BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kehidupan sosial yang baik merupakan esensi dari proses pembentukan individu sebagai makhluk sosial. Sangat mendasar apabila kita dapat mengerti dan memahami sifat alamiah sebagai makhluk sosial yang terdapat berbagai macam interaksi didalamnya dengan berbagai kondisi yang berbeda antar individu dengan satu alat yang sama untuk menumbuhkan proses sosialisasi tersebut yakni komunikasi.. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Shanon dan Weaver (1949) yang dikutip oleh Wiryanto dalam buku "Pengantar Ilmu Komunikasi" bahwa,

"Komunikasi adalah bentuk interaksi manusia yang saling mempengaruhi satu sama lain, sengaja atau tidak disengaja dan tidak terbatas pada bentuk komunikasi verbal, tetapi juga dalam hal ekspresi muka, lukisan, seni dan teknologi." (Wiryanto, 2004: 7).

Dalam setiap kehidupan manusia, komunikasi merupakan bagian hal penting dalam penyampaian informasi dan dalam proses pembentukan suatu lingkungan social sebagai wadah manusia untuk berkumpul atas dasar kebutuhan atau tujuan yang sama yaitu berkomunikasi atau berinteraksi untuk memperoleh informasi.

Manusia hidup di bumi dengan berbagai macam budaya dan kepercayaan serta kebiasaan dan lingkungan yang berbeda-beda, itulah yang sebagian besar mempengaruhi gaya hidup masyarakat di dunia. Manusia dan kehidupannya yang memiliki gaya hidup yang berbeda-beda memberi warna tersendiri dalam kehidupan di dunia dan memberikan banyak pengaruh dalam merubah wajah dunia. Gaya hidup memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan manusia.

Gaya hidup merupakan ciri sebuah Negara modern, yang biasa juga disebut modernitas. Maksudnya adalah siapa pun yang hidup dalam masyarakat modern akan menggunakan gagasan tentang gaya hidup untuk menggambarkan tindakannya sendiri maupun orang lain. Gaya hidup bagian dari kehidupan sosial sehari-hari dunia modern, gaya hidup berfungsi dalam interaksi dengan cara-cara yang mungkin tidak dapat dipahami oleh mereka yang hidup dalam masyarakat modern. Maksudnya adalah siapapun yang hidup dalam masyarakat modern akan menggunakan gagasan tentang gaya hidup untuk menggambarkan tindakannya sendiri maupun orang lain. Gaya hidup adalah pola-pola tindakan yang membedakan antara satu dengan orang lain.

Pandangan gaya hidup yang sinonim dengan subkultur membuat deskripsi gaya hidup menjadi statis, selain memberi arti yang sempit bagi konsep tersebut. Gaya hidup disini lebih luas dari konsep subkultur karena pendeskripsiannya juga mencakup pemilik kultur dominan, dan lebih dinamis dari konsep subkultur

karena dideskripsikan dari sudut pandang individu. Dalam hal ini gaya hidup menunjuk pada *frame of reference* (kerangka acuan) yang dipakai sesorang dalam bertingkah laku. dimana yang ditekan kan disini adalah bahwa individu berusaha membuat seluruh aspek hidupnya berhubungan dalam suatu pola tertentu, dan mengatur strategi bagaimana ia ingin dipersepsi oleh orang lain.

Tulang punggung yang mewarnai gaya hidup seseorang adalah cara untuk mengekpresikan diri, sebagai makhluk sosial, cara untuk mengekpresikan diri tidak terlepas dari kelompoknya, terutama kelompok yang menjadi acuannya *(reference group).* Jika seseorang mempunyai keinginan untuk dapat digolongkan sebagai bagian dari kelompok suatu status sosial ia akan berusaha mematuhi aturan main *(norms)* yang berlaku dalam kelompok tersebut.

Gaya hidup juga turut mempengaruhi citra diri seseorang. Citra diri *(self image)* dapat diartikan bagaimana sesorang memandang dirinya sendiri, atau mungkin diartikan sebagaimana persepsi orang lain terhadap seseorang, dalam diri seseorang terdapat gambaran idaman mengenai dirinya, yang disebut sebagai citra diri ideal *(ideal self image).*

Budaya adalah kacamata dalam melihat dunia dan blue print dalam perilaku. Gaya hidup bergantung terhadap kacamata ini dan merupakan pernik-pernik dari blue print yang tercermin dalam aktivitas minat dan pendapat (Susanto, 2001 :82)

Budaya dibentuk oleh suatu tatanan sosial, berdasarkan hal tersebut budaya merepresentasikan berbagai bidang perjuangan yang berbeda, posisi kekuasaan relatifnya dalam tatanan sosial tersebut secara konstan diperjuangkan dan diperjuangkan kembali. Seperti yang dijabarkan oleh Bardnard,

> "Budaya dipandang sebagai suatu system penandaan yang melalui system tersebut tatanan sosial dikomunikasikan dan direproduksi, berdasarkan hal tersebut, posisi kekuasaan relative di dalam tatanan sosial tersebut umumnya ditantang lewat cara berpenampilan. Maka fashion dan pakaian bisa dipahami sebagai senjata dan pertahanan yang digunakan oleh berbagai kelompok yang berbeda yang membentuk tatanan sosial, dalam mencapai, menantang atau memelihara posisi dominasi dan supremasinya." (Barnard,1996 : 57)

Perubahan subkultur atau perubahan sosial memaksa sesorang untuk memilih gaya hidup seperti apa dan bagaimana yang ingin mereka ikuti, agar mereka tidak dianggap kuno ataupun ketinggalan zaman. Berbagai macam atribut serta gaya khas ataupun kelompok turut melatarbelakangi munculnya berbagai jenis gaya hidup masyarakat dunia.

Pertanyaan besar kemudian muncul sebagai efek dari aroganisme manusia yang individualis. Apakah manusia membutuhkan lingkungan, padahal manusia sendiri masih tetap dapat hidup mandiri sebagai individu yang sahih dengan atau tanpa lingkungan. Hal yang patut kita catat bahwa keberadaan manusia tentu saja akan tetap ada secara individual tanpa adanya lingkungan untuk bersosialisasi sekali pun. Hanya saja manusia membutuhkan pengaktualisasian diri dalam kehidupan nyata sebagai langkah dalam cara"memproklamirkan" keberadaannya kepada khalayak untuk kepentingan pribadi maupun orang banyak.

Lingkunganlah yang dapat memberikan wadah dan jawaban kepada individu untuk melakukan hal tersebut terlepas dari berguna atau tidaknya pengaktualisasian tersebut untuk khalayak bahkan pribadinya. Keberagaman yang ada dalam sosialitas lingkungan telah memberikan asupan yang krusial tentang pembatasan sikap dari masyarakat sebagai pakem untuk mengkoordinir sikap-sikap tersebut agar tetap berada dalam koridor sosial yang seharusnya. Pembuatan pembatasan dilakukan oleh bagian-bagian kemasyarakatan yang ada dalam sosialitas itu. Hal ini memberikan wacana dalam sosialitas agar mengetahui bagian-bagian kemasyarakatan yang dikatakan baik atau buruk.

Sehingga memunculkan fenomena ataupun gejala-gejala sosial yang terjadi dikalangan masyarakat, dalam hal ini masyarakat sangat berperan penting mengubah cara pandang kita terhadap suatu keadaan sosial yang sedang terjadi di masyarakat. Fenomena yang saat ini bisa kita lihat yakni mengenai gaya hidupkelompok *skateboard* yang termasuksebagai salah satu olah raga ekstrim.

Olahraga ekstrim sendiri yaitu olahraga yang cukup menantang serta berbahaya dan membutuhkan nyali yang cukup berani, untuk olahraga ekstrim ini kebanyakan diminati oleh kalangan anak muda. *Skateboard* pun termasuk dalam kategori olahraga ekstrim, karena itulah diminati oleh kalangan anak muda yang berjiwa bebas dan menyukai tantangan. Karena dengan bermain *Skateboard* mereka bisa menyalurkan ekspresi dan gaya hidup, serta menjadi kebebasan dan kreatifitas mereka menjadi kepuasaan tersendiri.

Aktivitas yang mereka lakukan sehari-harinya bukan hanya bermain *skateboard* dan berkumpul bersama kelompoknya saja di suatu tempat atau arena yang sering mereka jadikan arena bermain *skateboard*, berbagai latar belakang serta status yang berbeda-beda dari para *skateboarder* contohnya seperti pelajar yang tiap harinya terlebih dulu harus melaksanakan kewajibannya belajarnya barulah ia bisa melakukan kegiatan atau aktivitas diluar kewajiban akademiknya, seperti bermain *skateboard* dan aktivitas lainnya. Tetapi kadang kala mereka mengabaikan kewajiban mereka dan lebih memilih untuk bermain *skateboard* ketimbang bersekolah atau kuliah, karena mereka berpikir bahwa *skateboard* itu merupakan kegiatan atau aktivitas yang menyenangkan.

Siapa sangka, sebuah *skatepark* kecil disalah satu sudut Taman Lalu Lintas Bandung (Taman Ade Irma Suryani), dia awal tahun 1990an, menjadi tempat bersejarah yang melatar belakangi perkembangan *fashion* anak muda bandung dalam satu dekade terakhir ini. *Skateboard* kemudian menjadi benang merah yang menjadi ciri dan eksplorasi *fashion* dan *lifestyle* atau gaya hidup yang dielaborasi oleh para pelakunya dan membentuk gaya anak muda Bandung hingga saat ini.

Tak hanya Taman Lalu Lintas saja yang dijadikan tempat bermain *skateboard*, disudut-sudut kota Bandung pun kerap dijadikan arena tempat bermain *skateboard* oleh para *skateboarder* yang tergabung dalam suatu kelompok yang memiliki hobi serta minat yang sama dalam *skateboard*, tidak

kaku atau terorganisasi dan terikat, dan membebaskan siapa saja untuk bergabung bermain bersama di arena tempat mereka bermain *skateboard* yang sering dikunjungi. Salah satu arena termpat yang sering terlihat yaitu DAGO-Cikapayang yang tiap sore hari sering dikunjungi oleh para *skateboarder* untuk berlatih trik-trik baru yang biasa dikunjungi rata-rata 8-12 orang perharinya oleh anak-anak remaja usia 15-22 tahun , lalu ada *Buqiet Skatepark* yang terdapat di daerah geger kalong yang setiap harinya selalu ramai dikunjung para *skateboarder* untuk berlatih dan kerap kali dijadikan tempat kompetisi atau kejuaraan *skateboard* yang pengunjungnya rata-rata remaja dan dewasa antara lain usia 12-25 tahun, yang tiap harinya kurang lebih dikunjungi oleh 10-15 orang, selain itu ada juga *Lucky Line skatepark* pertama yang berada di dalam mall *Lucky Square* yang biasanya dikunjungi oleh remaja dan dewasa antara usia 15-25 tahun antara 10-15 orang perharinya dengan jam yang relatif.

Musik dan gaya hidup sebagai dua hal yang tak terpisahkan, memberi pengaruh sangat besar dalam perkembangan *fashion* anak muda Bandung. Sejak generasi Aktuil di tahun 1970-an Bandung dikenal sangat adaptif pada perkembangan musik dunia. Ketika awal 90-an, *fashion skateboarding* dunia dipengaruhi oleh perkembangan *street skateboarding* yang sangat kental nuansa " punk-rocknya". *Baggy* dengan *over size denim* dan *t-shirt extra large* menjadi tren waktu itu. Sementara pertengahan sampai akhir tahun 1990-an, tren *fashion* dalam dunia *skateboarding* berubah menjadi lebih ramping.

Ukuran *jeans* dan *T-shirt* menjadi lebih pas dibadan. Bahkan beberapa *skateboarder* menggunakan *jeans* dan *t-shirt* ekstra ketat. Perubahan ini membuat gaya *fashion* dalam dunia *skateboarding* terbagi menjadi dua kategori yakni *"punk"* (ketat dan ngepas badan) dan *"baggy"*. Pada akhir 90-an apa yang disebut *"punk style clothing"* menjadi *tagline* baru dalam perkembangan industri clothing global. Gaya punk kemudian menjadi sesuatu yang main stream, mendunia dan menjadi mapan. (Lihat MJ (Mata Jendela) Volume III, Nomor 2 / 2008 halaman 18-26)

Sedangkan di zaman ini gaya berpakaian para *skateboarder* pun mulai mengalami perubahan, mereka cenderung lebih menyukai gaya berpakaian yang simple dan nyaman seperti memakai *T-shirt* dipadukan dengan *jeans* model *skinny* atau *boot-cut* dengan merk yang bertemakan *skateboard* seperti *Rebel 8, Macbeth* serta merk lainnya. Sedangkan untuk sepatu biasanya para *skateboard* memakai sepatu-sepatu yang diperuntukkan bagi para *skateboarder*, yang membedakannya dengan merk lainnya yaitu design serta bentukknya yang agak gemuk atau berisi agar kaki si pemakainya nyaman saat bermain *skateboard* salah satunya seperti *DC, Macbeth,* dan *Vans.* (Dapat dilihat pada gambar1.1 dan gambar 1.2).

Gambar 1.1
(*Skateboarder* yang menggunakan *t-shirt Macbeth*)



Sumber : http://google.com

Gambar 1.2
(Jenis sepatu dengan merk DC)



Sumber : http://google.com

Bukan hanya itu saja kemunculan olah raga ekstrem ini juga turut mempengaruhi perkembangan *distro* atau *clothing* yang bertemakan *skateboard* dan juga toko yang khusus menjual berbagai perlengkapan skateboard mulai dari

sparepart sampai sepatu untuk para *skateboarder* yang ber-merk luar seperti salah satunya yaitu toko *Hobbies Skateshop* yang terdapat di jalan Trunojoyo , serta *distro-distro* yang menjual berbagai macam aksesoris untuk para *skateboard*, seperti *Heaven, Linecoltd* dan *College Star* yang rata-rata dikunjungi oleh remaja-remaja laki-laki dan perempuan usia 15-22 tahun baik itu *skateboarder* ataupun yang menyukai gaya dandanan ala *skateboard.*

Selain dalam fashion *skateboard* juga turut mempengaruhi papan yang digunakan seperti terdapat berbagi macam *design* dan ornamen-ornamen sesuai karakter si pengguna dengan berbagai jenis merk-merk papan *skateboard* terkenal yang cukup digemari oleh para *skateboarder* seperti, *Zero Skateboards*, *Plan B Skateboards*, dan *Girl and Chocolate Skateboards.* Seperti gambar dibawah ini :

Gambar 1.3
Zero Skateboards



Sumber : http://google.com

Gambar 1.4
Plan B Skateboards



Sumber : http://google.com

Gambar 1.5
Girl and Chocolate Skateboard



Sumber : http://google.com

Gaya hidup menurut Kotler (2002 : 192) adalah pola hidup seseorang di dunia yang diekspresikan dalam aktivitas, minat, dan opini. Gaya hidup menggambarkan "keseluruhan diri seseorang" dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Sedangkan menurut Minor dan Mowen (2002:282), gaya hidup adalah menunjukkan bagaimana orang hidup, bagaimana membelanjakan uangnya, dan bagaimana mengalokasikan waktu. Selain itu, gaya hidup menurut Suratno dan Rismiati (2001 : 174) adalah pola hidup seseorang dalam dunia kehidupan sehari-hari yang dinyatakan dalam kegiatan, minat dan pendapat yang bersangkutan. Gaya hidup mencerminkan keseluruhan pribadi yang berinteraksi dengan lingkungan.

Secara umum gaya hidup dapat diartikan bagaimana orang menghabiskan waktunya (aktifitas), apa yang penting orang pertimbangkan pada lingkungan (minat), dan apa yang orang pikirkan tentang diri sendiri dan dunia di sekitar (opini). Gaya hidup mencerminkan keseluruhan pribadi yang berinteraksi dengan lingkungan. Dari berbagai pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa gaya hidup adalah pola hidup seseorang yang dinyatakan dalam kegiatan, minat dan pendapatnya.

Dari sini kita dapat mengetahui tentang seberapa besar pengaruh perkembangan olahraga *skateboard* terhadap gaya hidup serta trend *fashion* para *skateboarder* di kota Bandung sebagai bukti eksistensi diri mereka agar keberadaan mereka dapat diakui dan dirasakan dikalangan masyarakat kota

Bandung. Eksistensi kelompok *skateboard* tidak dapat dipisahkan dari *fashion* dan gaya hidup mereka sebagai seorang *skateboarder* dan bukti identitas yang membedakan mereka dan menjadi ciri khas dari kelompok skateboard itu sendiri.

Peneliti mengambil gaya hidup kelompok skateboard di kota Bandung sebagai objek penelitian ini, karena gaya hidup merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam kehidupan sehari-hari, begitupun juga dengan *skateboarder* yang tidak lepas dari gaya hidup-nya sebagai bagian dari kelompok *skateboard* itu sendiri. Menurut peneliti hal tersebut menarik untuk diteliti karena dilihat dari latar belakang yang ada gaya hidup kelompok *skateboard* merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari perubahan kultur yang terjadi di masyarakat khususnya di kota Bandung.

Peneliti menilai bahwa penelitian mengenai gaya hidup kelompok skateboard ini merupakan hal yang menarik untuk diteliti, karena lewat penelitian inilah kita dapat mengetahui seperti apa gaya hidup yang selalu mereka anut sebagai seorang yang merupakan bagian dari suatu kelompok. Selain itu juga penelitian ini diharapkan dapat memberikan pandangan baru yang lebih jelas lagi bagi masyarakat mengenai gaya hidup kelompok *skateboard* di kota Bandung. Penelitian ini akan memberikan wacana serta pengetahuan baru bagi masyarakat dalam memandang kelompok *skateboard* sebagai hasil dari perubahan kultur kebudayaan. Oleh sebab itu Peneliti mengambil judul yaitu :

Fenomena Gaya Hidup Kelompok *Skateboard* di Kota Bandung (Studi Deskriptif mengenai Gaya Hidup Kelompok Skateboard di Kota Bandung Sebagai Suatu Eksistensi Diri).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan oleh peneliti, maka telah ditetapkan rumusan masalah dalam penelitian sebagai berikut :

1.2.1 Rumusan Masalah Makro

Bagaimana **Fenomena** Gaya Hidup Sebagai Kelompok *Skateboard* di Kota Bandung?

1.2.2 Rumusan Masalah Mikro

1. Bagaimana **Aktivitas** Sebagai Kelompok *Skateboard* di Kota Bandung?
2. Bagaimana **Minat** Kelompok *Skateboard* di Kota Bandung?
3. Bagaimana **Opini** Kelompok *Skateboard* sebagai *Skateboarder* di Kota Bandung?

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk menganalisa dan mendeskripsikan tentang Fenomena Gaya Hidup Kelompok *Skateboard* di Kota

Bandung (Studi Deskriptif mengenai Gaya Hidup Kelompok *Skateboard* di Kota Bandung Sebagai Suatu Eksistensi Diri).

Penelitian ini menjelaskan tentang keberadaan kelompok *Skateboard* ditinjau dari gaya hidup sebagai bentuk dari eksistensi diri di kota Bandung dalam tatanan masyarakat secara objektif.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan diadakannya penelitian ini secara makro yaitu :

Untuk Mengetahui **Fenomena** Gaya Hidup Sebagai Kelompok *Skateboard* di Kota Bandung.

Dan tujuannya secara mikro penelitian ini yaitu :

1. Untuk Mengetahui **Aktivitas** Gaya Hidup Sebagai Kelompok *Skateboard* di Kota Bandung.
2. Untuk Mengetahui **Minat** Terhadap Gaya Hidup Kelompok *Skateboard* di Kota Bandung.
3. Untuk Mengetahui **Opini** Kelompok *Skateboard* Mengenai Gaya Hidup sebagai *Skateboarder* di Kota Bandung.

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Kegunaan Teoritis

Secara teoritis penulis berharap agar penelitian ini dapat menjadi bahan pengembangan ilmiah terutama bagi ilmu komunikasi khususnya mengenai gaya hidup dan eksistensi serta pengembangan ilmiah bagi ilmu sosial akan

keberadaan subkultur yang ada dalam sosialitas kita, yang salah satu contoh nyatanya mengenai gaya hidup Skelompok *skateboard* di kota Bandung.

1.4.2 Kegunaan Praktis

1. **Untuk Peneliti**

   Kegunaan penelitian ini bagi penulis yakni, memberikan pengetahuan tentang keberadaan subkultur yang ada dalam sosialitas penulis. Penelitian ini memberikan wawasan baru bagi penulis akan berbagai perilaku sosial yang ada dalam masyarakat dengan komunikasi sebagai perantaranya. Penelitian ini juga memberikan kesempatan yang baik bagi penulis untuk dapat mempraktekan berbagai teori ilmu komunikasi dalam bentuk nyata dan membandingkannya dalam keadaan yang sebenarnya dilapangan. Penelitian ini juga memberikan wacana akan wawasan penulis terhadap penerapan ilmu-ilmu komunikasi pada umumnya dalam memahami permasalahan sosial.

2. **Untuk Akademisi**

   Kegunaan penelitian ini bagi program studi ilmu komunikasi maupun Universitas Komputer Indonesia secara keseluruhan yakni, diharapkan dapat menjadi bahan literatur dan penerapan ilmu komunikasi dan sebagai bahan perbandingan dan pengembangan bagi penelitian sejenis untuk masa yang akan datang. pengembangan berbagai masalah sosial yang ada dalam kehidupan sosial kita.

3. Untuk Masyarakat

Kegunaan penelitian ini bagi masyarakat umum yakni, ingin memberikan wacana tentang keberadaan kelompok skateboarddalam sosialitas secara jelas dan transparan yang ditinjau dari gaya hidup dan eksistensinya di Bandung. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wacana atas pola pikir yang objektif dari sosialitas terhadap keberadaan kelompok *skateboard* di Bandung serta dapat menjadi bahan evaluasi dan informasi. Sehingga kita dapat menempatkan penilaian terhadap kelompok *skateboard* pada posisi yang seharusnya dengan turut mempelajari dari apa yang dibahas dalam penelitian ini, sebagai gambaran dari keputusan sikap yang akan diambil terhadap kelompok *skateboard*.