen Day di tahun 2018 dan 2019, xxx colaboration, kendal youth festival, dan, fall and rise di tahun 2019.

c. Hambatan

Menurut Muhammad Hafizh Hasannudin kurangnya arsip dokumen serta pembinaan dan regenerasi yang belum tersistematis menjadi salah satu faktor penghambat dalam perkembangan olahraga ini dalam pemasalan. Kemudian menurut Risyanto belum adanya toko olahraga di Kendal yang menjual skateboard dan sparepartnya menjadikan hambatan makin pesatnya olahraga skateboard. karena masyarakat yang awam akan olahraga skateboard kebanyakan tidak tahu skateboard yang standar untuk dimainkan itu belinya dimana dan harus keluar kota, ditambah semakin mahalnya bagian bagian skateboard membuat pemain berpikir dua kali untuk membeli nya lagi ketika rusak.

d. Respon Pemerintah

Berdasarkan hasil wawancara dengan pak Sugi selaku perwakilan dari Pembudayaan Olahraga Dinas Kepemudaan dan Olahraga melihat pemerintah

sangat mendukung adanya kegiatan olahraga skateboard karena melihat antusias masyarakat khususnya anak muda. Dalam hal ini pemerintah mengambil peran untuk meningkatkan sarana dan prasarana yaitu Skatepark, Namun baru terealisasi karena keterbatasan anggaran pemerintah baru membangun Skatepark pada tahun 2019. Tujuan pembangunan fasilitas tersebut supaya para pemain skateboard mempunyai tempat latihan yang terpusat dan berstandar karena dapat menjadi faktor penting dalam peningkatan kemampuan serta menjaga keamanan pemain sendiri dan tidak mengganggu kegiatan masyarakat umum lainnya

e. Respon Masyarakat

Berdasarkan wawancara dengan beberapa masyarakat kabupaten Kendal sangat tertarik dengan adanya olahraga skateboard karena cabang olahraga yang asik, praktis, keren dimata anak muda karena dapat dipadukan dengan gaya berpakaian tidak harus memakai jersey atau seragam tertentu, dan membuat rasa penasaran yang tinggi untuk di coba berulang kali. Kemudian olahraga skateboard adalah olahraga yang bisa dilakukan oleh semua kalangan di saat waktu senggang. Olahraga skateboard juga dapat memicu munculnya adrenalin saat kita memainkannya, hal itu cocok untuk menghilangkan rasa stres dan tentunya sangat baik untuk kebugaran jasmani. Selagi tidak melanggar hukum dan tidak membahayakan pengguna fasilitas umum lain, masyarakat mendukung dengan adanya kegiatan olahraga skateboard karena olahraga skateboard dapat sebagai opsi olahraga baru menambah pilihan untuk tetap berolahraga saat sore hari

f. Faktor Pendukung

Dalam olahraga skateboard faktor pendukung yang terpenting adalah pendanaan serta semakin tersedianya sarana prasaran yang memadai yang menyebar di kabupaten kendal. Terkait pendanaan berdasarkan hasil wawancara dengan ketua komunitas yang ada di kabupaten kendal, pendanaan dilakuan secara mandiri seperti iuran anggota mereka masing-masing, membuat produk berupa merchandise yang bernilai jual, dan bekerjasama dengan sponsor lokal setempat. pendanaan adalah hal penting dalam pelaksanaan olahraga skateboard meskipun tanpa bantuan dari pemerintah. Biasanya alokasi anggaran tersebut digunakan untuk perbaikan tempat latihan dan untuk membuat event pada hari skate sedunia, jika ada dana lebih bisa untuk membuat acara lain. Yang kedua terkait sarana dan

prasarana pemerintah sudah memberikan dukungan berupa skatepark sebagai fasilitas umum. Namun hal itu dirasa kurang apabila tidak disertai dengan perawatannya karena dapat menjadikan beban tersendiri untuk masyarakat yang ingin bermain ketika ada kerusakan. Serta hanya terdapat 1 buah skatepark saja di kab kendal mengingat luasnya kabupaten kendal ini. Seharusnya minimal harus ada beberapa lagi skatepark atau tempat terbuka yang dapat dijadikan skatepark portable di berbagai kecamatan terutama di kecamatan yang letaknya jauh dari pusat pemerintahan mengingat pembangunan skatepark terletak di Stadion utama kendal di kecamatan kendal sebagai pusat pemerintahan. Tak dapat dipungkiri adanya Skatepark menjadi bagian penting supaya terciptanya suasana yang aman dan nyaman yang akan berdampak pada rasa kesenangan dan bersemangat ketika bermain skateboard.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, peneliti dapat menarik analisis hasil simpulan dari penelitian tersebut sebagai berikut.

- a. Olahraga skateboard di kabupaten kendal sudah banyak dikenal oleh masyarakat namun daya tarik untuk berpartisipasi kebanyakan masih dari lingkungan pertemanan saja
- b. Hambatan yang terjadi antara lain pendanaan, keresmian pengurus olahraga, pembinaan dan regenerasi, serta pengelolaan sarana prasarana
- c. Respon pemerintah dan masyarakat sudah cukup baik dalam mendukung olahraga skateboard namun dirasa pemerintah kurang optimal karena tidak disertai pengelolaan skatepark yang baik
- d. Faktor pendukung dalam olahraga ini berupa pendanaan dan semakin banyaknya sarana prasarana terbangun berupa Skatepark serta Skateshop di penjuru kabupaten Kendal.

DAFTAR RUJUKAN

- Subayyil, M. A. (2018). Peran Pemuda Dan Olahra Terhadap Eksistensi Olahraga Ekstrim Di Provinsi Lampung. 1-15.

Pramudya, I. A. (2016). Survei Perkembangan Olahraga Extreme Skteboard Di Kabupaten Banjar Negara. Semarang

Mardani, R., & Riany, M. (2014). Adrenalin Sports Park di Kawasan BSD Kota Tangerang Selatan. Reka Karsa, 2 (3), 1-12

Putra, D. R., Heldi, & Jupriani. (2019). Lookbook Design Visual Identity Promosi Hobo Skateboarding Padang. DEKAVE : Jurnal Desain Komunikasi Visual, 1- 8.

Mull, R., Forrester, S., & Barnes, M. (2013). Recreational Sport Progaming. Sagmore Publising LLC.

Silaen, S. (2018). Metodologi Penelitian Sosial Untuk Penulisan Skripsi Dan Tesis. Bandung : In Media.

Azwar, S. (2001). Metodologi Penelitian, Edisi 1, Cet 3. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Permadi, J., & Syam T, A. R. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Students Teams Achevment Division (STAD) Terhadap Hasil Belajar Dribble Bola Basket. Journal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan, Volume 04 Nomor 1, 68-73

Arikunto, S. (2013). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik Edisi Revisi. Jakarta: PT. Rineka Cipta

Sugiyono. (2013). Metodologi Penelitian Kuantitatif,Kualitatif Dan R&D. Bandung : AlfabetaPangaribuan, T. 1992. *Perkembangan Kompetensi Kewacanaan Pembelajar Bahasa Inggris di LPTK*. Disertasi tidak diterbitkan. Malang. Program Pascasarjana IKIP Malang.