

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Masa remaja merupakan fase transisi yang melibatkan kematangan psikologis, sosial, emosional dan kognitif yang nantinya akan melahirkan sebuah perilaku yang diwujudkan oleh para remaja di lingkungan sekitarnya. Perkembangan perilaku remaja dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satu contoh yang dominan adalah lingkungan sekitar para remaja tinggal. Lingkungan ini mencakup aspek fisik dan non fisik, yang keduanya memberikan dampak yang lebih besar dibanding lingkungan fisik. Lingkungan adalah sebuah media pembelajaran bagi perkembangan sosial setiap individu manusia di dalamnya, lingkungan juga menjadi media penentu perkembangan nilai sosial budaya di waktu ke depan, kemajuan yang sangat pesat di jaman sekarang memandu pertumbuhan individu. Perkembangan ini mempengaruhi lingkungan saat ini dan menimbulkan ancaman seperti perubahan perilaku sosial, khususnya di kalangan remaja saat ini (Darmawan & Setyaningrum, 2021).

Remaja merupakan masa depan bangsa yang dipengaruhi oleh dunia digitalisasi saat ini, menimbulkan potensi masuknya dampak pengaruh positif maupun negatif. Kemajuan teknologi inilah yang membentuk perilaku sosialnya baik aktivitas di media sosial ataupun di lingkungan sekitarnya. Terkadang kebebasan ekspresi remaja berdampak pada lingkungan sosial masyarakat dengan menentang norma dan nilai, sehingga sangat berpotensi hilangnya empati dan nilai etika di masyarakat, hal ini biasanya terjadi karena lingkungan atau sirkel yang kurang baik di dalam lingkungan dunia remaja tersebut (Darmawan & Setyaningrum, 2021).

Pada masa remaja, anak-anak muda menjadi lebih aktif dan penuh sinergi semangat yang menimbulkan berbagai perilaku seperti aktivitas negatif dan positif. Dari sinilah remaja mulai mencari jati diri, hal ini menyebabkan banyak kemungkinan remaja bisa melakukan berbagai perilaku kurang baik, seperti

bertengkar satu sama lain dengan memamerkan kekuatan fisik satu sama lain, terkadang juga melakukan perbuatan yang melanggar hukum, norma, mabuk-mabukan, bermain judi online dan sulit diatur. Hal ini mereka lakukan untuk mencari jati diri serta pengakuan dari teman sebaya, keluarga dan lingkungan masyarakat. terkadang untuk mendapatkan pengakuan dari lingkungannya, remaja lebih senang melakukan hal-hal yang di luar etika dan aturan (Pohan et al., 2022).

Kenakalan remaja sering kali muncul sebagai akibat dari kurangnya aktivitas yang mengisi waktu luang, pengaruh lingkungan dan kurangnya dukungan sosial. Namun tidak semua remaja dapat dikaitkan dengan aktivitas negatif saja karena beberapa remaja juga dapat menarik minatnya sendiri ke arah positif seperti menjalani aktivitas fisik yang lebih seperti berolahraga. Salah satu media alternatif yang bagus untuk menurunkan aktivitas kenakalan remaja adalah bermain *skateboard*. meski olahraga ini dianggap berbahaya namun para remaja sangat tertarik dengan aktivitas fisik ini. *Skateboard* juga dapat membantu remaja dalam proses pembentukan karakter dan identitas diri (Pohan et al., 2022).

Secara umum, olahraga *skateboard* dapat dilihat sebagai aktivitas rekreasi yang juga berfungsi sebagai bentuk seni positif bagi anak muda dan bahkan dapat digunakan sebagai alat transportasi. Seperti yang diungkapkan oleh skateboarder terkenal, Tony Hawk, bahwa *skateboard* bukan hanya olahraga ekstrim, tetapi juga merupakan bagian dari seni dan gaya hidup. Olahraga ini awal mulanya dikenalkan oleh Frank Nasworthy pada tahun 1950-an di California, Amerika Serikat, sebagai alternatif saat ombak tidak mendukung untuk bermain surfing. Sejak saat itu *skateboard* dibuat dan berkembang pesat menjadi begitu populer di seluruh dunia termasuk Asia dan Eropa, negara Indonesia sebagai salah satunya. Selain sebagai olahraga ekstrim, *skateboard* juga dapat dianggap sebagai bentuk seni dan ekspresi kreatif, mencerminkan gaya hidup dari budaya anak muda (Rama Putra et al., 2019).

Aktivitas olahraga *skateboard* ini tidak luput dari peran komunitas, meski olahraga *skateboard* merupakan olahraga yang individual. Secara umum komunitas adalah sebuah kelompok sosial yang terdiri dari berbagai kalangan dengan berbagai lingkungan yang berbeda, yang pada dasarnya memiliki tempat tinggal dan minat atau kesenangan yang sama, seperti hobi, relasi dan pengembangan wadah dalam menambah teman dan interaksi sosial (Anisa et al., 2019).

Komunitas bisa terbentuk dari minat hobi yang sama, salah satunya seperti komunitas Damnskate yang berada di lingkungan daerah Jonggol, Kabupaten Bogor. Damnskate sebagai satu-satunya komunitas *skateboard* yang berperan penting dalam membangun ikatan sosial dan emosional bagi anak-anak muda di wilayah Taman Cikal Citra indah. Penelitian ini berfokus pada proses konstruksi sosial makna olahraga *skateboard* di dalam komunitas Damnskate. Konstruksi sosial adalah proses bagaimana individu membentuk makna dan realitas yang dapat dipertahankan oleh individu di dalam lingkungan masyarakat. Menurut pandangan Peter L. Berger konstruksi sosial melalui tiga tahap proses eksternalisasi, objektifikasi serta internalisasi. Dalam konsep konstruksi sosial, makna-makna sosial tidak bersifat tetap, melainkan dinamis dan terbentuk melalui interaksi sosial (Shaleh et al., 2023).

Barger dan Thomas berpendapat bahwa proses konstruksi sosial berkembang melalui berbagai tindakan dan interaksi individu yang menghasilkan realitas subjektif bersama. Realitas ini dipandang sebagai kualitas yang ada di luar kendali individu. Dalam komunitas Damnskate, anggotanya tidak hanya mengadopsi persepsi makna olahraga *skateboard* tetapi juga komunitas Damnskate berpartisipasi aktif dalam membentuk konstruksi sosial mereka dengan cara membangun narasi yang berisi nilai positif dan norma, anggota secara kolektif mempengaruhi pemahaman olahraga *skateboard* dalam komunitas Damnskate dan masyarakat (Shaleh et al., 2023).

Berdasarkan informasi di atas, peneliti ingin mengetahui bagaimana proses konstruksi sosial yang terjadi di dalam ruang lingkup komunitas Damnskate. Serta bagaimana para anggotanya memandang *skateboard* sebagai sebagai olahraga, atau

hanya sebagai sesuatu yang lain di luar konteks olahraga. Alasan utama penelitian di komunitas Damnskate adalah untuk menggali lebih dalam mengenai konstruksi sosial makna olahraga *skateboard* dalam membentuk setiap identitas individu dalam komunitas Damnskate.

Penelitian ini dapat memberikan wawasan bagaimana subkultur olahraga *skateboard* dapat membentuk pemikiran dan tindakan mereka mengenai konstruksi sosial olahraga *skateboard*. Komunitas Damnskate juga dapat dianggap sebagai *platform* arena sosial yang membina aktivitas positif bagi remaja di wilayah taman Cikal Citra Indah, Jonggol, Kabupaten Bogor. Komunitas Damnskate membentuk hubungan sosial yang kuat antara anggota komunitas dengan persatuan dan persahabatan lewat berbagai pengalaman individu setiap anggota. Dalam penelitian ini peneliti berharap dapat memberikan kontribusi dan literatur yang lebih luas mengenai konstruksi sosial dalam ilmu komunikasi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan, rumusan masalah yang dapat dirumuskan adalah “Bagaimana proses konstruksi sosial makna olahraga *skateboard* menurut para anggota komunitas Damnskate ?

1.3 Tujuan penelitian

Berdasarkan latar belakang dan fokus penelitian, maka tujuan penelitian untuk mengetahui proses konstruksi sosial makna olahraga *skateboard* di dalam komunitas Damnskate.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah ingin memberikan wawasan mendalam tentang bagaimana komunitas *skateboard* menjadi bagian dari fenomena sosial yang berdampak pada pembentukan identitas individu dan kelompok, dengan cara memahami konstruksi sosial yang dilakukan oleh anggota komunitas Damnskate. dapat dilihat bagaimana olahraga *skateboard* menjadi bagian penting dari kehidupan mereka dan bagaimana hal ini dapat mempengaruhi persepsi mereka tentang diri mereka sendiri dan lingkungan sekitar. Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Kegunaan akademis

- a. Sebagai salah satu bahan untuk menambah pengetahuan dan wawasan, ilmu komunikasi khususnya di bidang konstruksi sosial.
- b. Sebagai pengetahuan baru bagi peneliti mengenai konstruksi sosial, olahraga menurut pandangan anggota komunitas *skateboard* Damnskate.

2. Kegunaan Praktis

Penelitian ini memberikan pengetahuan mendalam mengenai konstruksi makna dalam perspektif anggota komunitas Damnskate dan masyarakat terhadap dunia olahraga *skateboard*. serta bagaimana *skateboard* dapat menjadi alat untuk menarik minat positif bagi remaja saat ini.