

DAYA TARIK SKATEBOARD BAGI REMAJA DI KOTA PADANG

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Pada Jurusan Sosiologi FIS UNP*



Oleh

Aditya Wijaya

16058057 / 2016

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SOSIOLOGI

JURUSAN SOSIOLOGI

FAKULTAS ILMU SOSIAL

UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2020

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Daya Tarik Skateboard Bagi Remaja di Kota Padang

Nama : Aditya Wijaya
BP/NIM : 2016/16058057
Program Studi : Pendidikan Sosiologi
Jurusan : Sosiologi
Fakultas : Ilmu Sosial

Padang, Januari 2021

Mengetahui,
Dekan FIS UNP



Dr. Siti Fatimah, M.Pd., M.Hum
NIP. 19610218 198403 2 001

Disetujui oleh,
Pembimbing

Dr. Erianjoni, S.Sos, M.Si
NIP. 19740228 200112 1 002

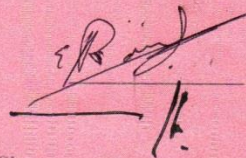
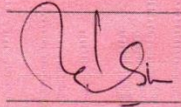
HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

**Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan Di Depan Tim Penguji Skripsi
Jurusan Sosiologi, Program Studi Pendidikan Sosiologi Jurusan Sosiologi
Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang
Pada Hari Selasa, 10 November 2020**

Daya Tarik Skateboard Bagi Remaja di Kota Padang

**Nama : Aditya Wijaya
BP/NIM : 2016/16058057
Program Studi : Pendidikan Sosiologi
Jurusan : Sosiologi
Fakultas : Ilmu Sosial**

Padang, Januari 2021

TIM PENGUJI	NAMA	TANDA TANGAN
1. Ketua	Dr. Erianjoni, S.Sos, M.Si	
2. Anggota	Dr. Eka Vidya Putra, S. Sos., M.Si	
3. Anggota	Mira Hasti Hasmira, SH, M.Si	

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Aditya Wijaya
BP/NIM : 2016/16058057
Program Studi : Pendidikan Sosiologi
Jurusan : Sosiologi
Fakultas : Ilmu Sosial
Program : Sarjana (S1)

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **"Daya Tarik Skateboard Bagi Remaja di Kota Padang"** adalah benar hasil karya saya sendiri, bukan hasil plagiat dari hasil karya ilmiah orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim. Apabila ada sesuatu saat terbukti saya melakukan plagiat, maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis maupun hukum sesuai dengan ketentuan yang berlaku, baik di institusi Universitas Negeri Padang maupun masyarakat dan negara.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

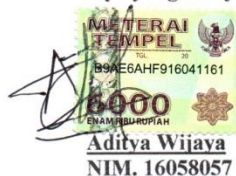
Padang, Januari 2021

Diketahui oleh,
Ketua Jurusan Sosiologi



Dr. Eka Vidya Putra, S. Sos., M.Si
NIP. 19731202 200501 1 001

Saya yang menyatakan



Aditya Wijaya
NIM. 16058057

ABSTRAK

Aditya Wijaya. 2016. “Daya Tarik Olahraga Ekstrim *Skateboard* Bagi Remaja di Kota Padang”

Penelitian ini dilatar belakangi oleh adanya ketertarikan pada permainan *skateboard* dikalangan remaja. Permainan *skateboard* sendiri memiliki resiko yang sangat tinggi, mulai dari cedera ringan seperti terkilir sampai cedera berat seperti patah tulang, tapi masih banyak remaja di Kota Padang yang tertarik untuk mempelajari permainan *skateboard*, bahkan ada juga serius dalam menggeluti permainan ini. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan daya tarik *skateboard* bagi remaja di Kota Padang.

Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah pilihan rasional yang dikembangkan oleh James S Coleman. Dalam teori ini gagasan dasar tersebut adalah tindakan perorangan mengarah kepada sesuatu tujuan dan tujuan itu ditentukan oleh nilai atau pilihan. Ada dua unsur dalam teori Coleman yakni aktor dan sumber daya. Sumber daya adalah sesuatu yang menarik perhatian dan dapat dikontrol oleh aktor. Coleman menjelaskan interaksi antara aktor dan sumber daya dalam tingkat sistem sosial yaitu sistem sosial tindakan adalah dua orang aktor, masing-masing mengendalikan sumber daya yang menarik perhatian pihak lain.

Metode yang digunakan pendekatan kualitatif, tipe penelitian studi kasus. Pemilihan informan dilakukan secara *purposive sampling* dengan jumlah 15 informan. Pengumpulan data secara observasi, wawancara mendalam, dan studi dokumentasi. Untuk menguji kredibilitas dari penelitian, digunakan teknik triangulasi. Data dianalisis dengan teknik analisis interaktif Miles dan Huberman dengan cara reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan adanya daya tarik olahraga *Skateboard* bagi remaja di Kota Padang yaitu (1) dianggap sebagai lambang kebebasan berekspresi, (2) *skateboard* merupakan olahraga yang tidak kompetitif, (3) olahraga *skateboard* dijadikan media untuk melepaskan stres (4) untuk menambah relasi, (5) *skateboard* merupakan olahraga yang “keren” dikalangan remaja, hal itulah yang menyebabkan seseorang jadi tertarik untuk mempelajari olahraga *skateboard* ini.

Kata kunci: olahraga ekstrim, remaja, skateboard

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Wr. Wb

Puji syukur kehadiran Allah SWT, karena berkat limpahan rahmat serta karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“*Daya Tarik Skateboard bagi Remaja di Kota Padang*”**. Shalawat beserta salam juga penulis haturkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa umatnya dari zaman jahiliyah sampai kepada zaman yang penuh dengan ilmu pengetahuan serta memberikan pedoman hidup kepada umat manusia yakni Al-Qur'an dan Hadits.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Program Studi Pendidikan Sosiologi Jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang. Dalam proses penyelesaian skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Terutama do'a restu dari orangtua; Ayah (Sugianto); Ibu (Yenita); Kakak (Arif Prasetyo Wibowo) dan Adik (Gita Fatwa Andini) tercinta yang selalu mendo'akan, memberikan motivasi serta semangat kepada penulis baik secara materil maupun non materil sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini.

Penulis juga mengucapkan terimakasih dan penghargaan sebesar-besarnya kepada Bapak Dr. Erianjoni, S.Sos., M.Si, selaku dosen pembimbing penulis, atas segala waktu serta ilmu yang telah memberikan masukan dan arahan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dengan penuh kesabaran dan ketelitian. Kemudian ucapan terima kasih tidak terhingga juga penulis sampaikan kepada;

1. Bapak Dekan Fakultas Ilmu Sosial beserta staf, yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama perkuliahan dan selama proses penyelesaian skripsi.
2. Dr. Eka Vidya Putra, S.Sos, M. Si selaku Ketua Jurusan, dan Ibu Erda Fitriani, S.Sos, M.Si, selaku Sekretaris Jurusan Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang, yang juga telah memberikan kemudahan selama proses perkuliahan dan penyelesaian skripsi ini.
3. Ibu Mira Hasti Hasmira, SH, M.Si dan Bapak Dr. Eka Vidya Putra, S.Sos, M. Si selaku tim dosen penguji yang telah memberikan masukan dan saran demi kesempurnaan skripsi ini.
4. Ibu Ike Sylvia, S.IP, M.Si selaku dosen Pembimbing Akademik (PA) yang telah memberikan arahan dan bimbingan akademik kepada penulis selama mengikuti perkuliahan pada Program Studi Pendidikan Sosiologi Jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang.
5. Bapak dan Ibu dosen staf Pengajar Jurusan Sosiologi yang telah memberikan ilmunya kepada penulis selama menjalani perkuliahan di Jurusan Sosiologi Universitas Negeri Padang. Selanjutnya staf administrasi Jurusan Sosiologi yang telah membantu penulis selama proses perkuliahan, penelitian dan penyusunan skripsi ini.
6. Ucapan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada informan penelitian ini, khususnya, Homies dari Padang *Skateboarding* (PadangSK8), yang telah memberikan data serta pengetahuan kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.

7. GASAX SANAX (One, Winda, Didi, Atika Icha, Rika, Ipit, Mia, Nia, Anik) yang selalu mendengarkan keluhan kesah dan memberikan semangat selama penyelesaian skripsi ini.
8. Keluarga besar Sosant'16 yang telah bersama-sama berjuang dalam proses perkuliahan, saling berbagi ilmu serta memberi motivasi kepada penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
9. Semua pihak lain yang tidak bisa disebutkan satu-persatu yang telah berpartisipasi dalam pembuatan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, dalam rangka penyempurnaan isi skripsi ini penulis mengharapkan sumbangan pikiran para pembaca berupa kritik dan saran yang bermanfaat serta membangun dari berbagai pihak. Harapan penulis semoga skripsi ini bisa bermanfaat bagi pembaca serta bisa dijadikan bahan untuk studi penelitian relevan.

Wassalamu 'alaikum Wr.Wb

Padang, September 2020

Aditya Wijaya

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix

BAB 1 PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Batasan dan Rumusan Masalah.....	9
C. Tujuan Penelitian.....	9
D. Manfaat Penelitian	9
E. Kajian Teorri.....	10
F. Batasan Konseptual	12
1. Daya Tarik	12
2. Skateboard.....	13
3. Reamaja.....	13
G. Kerangka Berfikir.....	14
H. Metode Penelitian	14
1. Lokasi Penelitian.....	14
2. Pendekatan dan Tipe Penelitian	16
3. Informan Penelitian.....	16
4. Teknik Pengumpulan Data.....	16
5. Keabsahan Data.....	20
6. Analisis Data	20

BAB II GAMBARAN UMUM KOTA PADANG

A. Sejarah Kota Padang	23
B. Kondisi Geografis Kota Padang	27
C. Kondisi Demografi Kota Padang	30
1. Penduduk dan Ketenagakerjaan	30

2. Pendidikan.....	32
3. Kesehatan	32
4. Agama	34
D. Sejarah Perkembangan <i>Skateboard</i>	35
E. Gambaran permainan <i>skateboard</i> di Kota Padang	45
BAB III DAYA TARIK SKATEBOARD BAGI REMAJA DI KOTA PADANG	
1. Kebebasan berekspresi.....	48
2. Olahraga yang tidak kompetitif.....	54
3. Media pelepas stres	59
4. Sarana untuk menambah relasi	63
5. Olahraga yang dianggap “keren” oleh kalangan remaja	66
BAB IV PENUTUP	
1. Kesimpulan	73
2. Saran	73

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel:

1. Daftar nama <i>skateboarder</i> di Kota Padang	6
2. Luas Wilayah Kota Padang Berdasarkan Luas Kecamatan dan Ketinggian Daerah Tahun 2018	30
3. Jumlah Kepadatan Penduduk Kota Padang Berdasarkan Kecamatan Tahun 2018	31
4. Jumlah Fasilitas Kesehatan Kota Padang Tahun 2018.....	34

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar:	
1. Kerangka Berfikir	15
2. Skema Model Analisis Data Interaktif Miles dan Huberman	23
3. <i>Skateboarder</i> menggunakan fasilitas umum untuk bermain skateboard	50
4. <i>Skateboarder</i> mengulik trick bersama-sama.....	55
5. Gaya berpakaian anak-anak <i>skate</i>	67

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran:

1. Pedoman Observasi
2. Pedoman Wawancara
3. Daftar Informan Penelitian.....
4. Lembar Persetujuan Melaksanakan Penelitian.....
5. Surat Pengantar Penelitian dari Jurusan
6. Surat Tugas Pembimbing.....
7. Surat Izin Penelitian dari Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Padang
(Kesbangpol)
8. Surat izin penelitian dari Dinas Pemuda dan Olahraga Kota Padang (Dispora)
9. Dokumentasi.....

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Olahraga pada dasarnya merupakan bentuk kegiatan untuk melatih tubuh atau jasmani dan rohani seseorang, falsafah olahraga yang tak asing lagi yaitu, di dalam tubuh yang kuat akan terdapat jiwa yang sehat pula. Melalui aktivitas olahraga banyak hal positif yang didapatkan, olahraga dibagi menjadi 2 kelompok utama, yaitu: olahraga permainan dan olahraga ketangkasan, pada perkembangannya mulai dikenal dengan istilah *extreme game* atau olahraga ekstrim. Olahraga ini lebih mengarah kepada olahraga yang lebih modern dan lebih individualis yang memiliki tingkat kesulitan yang lebih tinggi.¹

Olahraga permainan adalah usaha olah diri (olah pikiran dan olah fisik) yang sangat bermanfaat bagi peningkatan dan pengembangan motivasi, kinerja, dan prestasi dalam melaksanakan tugas dan kepentingan organisasi dengan lebih baik.² bermain digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan praktis.³ Salah satunya adalah permainan *skateboard* permainan *skateboard* merupakan sebuah olahraga menggunakan papan luncur yang diberi 4 buah roda pada masing-masing sisinya.

¹M. Giriwijono S. Ali, *Ilmu faal olahraga, fungsi tubuh manusia pada olahraga untuk kesehatan dan untuk prestasi* , Fakultas Pendidikan Olahraga dan Kesehatan . UPI. Bandung. 2005

² Muhammad, As'adi. 2009. Metode Permainan dalam Pembelajaran. (<http://belajarpsikologi.com>). Diakse sabtu 02 desember 2020 pukul 19.00 WIB.

³Hartati, S.C.Y., Priambodo, A., & Kristiyandaru, A. (2012). *Permainan Kecil: Cara Efektif Mengembangkan Fisik, Motorik, Keterampilan Sosial, dan Emosional*. Cetakan 1. Malang: Wineka Cipta.

Skateboard pertama kali dikenalkan sekitar akhir tahun 50-an di California, Amerika Serikat yang terkenal dengan olahraga selancarnya. Permainan ini bermula pada saat beberapa orang peselancar yang bosan menunggu ombak dan tidak sabar ingin berselancar. Akhirnya mereka mencari cara agar tetap bisa berselancar walaupun sedang tidak ada ombak dan timbullah ide untuk berselancar di jalanan dengan cara memberi roda pada papan seluncur mereka. Seiring perkembangan zaman bentuk dari papan luncur terus mengalami perubahan.

Papan *skateboard* pertamakali dihasilkan pada tahun 1965, dengan cara menyatukan papan kayu dengan roda karet atau ban bekas. Pada awalnya papan *skateboard* berbentuk sangat sederhana, yang terdiri dari papan berbentuk lurus serta roda dan besi pengait roda (*truck*) yang bentuknya masih sangat sederhana. Kemudian diawal tahun 70-an terjadi perubahan bentuk papan *skateboard*, pada tahun 70-an papan *skateboard* sudah memiliki suatu variasi bentuk. Bagian belakang papan (*tail*) sudah berbentuk lengkungan, hal ini berguna untuk mempermudah melakukan "*ollie*" atau meloncatkan papan keudara. Trik *ollie* diciptakan oleh Alan "ollie" Gelfand. Perubahan papan *skateboard* yang paling pesat terjadi sekitar tahun 90-an yang dicetuskan oleh Rodney Mullen yang kemudian menjadi pelopor bentuk papan-papan *skateboard* pada masa sekarang ini. Gaya atau trik yang pertama kali dimainkan dalam olahraga *skateboard* mencontoh gaya para peselancar saat menuruni sebuah ombak kecil. Permainan yang dilakukan pertamakali adalah melakukan *trick* atau gaya dengan menaiki dan menuruni trotoar yang ada di dekat pantai. Rodney Mullen sangat berjasa dalam perkembangan olahraga *Skateboard*. Seperti yang bisa dilihat sekarang ini, Rodney Mullen menemukan beberapa gaya

yang merubah permainan *skateboard* menjadi lebih menyenangkan serta bervariasi dalam gaya, beberapa gaya yang diciptakannya adalah :*kickflip*, *heelflip*, *360 flip*, *hardflip*, *ollie* di jalan datar dan masih banyak lagi. ⁴

Skateboard masuk ke Indonesia pada tahun 80-an, olahraga ini dibawa ke Indonesia oleh para wisatawan asing yang berlibur, beberapa orang Indonesia sudah mulai menekuni permainan ini. Peminatnya semakin banyak seiring berjalannya waktu, meskipun pada saat itu belum pernah diadakannya kejuaraan *skateboard* di Indonesia. Para *skateboarder* mendapat informasi dari menonton video dan membaca majalah *skateboard* dari luar negeri. Cara mendapatkannya pun tergolong tidak mudah.⁵ Tapi sekarang permainan *skateboard* sudah semakin berkembang di Indonesia. Hal ini dibuktikan dengan banyak dibangunnya *skatepark* di sejumlah kota-kota besar di Indonesia dan banyaknya bermunculan *skate school* di Bali dan Jakarta.

Skateboard masuk di Kota Padang sekitar tahun 2000, awal masuknya permainan *skateboard* di Kota Padang hanya diminati oleh kalangan tertentu saja, hal ini disebabkan karna belum banyak orang yang mengetahui tentang permainan ini. Seiring berjalannya waktu *skateboard* terus mengalami perkembangan di Kota padang, hal ini ditandai dengan bermunculannya prestasi yang diraih oleh *skateboarder* asal Kota Padang di tingkat nasional maupun internasional, yang pertama Rino Herman atau yang biasa dikenal dengan nama “Rino Padang”

⁴AA Mudiarta (2005) *Sistem Informasi Olahraga Skateboard di Yogyakarta Bervasis Web*, STMIK AKAKOM Yogyakarta. <https://onesearch.id/Record/IOS3926.slims-8781> diakses pada tanggal 17 September 2020 pada pukul 13.00 WIB

⁵ Prasetyo, V F Agung Langgeng (2015) *Landasan Konseptual Perencanaandan Peradncangan Pusat Olahraga Papan Luncur”Skateboarding Cennter ”* DI Yogyakarta S1 thesis, UAJY. <http://e-journal.uajy.ac.id/8458/>. .diakses pada tanggal 17 maret 2018pada pukul 20.35 WIB

dinobatkan sebagai *skateboarder* terbaik indonesia oleh FSI (Federasi *Skateboarding* Indonesia) pada tahun 2013 dan mewakili indonesia pada kmpetisi tingkat internasional pada tahun 2014 yaitu “*International Volcom Wild In The Park*” di California, Amerika Serikat”, dan masih banyak lagi. Yang kedua *skateboarder* asal padang bernama Absar Lebeh yang mewakili Indonesia untuk kejuaraan *X-Games* cabang *Skateboard* pada tahun 2010. Ketiga yaitu Aldi Agustiano, remaja asal padang yang sempat terpilih mewakili Indonesia di ajang *Asian Games* Pada tahun 2018.

Skateboard di Kota Padang pada saat ini sudah memiliki banyak peminat, mulai dari kalangan anak-anak, remaja, hingga orang dewasa. Hanya saja di Kota Padang belum tersedia sebuah arena untuk bermain *skateboard* ini. Para *skateboarder* di Kota Padang hanya memanfaatkan jalan yang permukaannya rata untuk bermain *skateboard*. Tempat yang sering digunakan untuk bermain *skateboard* di Kota Padang adalah UNP, GOR H.Agus Salim, di bawah jembatan Siti Nur Baya, Unand, dan GOR Semen Padang, UPI. Kurangnya arena bermain atau yang biasa disebut *skatepark* di Kota Padang mengakibatkan kurang berkembangnya permainan *skateboard* di Kota Padang. Kurang berkembangnya permainan *skateboard* di Kota Padang yang disebabkan karna kurangnya arena untuk bermain, yang mengakibatkan para *skateborder* asal Padang yang merasa kemampuannya tidak berkembang lebih memilih untuk menimba ilmu di luar Kota Padang, Kota-kota yang dipilih biasanya yaitu Jakarta, Bandung, dan Bali.

Skateboard merupakan sebuah permainan yang memiliki tingkat cedera yang sangat tinggi, mulai dari terkilir hingga patah tulang. Oleh karna itu seharusnya dalam

bermain *skateboard* sangat diharuskan untuk menggunakan alat-alat pengaman seperti helm dan lain-lain. Meskipun *skateboard* merupakan permainan yang dimainkan sendiri atau biasa disebut olahraga *individualis*, tetapi para *skateboarder* biasanya membentuk kelompok-kelompok kecil bahkan sampai membentuk komunitas pada saat bermain *skateboard*. Dari kelompok-kelompok itulah yang menjadikan permainan *skateboard* ini menjadi permainan yang unik dan menimbulkan rasa kebersamaan saat bermain *skateboard*.

Permainan *skateboard* banyak digemari oleh masyarakat diberbagai kalangan, mulai dari anak-anak, remaja, bahkan pada kalangan dewasa. Kalangan remaja menjadi penggemar terbanyak permainan *skateboard*. Begitu juga di Kota Padang, banyak remaja yang menggemari permainan *skateboard* ini, mulai dari yang masih duduk di bangku sekolah sampai mahasiswa, seperti tabel di bawah ini :

Tabel 1
Daftar nama *skateboarder* remaja di Kota Padang

NO	NAMA	USIA	STATUS
1	Anugrah Aditya	18	Pelajar
2	Aronsmel	18	Pelajar
3	Fazel Hauna	18	Pelajar
4	Dio Firmana	21	Mahasiswa
5	Ridho Saputra	18	Pelajar
6	Daffa Tahta	18	Pelajar
7	Salman Alfarizi	18	Pelajar
8	Berry Jhonatan	18	Pelajar
9	Arya Mahesa	21	Bekerja
10	David Yose	20	Mahasiswa
11	Adam Jhonatan	19	Pelajar
12	Nabiel alya	18	Pelajar
13	Mentari Sallu	18	Pelajar
14	Afri Fito	17	Pelajar
15	Dendi Ilahi	18	Pelajar
16	Irsyad Robbani	18	Pelajar
17	Ade “Komamen”	21	Mahasiswa
18	Ragil Tri Dharma	18	Pelajar
19	Abdul Razaq	17	Pelajar
20	Ranni Triani	21	Mahasiswa
21	M. Oktri	19	Mahasiswa
22	Abdel Kazao	18	Pelajar
23	Radev Muhammad	20	Mahasiswa
24	Dirman Nadal	21	Mahasiswa
25	Daffa	19	Mahasiswa

Sumber :hasil wawancara dengan beberapa *skateboarder* yang biasa bermain di GOR Semen Padang

Dari data di atas ada remaja dari berbagai kalangan, mulai dari pelajar, mahasiswa, bahkan yang sudah bekerja. Menurut salah seorang *skateboarder*, kota Padang memiliki potensi yang besar dan dapat bersaing dengan *skateboarder* dari daerah lainnya. Hanya saja mereka belum punya fasilitas yang layak untuk bermain, yaitu sebuah *skatepark*

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan seorang skateboarder yang bernama Anugrah Aditya (18 tahun) yang memiliki status sebagai seorang pelajar di SMAN 14 Padang, ia mengatakan bahwa sudah memulai bermain *skateboard* sejak 3 tahun lalu, ia biasa bermain rutin di GOR Semen Padang, pada saat pulang sekolah dari pukul 16.00 WIB sampai dengan pukul 18.30.WIB

Wawancara yang kedua dilakukan oleh peneliti dengan seorang *skateboarder* yang bernama David Yose (20 tahun) yang berstatus sebagai seorang mahasiswa di Universitas Negeri Padang, ia mengatakan bahwa sudah memulai bermain *skateboard* sejak ia duduk dikelas 2 SMA. Pada saat masih sekolah David sangat rutin bermain *skateboard*, bisa hampir setiap hari, namun pada saat ia baru masuk kuliah ia sudah jarang bermain *skateboard*, tapi akhir-akhir ini ia sudah mulai rutin bermain kembali.

Adapun penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah yang dilakukan oleh (Andree Aldy Kolinung: 2017) dengan judul “eksistensi komunitas *skateboard* di Kota Manado”, hasil penelitiannya menunjukkan bahwa *skateboard* di sini merupakan sebuah konsep yang bisa masuk dalam kategori identitas. Melalui *skateboard* inilah para penganutnya atau para pemainnya (*skaters*) mencoba untuk menunjukkan identitas dirinya kepada orang lain dengan cara mengkomunikasikan dengan cara mengkonsumsi atribut-atribut yang mereka pakai ke dalam tubuhnya yang ia imajinasikan seperti dalam media-media tentang identitas seorang *skateboarder* atau *skaters*. Identitas-identitas inilah yang dicoba dimunculkan dan dibutuhkan tempat dalam penyaluran atau penegasan identitas yang ingin dibangun di sini munculah *skateboard* sebagai sebuah permainan (*games*) sebagai salah satu bentuk penegasan identitas seorang *skaters*. Dan identitas dari *skateboard* inilah yang

akan membangun identitas komunitas (sosial) anak muda Manado, begitu juga sebaliknya antara individu seorang *skaters* dan komunitas *skateboard* merupakan sama-sama bentuk penegasan identitas yang ingin dibangun dan dikomunikasikan kepada masyarakat sekitar, dimana mereka akan memiliki identitas ketika *show up* di ruang-ruang publik Kota Manado ruang-ruang publik dipersepsikan oleh mereka ini ruang yang bebas berekspresi.⁶

Kedua, skripsi Tuntun Suryaningsih: 2014) yang berjudul “Identitas Sosial Jogja *Slalom Skate Community* (JOGLOS).” Hasil penelitian menunjukkan jika konstruksi identitas JOGLOS telah terbentuk sejak komunitas tersebut didirikan. Identitas yang dimiliki komunitas JOGLOS ini muncul dari identitas diri pendiri komunitas ini, yaitu sebagai pemain *inline skate freestyle slalom*. Persamaan identitas diri tersebut yang menyebabkan berdirinya komunitas JOGLOS. Semakin bertambahnya anggota komunitas ini yang sebagian besar memiliki minat terhadap olahraga tersebut maka identitas yang dimiliki semakin kuat.⁷

Dari beberapa penelitian tersebut, penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian sebelumnya, yaitu penelitian ini berfokus pada “Daya Tarik *Skateboard* Bagi Remaja Di Kota Padang”

⁶Andre Aldy Kolinug. 2017. Eksistensi Komunitas Skateboard Di Kota Manado. Jurnal. HOLISTIK, Tahun X No. 19 / Januari - Juni 2017. <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/holistik/article/view/17448>. diakses tanggal 14 Januari 2020 pada pukul 20.48

⁷Tuntun Suryaningsih. 2014. Identitas Sosial Jogja Slalom Skate Community (JOGLOS). Skripsi. Pendidikan Sosiologi. Fakultas Ilmu Sosial. Universitas Negeri Yogyakarta. <http://eprints.uny.ac.id/22569/1/1.%20Halaman%20Depan.pdf>. Diakses tanggal 14 Januari 2020 pada pukul 21.33

B. Batasan dan Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang di atas yang menjadi fokus masalah yaitu tentang faktor remaja memilih permainan *skateboard*. Permainan *skateboard* sendiri memiliki resiko yang sangat tinggi, mulai dari cedera ringan seperti terkilir sampai cedera berat seperti patah tulang, tapi masih banyak remaja di Kota Padang yang tertarik untuk mempelajari permainan *skateboard*, bahkan ada juga serius dalam menggeluti permainan ini. Berdasarkan rumusan tersebut maka yang menjadi pertanyaan penelitian adalah *Mengapa remaja di Kota Padang tertarik mempelajari permainan skateboard ?*

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian batasan dan rumusan masalah di atas maka penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan daya tarik *skateboard* bagi remaja di Kota Padang.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan secara praktis

1. Secara teoritis

Menghasilkan karya ilmiah mengenai daya tarik *skateboard* bagi remaja di Kota Padang

2. Secara praktis

- 1) Bagi penulis, sebagai pengalaman awal dalam melakukan penelitian.
- 2) Bagi mahasiswa (khususnya Program Studi Sosiologi dan Fakultas Ilmu Sosial lainnya), sebagai bahan rujukan mengenai daya tarik *skateboard* bagi remaja.

E. Kajian Teori

Untuk menganalisis penelitian Daya tarik *skateboard* bagi remaja di Kota Padang dikaji dengan menggunakan teori pilihan rasional yang dikembangkan oleh *James S Coleman*. Menurut Coleman, sosiologi memusatkan pada sistem sosial. Dimana fenomena makro harus dijelaskan oleh faktor internalnya, khususnya oleh faktor individu. Ia lebih menyukai bekerja di tingkat individual ini karena berbagai alasan, termasuk kenyataan bahwa data biasanya dikumpulkan di tingkat individual dan kemudian disusun untuk menghasilkan data di tingkat sistem sosial. Alasan untuk memusatkan perhatian pada individu dikarenakan intervensi untuk menciptakan perubahan sosial. Fenomena pada tingkat mikro selain bersifat individual dapat menjadi sasaran analisisnya⁸. Dalam teori ini gagasan dasar tersebut adalah tindakan perorangan mengarah kepada sesuatu tujuan dan tujuan itu ditentukan oleh nilai atau pilihan. Ada dua unsur dalam teori Coleman yakni aktor dan sumber daya. Sumber daya adalah sesuatu yang menarik perhatian dan dapat dikontrol oleh aktor. Coleman menjelaskan interaksi antara aktor dan sumber daya dalam tingkat sistem sosial yaitu sistem sosial tindakan adalah dua orang aktor, masing-masing mengendalikan sumber daya yang menarik perhatian pihak lain⁹. Coleman mengakui bahwa dalam kehidupan nyata orang tidak selalu berperilaku rasional.

Rasionalitas sendiri menurut *Coleman* antara individu yang satu dengan yang lain itu tidak sama karena dipengaruhi oleh cara pandang suatu permasalahan yang berbeda. Rasional menurut seseorang dan tidak rasional menurut orang lain. Semua

⁸ James Coleman, 2011. *Dasar-Dasar Teori Sosial*, Bandung : Nusa Media Hal

⁹ George Ritzer & Douglas J. Goodman, 2011. *Teori Sosiologi Modern*. Jakarta: Kencana Hal

itu seharusnya dikembalikan kepada perilaku tersebut jangan mengukurnya dari sudut pandang orang lain¹⁰. Pemusatan perhatiannya pada tindakan rasional individu pada masalah hubungan mikro dan makro atau bagaimana cara gabungan tindakan individual menimbulkan perilaku sistem sosial. Dengan menggunakan pendekatan pilihan rasionalnya, Coleman menerangkan fenomena tingkatan makro. Satu langkah kunci gerakan dari mikro ke makro adalah mengakui wewenang dan hak yang dimiliki oleh seorang individu terhadap individu lain. Tindakan ini cenderung menyebabkan sub ordinasi seorang aktor terhadap aktor lain. Pengakuan ini menciptakan fenomena makro paling mendasar yaitu satu unit tindakan terhadap dua orang, ketimbang dua orang aktor yang bebas¹¹.

Dalam kaitannya antara teori pilihan rasional dari Coleman dengan penelitian ini adalah bahwa manusia bertindak terhadap suatu tujuan yang dilakukan secara rasional menurutnya, agar tujuan itu dapat terwujud terdapat dua faktor yang harus dicapai, yaitu aktor dan sumber daya. Aktor yang dimaksud disini adalah para skateboarder dan sumber daya yang dimaksud adalah potensi dari dalam diri dan juga keinginan yang dimiliki oleh *skateboarder* tersebut. Meskipun banyak resiko yang akan didapat, seperti hal nya cedera ringan bahkan sampai cedera berat, namun mereka tidak pernah merasa takut untuk bermain *skateboard*, bahkan ada istilah semakin sering terjatuh maka akan semakin cepat menguasai *skill* yang sedang dilatih.

¹⁰ George Ritzer, 2003. Sosiologi Ilmu Pengetahuan Berparadigma Ganda. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada hal

¹¹ George Ritzer, 2003. Sosiologi Ilmu Pengetahuan Berparadigma Ganda. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada hal

Meskipun mereka sudah mengetahui resiko apa yang akan mereka dapatkan saat bermain *skateboard*, tapi para *skateboarder* Kota Padang ini tetap saja memilih skateboard sebagai permainan yang mereka gemari, mereka bermain skateboard atas keinginan sendiri tanpa tekanan dari pihak lain padahal mereka tidak memiliki fasilitas yang layak untuk bermain *skateboard*, fasilitas yang dimaksud disini adalah arena untuk bermain yaitu *skatepark*, sehingga mereka hanya menggunakan fasilitas yang ada seperti di jalan-jalan kosong, lapangan basket, tenis atau badminton yang sudah tidak terpakai lagi sebagai arena untuk mereka bermain agar mereka bisa dapat mencapai tujuannya.

F. Batasan Konseptual

1. Daya Tarik

Daya tarik merupakan kekuatan yang dapat memikat perhatian. Sebagai suatu aspek kejiwaan, daya tarik bukan hanya mewarnai aspek perilaku seseorang, tapi lebih dari itu, dapat mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu kegiatan menyebabkan seseorang menaruh perhatian dan merelakan dirinya untuk terikat pada suatu kegiatan.¹²

Daya tarik pada penelitian ini adalah keinginan seseorang untuk melakukan suatu hal, yang disebabkan oleh faktor tertentu yang diwujudkan dengan berbagai cara untuk mencapai sebuah tujuan.

¹². Elysabeth Anbertu M. Arief Darmawan, Jhudi Hari Wibowo. Daya Tarik Bahasa Alay Dalam Komunikasi Di Kalangan Remaja Pengguna Blackberry Messenger Wonokromo, Surabaya. Jurnal.untag-sby.ac.id. di akses pada tanggal 12 Oktober 2019 pada pukul 20.35 WIB

2. Skateboard

Skateboard adalah sebuah olahraga atau kegiatan fisik yang menggunakan sebuah papan yang memiliki 4 buah roda yang digunakan dalam aktivitas meluncur. Papan ini memiliki tenaga yang dipacu dengan mendorong menggunakan satu kaki, sementara kaki yang lainnya berada di atas papan. Olahraga *skateboard* dimainkan dengan cara melatih trik-trik yang dimainkan di *skatepark* ataupun di jalanan.

Skateboard pada penelitian ini adalah cabang dari olahraga ekstrim yang menggunakan sebuah papan yang diberi 4 buah roda, olahraga ini dimainkan dengan menguasai berbagai *trick* dengan tingkat keulitan dan resiko cedera yang tinggi.

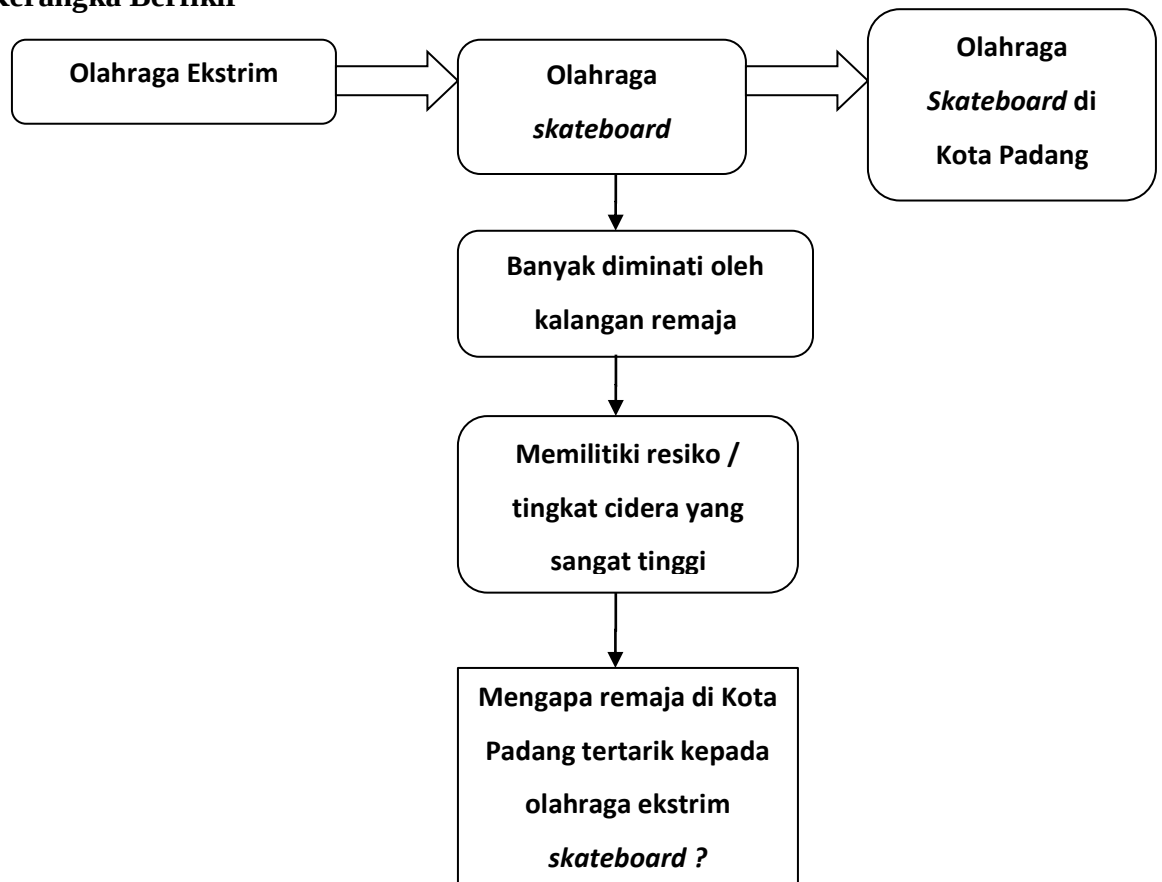
3. Remaja

Remaja adalah seorang individu yang baru beranjak selangkah dewasa dan baru mengenal mana yang benar dan mana yang salah, mengenal lawan jenis, memahami peran dalam dunia sosial, mampu mengembangkan seluruh potensi yang ada pada dalam diri individu.¹³ Batasan usia remaja menurut WHO adalah usia 12 - 24 tahun.

Remaja pada penelitian ini adalah fase peralihan dari masa anak-anak menuju ke masa dewasa, dimana pada fase ini anak sudah mulai bisa berfikir dan menentukan tindakannya sendiri serta sudah bisa membedakan baik dan buruk dari segala tindakannya.

¹³.Miftahul Jannah.2017. Remaja Dan Tugas-Tugas Perkembangannya Dalam Islam. Fakultas Psikologi. Universitas Islam Negeri Ae-Raniru. www.jurnal.ar-raniry.ac.id. di akses pada tanggal 12 Oktober 2019 pada pukul 20.48 WIB

G. Kerangka Berfikir



Gambar 1. Kerangka berfikir

H. Metode Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di tempat-tempat yang biasanya digunakan untuk bermain *skateboard* di Kota Padang, yaitu GOR Semen Padang, kawasan pantai Purus Padang dan shalter tsunami Tabing, dengan alasan banyaknya remaja yang tertarik untuk bermain *skateboard*, padahal kebanyakan dari mereka sudah mengetahui apa saja bahaya dan resiko saat bermain *skateboard*, mulai dari cedera ringan bahkan sampai cedera berat. Kurangnya sarana untuk bermain *skateboard*

tidak menghalangi niat remaja yang ada di Kota Padang untuk memulai belajar bermain *skateboard*.

2. Pendekatan dan Tipe Penelitian

Penelitian ini dilakukan melalui pendekatan kualitatif. Menurut Strauss dan Corbin dalam Creswell, J. Penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang menghasilkan penemuan-penemuan yang tidak dapat dicapai (diperoleh) dengan menggunakan prosedur-prosedur statistik atau cara-cara lain dari kuantifikasi (pengukuran). Penelitian kualitatif secara umum dapat digunakan untuk penelitian tentang kehidupan masyarakat, sejarah, tingkah laku, fungsionalisasi organisasi, aktivitas sosial dan lain-lain.¹⁴ Pendekatan ini dipilih peneliti karena ingin mendapatkan data dan temuan yang dapat menjelaskan tentang daya tarik *skateboard* bagi remaja di Kota Padang. Data atau temuan dapat berupa tulisan atau secara tidak tertulis sesuai dengan metode yang dilakukan peneliti.

Sedangkan tipe penelitian yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah studi kasus (*case study*). Tipe penelitian studi kasus adalah salah satu jenis penelitian kualitatif dimana peneliti melakukan eksplorasi secara mendalam terhadap program, kejadian, proses, aktivitas terhadap satu orang atau lebih. Suatu kasus yang terkait oleh waktu dan aktivitas dan peneliti melakukan pengumpulan data secara mendetail dengan menggunakan prosedur pengumpulan data dan dalam waktu yang berkesinambungan.¹⁵ Menurut peneliti tipe penelitian studi kasus ini cocok dengan penelitian yang sedang dilakukan oleh peneliti, karena peneliti akan mencoba

¹⁴ Creswell J. 1998. *Research Design: Qualitative and Quantitative Approaches*. Thousand Oaks". CA: Sage Publications.

¹⁵ Sugiyono. Ibid. Hal:15

mengeksplorasi secara mendalam kecenderungan remaja di Kota Padang mempelajari permainan skateboard.

3. Informan Penelitian

Pemilihan informan akan dilakukan melalui teknik *purposive sampling* (sampel bertujuan). *Purposive sampling* adalah menetapkan informan sebelum melakukan penelitian, dengan menetapkan kriteria tertentu yang harus dipenuhi oleh orang yang akan dijadikan sumber informasi. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan tersebut, peneliti telah mengetahui identitas orang-orang yang akan dijadikan informan sebelum penelitian dilakukan¹⁶. Teknik ini dipilih dengan pertimbangan bahwa peneliti sudah memiliki pemetaan terhadap siapa yang akan diteliti atau orang yang menjadi informan penelitian.

Informan yang akan diteliti pada penelitian ini adalah *skateboarder* yang masih berusia remaja di Kota Padang. Informan ini dipilih karena secara langsung dan tidak langsung mengetahui informasi tentang permainan *skateboard* di Kota Padang. Jumlah informan sebanyak 15 orang, terdiri dari 9 orang remaja yang sudah bermain *skateboard* lebih dari 2 tahun dan 6 orang remaja yang bermain *skateboard* kurang dari 2 tahun yang diteliti di 3 lokasi bermain *skateboard* yang ada di Kota Padang.

4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah langkah strategis pada penelitian, karena tujuan dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi

¹⁶Afrizal. 2016. *Metode Penelitian Kualitatif: Sebuah Upaya Mendukung Penggunaan Penelitian Kualitatif dalam Berbagai Disiplin Ilmu*. Rajawali Pers: Jakarta. hlm. 140.

standar data yang ditetapkan¹⁷. Dalam penelitian kualitatif, pengumpulan data dilakukan pada *natural setting* (kondisi yang alamiah), sumber data primer, dan teknik pengumpulan data lebih banyak pada observasi berperan serta (*partisipant observation*), wawancara mendalam (*in depth interview*) dan dokumentasi¹⁸. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data observasi, wawancara dan dokumentasi.

a. Observasi

Metode observasi atau pengamatan adalah kegiatan keseharian manusia dengan menggunakan panca indera mata dan dibantu oleh panca indera lainnya.¹⁹ Adapun observasi yang dilakukan oleh peneliti termasuk dalam jenis observasi partisipatif, yaitu penulis terlibat langsung dengan kegiatan yang sedang diamatati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian sambil melakukan pengamatan.

Dalam metode observasi ini peneliti tidak hanya mengamati obyek studi, tetapi juga mencatat hal-hal yang terdapat pada obyek tersebut. Selain itu dalam metode ini peneliti gunakan untuk mendapatkan data tentang situasi dan kondisi secara universal dari obyek penelitian.

Penelitian ini dilakukan pada saat sore hari menjelang malam hari di tiga lokasi yang biasa digunakan untuk bermain *skateboard* di Kota Padang. Dalam penelitian ini peneliti melakukan observasi secara langsung ke lapangan yaitu di tiga tempat yaitu GOR Semen Padang, kawasan pantai

¹⁷ Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, hal: 224

¹⁸ *Ibid*, hal: 225

¹⁹ Burhan Bungin. 2001. *Metodologi Penelitian Sosial* (Surabaya : Airlangga University Press, 142

Purus dan *shelter* tsunami Tabin Kota Padang. Dalam hal ini peneliti secara langsung mengamati informan penelitian yaitu remaja yang bermain *skateboard*, selain itu peneliti juga mengamati secara langsung hubungan antara *skateboarder* serta mengamati bagaimana aktivitas remaja pada saat bermain *skateboard*.

Observasi yang dilakukan memiliki kekuatan dan kelemahan, adapun kekuatan dari observasi yang dilakukan yaitu saat peneliti melakukan wawancara, peneliti dapat melakukan pengamatan dari ekspresi yang diberikan oleh informan, keadaan lingkungan sekitar informan serta interaksi antar remaja yang sedang bermain *skateboard*, dan juga peneliti juga ikut serta bermain *skateboard*, namun kelemahan dari observasi ini yaitu penelitian dilakukan pada sore hari dan selama penelitian peneliti terkendala karena cuaca yang tidak menentu dan beberapa kali turun hujan.

b. Wawancara

Metode wawancara atau *interview* adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka antara pewawancara dengan responden atau orang yang diwawancarai, dengan atau tanpa menggunakan pedoman (*guide*) wawancara.²⁰ Wawancara yang dilakukan dalam penelitian ini secara mendalam (*indepth interview*) terhadap semua informan yang terlibat sehingga memberikan informasi yang mendalam tentang kecenderungan remaja memilih permainan *skateboard* di Kota Padang.

²⁰Burhan Bungin 2001.*Metodologi Penelitian Sosial* , Surabaya : Airlangga University Press,133

Untuk membantu dalam mendapatkan data yang sesuai dengan data yang dibutuhkan sewaktu wawancara berlangsung. Peneliti menggunakan alat bantu berupa sebuah pedoman wawancara yang telah disusun oleh peneliti, untuk mempermudah mendapatkan informasi secara mendalam.

Peneliti melakukan wawancara di 3 tempat berbeda, yaitu di kawasan pantai purus Kota Padang, GOR Semen Padang dan *shelter* tsunami di Tabing. Wawancara dilakukan selama 2 minggu, yang dimulai sekitar pukul 16.00 WIB hingga pukul 19.00 WIB. Sebelum melakukan wawancara peneliti menjalin hubungan yang baik dengan informan penelitian agar tercipta suasana yang nyaman dalam proses pengumpulan data. Dengan terciptanya hubungan yang baik dan nyaman, maka akan mempermudah peneliti mendapatkan informasi yang mendalam mengenai permasalahan yang diteliti. Teknik ini dilakukan agar peneliti memperoleh data yang mendalam terhadap hal yang diteliti mengenai daya tarik *skateboard* bagi remaja di Kota Padang.

c. Studi Dokumentasi

Dokumentasi merupakan suatu cara pengumpulan data yang menghasilkan catatan-catatan penting yang berhubungan dengan masalah yang diteliti, sehingga akan diperoleh data yang lengkap, sah dan bukan berdasarkan perkiraan.²¹ Dokumen dalam penelitian ini berupa foto-foto yang peneliti dapatkan pada saat melakukan penelitian dengan menggunakan alat perekam di *handphone* untuk memudahkan peneliti dalam merekam peristiwa ataupun kegiatan yang Dilakukan selama proses penelitian.

²¹ Basrowi, Suwandi. 2008. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Rineka Cipta

5. Keabsahan Data

Untuk menguji kredibilitas dari penelitian, peneliti menggunakan teknik triangulasi. Teknik triangulasi adalah pemeriksaan keabsahan data dengan memanfaatkan sesuatu yang lain. Di luar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data itu. Teknik triangulasi data yang paling banyak digunakan ialah pemeriksaan melalui sumber lainnya. Hal itu dapat dicapai dengan jalan (1) membandingkan data hasil pengamatan dengan data hasil wawancara, (2) membandingkan apa yang dikatakan orang di depan umum dengan apa yang dikatakan secara pribadi, (3) membandingkan apa yang dikatakan orang-orang tentang situasi penelitian dengan apa yang dikatakan sepanjang waktu, (4) membandingkan keadaan dan perspektif seseorang dengan berbagai pendapat dan pandangan orang seperti rakyat biasa, orang yang berpendidikan menengah ataupun tinggi, orang berada, orang pemerintahan dan (5) membandingkan hasil wawancara dengan dokumen yang berkaitan.²²

Peneliti menggunakan teknik triangulasi data dengan cara membandingkan pengamatan lapangan dengan data hasil wawancara, Perbandingan tersebut menghasilkan data yang jelas, sehingga dapat ditarik kesimpulan dari data tersebut.

6. Analisis Data

Analisis data menurut Nasution adalah proses penyusunan data agar dapat ditafsirkan. Menyusun data berarti mengelompokkan dalam pola atau kategori. Sedangkan tafsiran atau interpretasi artinya memberikan makna pada analisa dalam menjelaskan pola atau kategori dan mencari hubungan antar berbagai konsep. Analisa

²² Ibid, 331

data dilakukan sejak awal penelitian Dilakukan secara berulang dan terus menerus sepanjang proses penelitian berlangsung. Karena yang diteliti adalah proses maupun produk dari proses. Untuk itu dalam mengumpulkan data selalu dilengkapi dengan pembuatan catatan lapangan.²³

Catatan lapangan ini bertujuan untuk mencatat informasi hasil wawancara, hasil pengamatan yang berhubungan dengan masalah penelitian, maka data dianalisis dengan menggunakan model analisis interaktif dari Mathew Miles dan Huberman, dan tiga langkah dalam analisis kualitatif menurutnya adalah reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan.²⁴

a. Reduksi data

Reduksi data diawali dengan menerangkan, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting terhadap isi dari suatu data yang berasal dari lapangan, sehingga data yang telah direduksi dapat memberikan data yang lebih tajam tentang hasil pengamatan.²⁵ Peneliti melakukan reduksi data dengan cara mengumpulkan seluruh data yang di dapat dari lapangan, kemudian data tersebut lebih disederhanakan dan kemudian difokuskan kepada hal-hal yang dianggap penting.

b. Penyajian Data (*Display Data*)

Display data merupakan proses data secara sederhana, dalam bentuk kata-kata, kalimat naratif, tabel, metrik, dan grafik dengan maksud agar data yang telah

²³Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian KuAntitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta

²⁴Basrowi dan Suwandi. 2008. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT Rineka Cipta. hlm 209-210

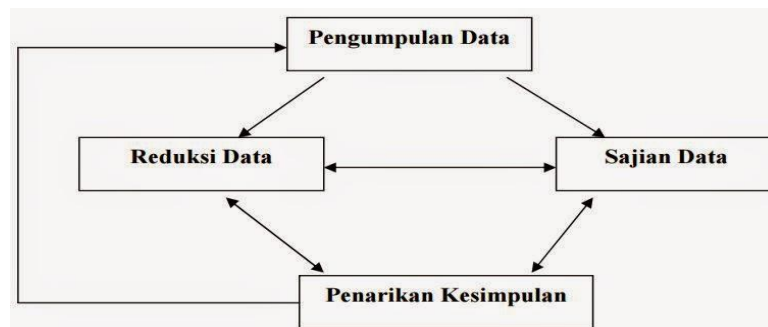
²⁵Yatim Rianto, 2007, *Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*<Surabaya: UNESA University Press, 32

dikumpulkan dikuasai oleh peneliti sebagai dasar untuk mengambil kesimpulan yang tepat.²⁶

Penyajian data dimaksudkan agar peneliti lebih mudah dalam melihat gambaran di lapangan secara keseluruhan, Peneliti lebih memfokuskan permasalahan kepada daya tarik remaja pada olahraga eksrim skateboard di Kota Padang.

c. Penarikan Kesimpulan(*Verifikasi*)

Verifikasi merupakan kegiatan yang dilakukan setelah reduksi data dan penyajian sehingga akhirnya dapat ditarik suatu kesimpulan.²⁷ Penarikan kesimpulan masih bersifat dan akan dilakukan secara terus menerus. Penelitian dilakukan dengan mencari makna dari data yang dikumpulkan yaitu mencari tema yang dituangkan dalam kesimpulan mengenai daya tarik remaja pada olahraga eksrim skateboard di Kota Padang.



Gambar 2. Skema Model Analisis Data Interaktif Miles dan Huberman

²⁶ Yatim Rianto, 2007, *Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif* <Surabaya: UNESA University Press, 33

²⁷ Burhan Bungin, 2008, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Jakarta: PT Raja Grafindo