

**Konstruksi Makna *Happen Skateboarding Magazine* sebagai Media Komunikasi bagi Komunitas Lampung *Skateboard Division* (LSD) di Bandar Lampung**

Ade Nur Istiani<sup>1</sup>

**Abstrak**

Komunitas *skateboard* yang merupakan kelompok sosial tertentu yang memiliki kekhasan dalam membentuk gaya hidupnya. Komunitas ini menggunakan majalah komunitas *Happen Skateboarding Magazine* sebagai sarana interaksi antar anggota. Tujuan penelitian ini adalah untuk menggambarkan cara berpenampilan pada komunitas *skateboard*, gaya bahasa atau istilah-istilah yang digunakan dalam berkomunikasi pada komunitas *skateboard* dan pemahaman tentang *skateboard* bagi komunitas *skateboard* yang didapat dari *Happen Skateboarding Magazine* dalam perspektif teori interaksionisme simbolik. Penelitian ini menggunakan tipe penelitian deskriptif kualitatif dengan tradisi studi kasus dan teknik pengumpulan data berupa wawancara mendalam, observasi, dokumentasi, dan studi kepustakaan. Informan dalam penelitian ini adalah komunitas Lampung Skateboard Division/LSD di Bandar Lampung dengan teknik *purposive sampling* (disengaja). Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik reduksi data, *display* dan verifikasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Komunitas Lampung Skateboard Division (LSD) memaknai *skateboard* sebagai sarana interaksi serta ajang tempat mengekspresikan diri yang memberikan ruang bagi anggota komunitas *skateboard* yang berbeda daerah untuk saling bertukar pendapat dan makna sehingga tercipta suatu pemahaman yang sama tentang *skateboard*.

Kata kunci : Gaya Hidup Komunitas, Majalah Komunitas, Komunitas *Skateboard*.

---

<sup>1</sup> Dosen pada Jurusan Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Lampung. Dapat dihubungi di [adenuristiani@yahoo.com](mailto:adenuristiani@yahoo.com)

## Konteks Penelitian

Ilmu komunikasi, dewasa ini menjadi sesuatu yang penting dalam laju perkembangan ilmu pengetahuan. Komunikasi telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan manusia dimanapun berada. Bahkan dengan segala atributnya komunikasi sudah menjadi gaya hidup (*lifestyle*). Ilmu komunikasi dan praksis komunikasi itu mampu menembus ruang dan waktu menyesuaikan dengan batas identitas manusia dan kemanusiaan dalam berbagai aspek kehidupan sosiokultural.

Di tengah euforia masyarakat yang sangat mengutamakan hal yang yang bersifat baru dan kekinian, ilmu komunikasi seolah hadir sebagai disiplin ilmu modern yang paling sesuai, dimana didalamnya membahas tentang bagaimana seni menyampaikan pesan atau informasi sehingga sampai dengan tepat dan diharapkan dapat mempengaruhi si penerima. Sesuai dengan pengertian komunikasi menurut Onong Uchjana yaitu proses penyampaian suatu pesan oleh seseorang kepada orang lain untuk memberitahu atau merubah sikap, pendapat atau perilaku, baik secara langsung, secara lisan maupun

secara tidak langsung menggunakan media (Uchjana, 2004).

Komunikasi menurut Rogers dan D. Lawrence Kincaid (1981) adalah suatu proses dimana dua orang atau lebih membentuk atau melakukan pertukaran informasi dengan satu sama lainnya, yang pada gilirannya akan tiba pada saling pengertian yang mendalam (Cangara, 2006:19). Dari situ jelas pesan yang hendak disampaikan haruslah mempunyai nilai-nilai yang mampu membuat si penerima pesan tergugah, sehingga harus dikemas dengan mencakup unsur: kepentingan, keindahan, dan keterkaitan. Banyak produk-produk hasil disiplin ilmu komunikasi yang terspesialisasi pada pengemasan pesan, dengan bertujuan mempengaruhi masyarakat entah itu sekedar informasi, acuan yang harus diikuti, atau hiburan. Dalam hal ini komunikator biasanya menggunakan media salah satunya media massa dalam menyampaikan informasi.

Media massa terbagi menjadi beberapa jenis, yaitu media elektronik dan media cetak. Dalam konteks hal ini media cetak yang digunakan adalah majalah. Majalah ialah terbitan berkala yang isinya meliputi berbagai liputan jurnalistik, pandangan tentang topik

aktual yang patut diketahui pembaca, dan menurut waktu penerbitannya dibedakan atas majalah bulanan, tengah bulanan, mingguan, dan menurut pengkhususan isinya dibedakan atas majalah berita, wanita, remaja, olahraga, sastra, ilmu pengetahuan tertentu, dan sebagainya. Majalah merupakan salah satu media yang lebih mudah dikelola dan tidak membutuhkan modal yang banyak serta memiliki karakteristik tersendiri dalam menyampaikan isi informasinya dengan penyajian yang lebih dalam, nilai aktualitas lebih lama, gambar dan foto lebih banyak, dan cover memiliki daya tarik (Ardianto, dkk, 2007:121).

Majalah merupakan media massa yang populer di kalangan masyarakat, yang sekarang sudah sangat berkembang dan satu nilai plus dari perkembangan majalah saat ini ialah berani memproduksi dengan segmentasi yang lebih khusus. Dapat ditemukan majalah-majalah yang isinya membahas tentang suatu bidang yang mungkin hanya segelintir masyarakat saja paham, contohnya majalah komunitas yang dibuat memang untuk kalangan tertentu sehingga orang awam di luar komunitas tersebut mungkin akan

sedikit kurang bisa memahami. Namun, jika dibaca oleh orang yang memang tergabung di dalamnya, informasi yang terkandung di dalam majalah tersebut adalah informasi-informasi yang jelas terperinci.

Dari penjabaran diatas, penulis menganggap bahwa majalah komunitas sebagai sarana informasi menjadi fenomena sosial yang patut untuk dicermati. Pilihan jatuh pada majalah khusus komunitas *skateboard* yang dirasa telah berkembang menjadi komunitas yang cukup penting karena banyaknya anak muda yang tertarik dan menjadikan *skateboard* sebagai olahraga populer yang semua hal didalamnya bisa menjadi *trendsetter* di kalangan remaja. *Skateboard*-pun termasuk dalam kategori olahraga ekstrem, 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 kepuasan tersendiri. Seperti yang diungkapkan oleh Amorzuta Setianarta yang merupakan anggota komunitas Lampung Skateboard Division (LSD)<sup>1</sup>:

<sup>1</sup> Wawancara dengan Amorzuta Setianarta padatanggal 18 September 2011

“olahraga *skateboard* benar-benar menguji adrenalin, memberi kepuasan tersendiri, ngerasa lepas banget kalau lagi *skateboarding*. Pokoknya *skateboard* sudah benar-benar menjadi bagian hidup dan sumber kesenangan.”

Didalam komunitas *skateboard*, *skateboard* telah menjadi gaya hidup tersendiri yang membentuk perilaku berkelompok dan mengikuti arus perkembangan zaman modern ini. Gaya hidup adalah perilaku seseorang yang ditunjukkan dalam aktivitas, minat dan opinikhususnya yang berkaitan dengan citra diri untuk merefleksikan status sosialnya. Karena sebagian orang yang menyukai *skateboard* menganggap *skateboard* merupakan perpaduan olahraga dan seni, sehingga di dalam *skateboard* dapat dijadikan sebagai ajang penyaluran hobi dan kreativitas serta tempat mengekspresikan diri. Komunitas *skateboard* adalah salah satu komunitas yang berkembang dan menjadi salah satu bagian dari masyarakat. Masa kini makna *skateboarding* sudah bertambah bukan hanya sebagai permainan belaka tetapi juga sudah menjadi gaya hidup para anak-anak muda di kota-kota besar maupun daerah. *Skateboard* sangat berkaitan erat

dengan *fashion*, sikap, dan gaya hidup, sehingga apabila seseorang mencoba permainan *skateboard* maka bagaimana cara orang tersebut berpakaian, kebiasaan kehidupan sehari-hari dan perilakunya juga akan ikut berubah.

Berkaitan dengan penjelasan diatas maka penulis ingin mengetahui bagaimana sebuah majalah komunitas yaitu *Happen Skateboarding Magazine* dipergunakan sebagai media informasi komunitas *skateboard*. *Happen Skateboarding Magazine* yang terbit pertama kali pada tanggal 21 April 2004 dimana merupakan media cetak yang mengulas tentang permainan extreme yaitu *skateboarding* serta kultur dari para *skateboarder* di Indonesia. Minimnya media yang membahas mengenai *skateboard* di Indonesia menjadi salah satu penyebab *skateboard* kurang memasyarakat di Indonesia. Hadirnya *Happen Skateboarding Magazine* dipandang oleh *skateboarder* sebagai sumber informasi utama dan juga media promosi bagi masyarakat umum serta industri-industri disekitarnya. *Happen Skateboarding Magazine* merupakan wujud media fundamental dari dunia *skateboarding* sebagai *action sport* dengan latar belakang

keaktivitas *subculture*, fotografi, *art*, *lifestyle*, dan musik. Dipelopori oleh 6 orang yang mencetuskan sebuah dedikasi untuk dipersembahkan kepada *skateboarder* Indonesia, dalam penyajian informasi fokus pada idealismenya, mengangkat konten lokal, membuka wawasan, serta membangun dan memajukan *skateboard* di Indonesia. Sejak tahun 2004, *Happen Skateboarding Magazine* menjadi satu-satunya majalah berkonsep *Skateboarding* yang dapat bertahan, yang juga menjadi jembatan informasi bagi para *skateboarder* dan menjadi icon media bagi aktivitas *skateboarding* di Indonesia<sup>1</sup>.

*Happen Skateboarding Magazine* yang merupakan majalah komunitas yang digunakan sebagai media informasi ,dimana informasi yang didapat berupa informasi *lifestyle* atau gaya hidup yang terdiri dari gaya berpenampilan (pakaian dan aksesoris), gaya bahasa, dan perubahan pemahaman tentang *skateboard*. Alasan penulis memilih *Happen Skateboarding Magazine* merupakan satu-satunya majalah komunitas *skateboard* yang memberikan informasi dan pengaruh yang besar dalam perkembangan

komunitas *skateboard*. Selain itu, merupakan majalah komunitas yang diberikan secara gratis (*free*) dan disalurkan setiap bulannya ke komunitas–komunitas *skateboard* yang ada di Indonesia. Alasan penulis memilih komunitas Lampung Skateboard Division (LSD) dalam penelitian ini karena LSD merupakan komunitas *skateboard* di Lampung yang masih eksis dan cukup dikenal dalam masyarakat Bandar Lampung khususnya pecinta *skateboard* dan LSD mendapatkan segala bentuk informasi seputar dunia *skateboard* dan dijadikan referensi bahkan acuan dalam gaya hidup bersumber dari *Happen Skateboarding Magazine*. Alasan penulis memilih Kota Bandar Lampung sebagai tempat penelitian dikarenakan kedekatan tempat, efisiensi waktu dan komunitas *skateboard* di Bandar Lampung yang belum pernah diteliti sebelumnya. Komunitas *skateboard* juga baru berkembang dalam masyarakat Bandar Lampung sehingga menarik untuk diteliti.

## II. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan konteks penelitian yang telah diuraikan di atas, maka

dalam penelitian ini terumuskan rumusan masalah yaitu :

1. Bagaimana kontribusi *Happen Skateboarding Magazine* dalam pemaknaan tentang cara berpenampilan (gaya berpakaian dan aksesoris) bagi anggota komunitas Lampung Skateboard Division (LSD).
2. Bagaimana kontribusi *Happen Skateboarding Magazine* dalam pemaknaan tentang gaya bahasa atau istilah-istilah bagi anggota komunitas Lampung Skateboard Division (LSD).
3. Bagaimana kontribusi *Happen Skateboarding Magazine* dalam pemaknaan tentang pemahaman mengenai *skateboard* bagi anggota komunitas Lampung Skateboard Division (LSD).

### III. Metode Penelitian

Metode dalam penelitian menggunakan kualitatif pendekatan tradisi studi kasus dengan memusatkan pada satu kasus (*single case*). Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara mendalam (*in-depth interview*) yang bersifat semiterstruktur (*semistruktur*

*interview*) agar mendapatkan informasi yang terbuka dan lebih detail dari informan (Sugiyono, 2008: 234).

Metode pemilihan informan dengan menggunakan teknik *purposive sampling*, yang artinya teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu. Pertimbangan tertentu misalnya informan yang dianggap paling tahu tentang apa yang peneliti harapkan, atau subjek penelitian sebagai penguasa sehingga memudahkan peneliti menjelajahi objek yang akan diteliti (Sugiyono, 2008: 219).

Menurut Spradley dalam Moleong (2004: 165), informan harus memiliki beberapa kriteria yang harus dipertimbangkan, yaitu:

1. Subjek yang telah lama intensif menyatu dengan suatu kegiatan atau medan aktivitas yang menjadi sasaran atau perhatian penelitian dan ini biasanya ditandai oleh kemampuan memberikan informasi diluar kepala tentang sesuatu yang ditanyakan.
2. Subjek masih terikat penuh serta aktif pada lingkungan dan kegiatan yang menjadi sasaran penelitian.

<sup>1</sup>Sumber [www.happenmagz.com](http://www.happenmagz.com) diakses pada 08 September 2011

3. Subjek mempunyai cukup banyak waktu dan kesempatan untuk dimintai informasi.
4. Subjek yang dalam memberikan informasi tidak cenderung diolah atau dikemas terlebih dahulu dan mereka relatif masih lugu dalam memberikan informasi.

Berdasarkan kriteria yang disebutkan diatas dan prariset yang dilakukan penulis, maka informan dalam penelitian ini yaitu ketua, Penasehat dan empat orang anggota yang terdiri dari dua anggota lama dan dua anggota baru Lampung Skateboard Division (LSD) Bandar Lampung. Alasan pemilihan informan dalam penelitian ini adalah :

1. Informan mempunyai cukup informasi terkait dengan permasalahan.
2. Ketua dan penasehat merupakan salah satu pendiri komunitas dan memiliki banyak pengetahuan tentang komunitas Lampung Skateboard Division (LSD) dan pernah menjadi kontributor pada *Happen Skateboarding Magazine*.
3. Informan cukup mewakili anggota baru maupun anggota lama yang masih aktif dan terkait penuh dalam

komunitas Lampung Skateboard Division (LSD).

#### IV. Hasil dan Pembahasan

1. **Kontribusi *Happen Skateboarding Magazine* dalam pemaknaan tentang cara berpenampilan (gaya berpakaian dan aksesoris) bagi anggota komunitas Lampung Skateboard Division (LSD).**

Penampilan merupakan bagian dari komunikasi nonverbal yang dapat menjalankan fungsi penting dalam kehidupan khususnya penunjuk artefak yang dikomunikasikan melalui cara berpenampilan seperti cara berpakaian seseorang, gaya rambut, dan aksesoris yang digunakan. Dibutuhkan suatu media komunikasi yang dapat dijadikan acuan atau referensi untuk mendapatkan informasi, salah satu informasi yang didapat seputar informasi cara berpenampilan. Hal tersebut dapat menjadi simbol seseorang dan menjadi bagian gaya hidup seseorang dalam hal ini menjadi salah satu bagian yang tergabung dalam suatu komunitas.

**Amoruzta Setianarta (informan pertama) :** Berdasarkan

---

<sup>1</sup>Wawancara dengan Amoruzta pada tanggal 07 November 2011

hasil wawancara dengan Amo yang merupakan ketua komunitas LSD. Amo menjelaskan bahwa cara berpakaianya dalam komunitas *skateboard* sama saja seperti pakaiannya dalam sehari-hari, hanya saja gaya berpakaian lebih cenderung ke unsur *new school*.

“ lebih ke unsur *new school* saja, dengan *t-shirt*, celana *jeans* denim standar, dan sepatu *skateboard*”

Biasanya Amo mengenakan kaos oblong atau *t-shirt* dengan model *slimfit* yang pada bagian tangannya pendek dan terkesan *cingkrang* tetapi memiliki pola memanjang kebawah. Amo lebih memilih *t-shirt* pakaian sehari-hari dikarenakan merasa nyaman dan tidak kepanasan karena mampu menyerap keringat, serta *dit-shirt* merupakan pakaian yang cocok dikenakan karena selain simpel dan juga sesuai dengan *style* nya dalam *skateboard*. Selain *t-shirt slimfit*, Amo biasanya mengenakan celana *jeans* denim dikarenakan menurutnya bahan denim nyaman digunakan dalam sehari-hari dan saat *skating* karena bahannya yang lentur sehingga memudahkannya bergerak dalam bermain *skateboard* dan tidak mudah robek. Amo juga dalam kesehariannya

dan saat bermain *skateboard* lebih sering menggunakan sepatu *sneakers* khusus yang memang didesain untuk bermain *skateboard*.

Dalam kesehariannya Amo lebih senang menutupi rambutnya dengan menggunakan aksesoris topi *Russian Caps* atau *Beanie* berbentuk rajutan berwarna hijau muda, alasannya menggunakan topi *Russian Caps* atau *Beanie* dirasa dapat membentuk karakter dirinya dan membuat orang lain mudah mengenalinya dengan ciri topi *Russian Caps* atau *Beanie* yang dipakainya. Aksesoris lain yang digunakan dalam berpenampilannya yaitu gelang-gelangan plastik berwarna biru yang ia dapatkan sebagai tanda peserta ketika mengikuti *event kejuaraan Asia Indonesia Open X-sport championship* pada September 2011 lalu. Selain gelang-gelangan, Amo juga senang menggunakan jam di tangannya.

Dalam hal cara berpenampilan, Amo merasa terpengaruh oleh gaya *skater* luar negeri yang dilihatnya dari video dan dari gaya berpenampilan *skater* yang terdapat dalam majalah *Happen Skateboarding Magazine* yang menurutnya lebih ke unsur gaya *news*

*school*. Selain itu, dalam mencari informasi produk untuk mendapatkan barang dan aksesoris *skateboard* nya Amo mendapatkan informasi mengenai model dan *brand* barang aksesoris *skateboard* dari majalah khusus *skateboard* yaitu *Happen Skateboarding Magazine*, seperti sepatu *sneakersskateboard* dengan *brand Nike*, Kaos *t-shirt slimfit* dan celana *jeans* denim dengan *brand Volcom*, serta papan *Skateboard puppets skateboard co*.

**Zeffri Ramone (informan kedua) :**  
Dalam berpenampilan, Zeffri terkesan cuek dan tidak terlalu memperhatikan penampilannya. Dalam berpakaian, Zeffri tidak terlalu mementingkan *matching* atau tidaknya cara ia berpakaian. Bagi Zeffri yang menyenangi suatu olahraga yang ekstrem dan menantang kemampuan, mengaku dalam hal berpakaian tidak terlalu penting baginya yang penting adalah pakaian yang ia kenakan tidak menyiksa dan nyaman digunakan. Zeffri menyatukan warna yang tidak sepadan satu sama lain dalam hal berpenampilan, ia beralasan lebih mementingkan kenyamanan dalam cara berpenampilannya tidak peduli

orang mau memandangi dan berkata apa yang penting ia nyaman. Biasanya Zeffri lebih senang mengenakan kaos oblong atau *t-shirt*, celana *jeans*, dan lebih senang memakai sepatu *converse* yang *belel*.

“ Lebih ke *kasual* saja dengan unsur *street wear*, yang penting nyaman. *Toh* orang berpakaian buat mencari aman, daripada menyiksa *gak* nyaman dengan pakaian “

Menurut Zeffri, penampilan bukan sesuatu yang harus selalu mengikuti *mode* karena penampilan tergantung dengan individunya, yang penting nyaman saat berpakaian dan yang terpenting tidak mengganggu saat bermain *skateboard*. Dalam bermain *skateboard* dibutuhkan pakaian yang sesuai agar dapat melindungi diri dan tidak mengganggu saat bermain *skateboard*. Bahkan ketika bermain *skateboard* pun, gaya berpakaian pun tidak berbeda jauh dari gaya berpakaian sehari-hari.

Dilihat dari berpenampilannya, aksesoris yang dipakai pun hanya gelang-gelangan yang terbuat dari benang rajutan. Dalam berpenampilan, Zeffri merasa tidak mendapat pengaruh dari manapun, hanya unsur kenyamanan sebagai

acuannya dalam penampilannya. Baginya majalah *Happen Skateboarding Magazine* tidak terlalu memberikan pengaruh baginya dalam menciptakan gaya berpenampilannya.

**Hidayatulloh Surya Dirgabrata (informan ketiga)** : Dirga berpendapat, cara berpenampilannya dalam LSD sama saja seperti anak muda zaman sekarang pada umumnya. Cara berpenampilan lebih ke individu masing-masing, yang penting nyaman digunakan saja. Dalam berpenampilan, Dirga lebih ke *kasual* dengan *t-shirt* yang terkadang dipadupadankan dengan kemeja dan *jumper*, celana *jeans* denim, dan sepatu *sneakers*. Selain itu, dalam gaya berpenampilan Dirga tidak suka meniru dan tidak mau ditiru.

“Dalam berpenampilan tergantung ke individu masing-masing saja yang penting nyaman. Cenderung menyukai gaya berpenampilan yang *kasual* yang sesuai dengan diri saja<sup>1</sup>”

Untuk aksesoris yang dipakainya yaitu gelang-gelangan ditangan, jam tangan dan terkadang memakai cincin. Dalam bermain *skateboard*, gaya berpenampilannya sama saja seperti sehari-hari, hanya

saja sepatu *sneakers* yang digunakan adalah sepatu *sneakers* khusus *skateboard*. Dalam mencari referensi produk untuk gaya berpenampilannya, Dirga mendapatkan dari interaksi sesama anggota LSD dan dari *Happen Skateboarding Magazine* yang memang memberikan informasi seputar *brand-brand* produk *skateboard*. Produk yang Dirga miliki yang informasi model dan *brand* nya didapat dari *Happen Skateboarding Magazine* adalah papan *skateboard STEPA*.

**Dani Saputra Yudhistira (informan keempat)** : Menurut Dani yang akrab disapa Dob, gaya berpenampilannya dalam LSD sama saja dengan anak muda pada umumnya, hanya saja menurutnya gaya anggota LSD lebih terkesan *fashionable* dan mengikuti perkembangan zaman. Dani berpendapat, gaya berpenampilan anggota LSD lebih *fashionable* karena olahraga *skateboard* identik dengan *fashion style* anak muda zaman sekarang yang terkesan santai tapi terlihat menarik. Dalam kesehariannya, Dani lebih memilih gaya berpenampilan *kasual* dan nyaman digunakan yaitu dengan kaos oblong atau *t-shirt*, celana jeans

*denim*, dan sepatu *sneakers* khusus *skateboard*.

“Penampilan lebih ke kasual saja yang terkesan santai tetapi terlihat menarik dan *fashionable*, dan nyaman digunakan dalam sehari-hari maupun dalam *skating*.”<sup>1</sup>

Dani menggunakan aksesoris gelang-gelangan dan *kupluk* untuk menutupi rambutnya. Gaya berpenampilannya ketika bermain *skateboard* tidak berbeda dari gaya berpenampilannya sehari-hari, karena dalam kesehariannya pun hampir setiap hari Dani bermain *skateboard* untuk mengisi waktu luangnya. Dani mendapatkan informasi dan referensi seputar produk-produk *skateboard* untuk hal gaya berpenampilannya, didapat dari interaksi sesama anggota LSD, gaya berpenampilan *skater* luar negeri, dan sebagian besar informasi model dan produknya didapat dari *Happen Skateboarding Magazine*. Beberapa produk-produk yang Dani miliki, yang informasi dan referensi produknya didapat dari *Happen Skateboarding Magazine* yaitu sepatu *sneakersskateboard* dengan *brandNike* dan kaos *t-shirt* dengan *brand Volcom*.

**Arief Yanuar (informan kelima) :**

Menurut Arief gaya berpenampilannya di dalam LSD sama saja seperti gaya berpenampilan anak muda zaman sekarang yang *fashionable* dan selalu mengikuti tren perkembangan zaman. Gaya berpenampilan tergantung lebih ke individu masing-masing dan senyamannya individu tersebut dalam berpenampilan. Dalam kesehariannya Arief lebih menyukai gaya berpenampilan *casual* yang santai dan nyaman dengan menggunakan kaos *t-shirt*, celana jeans denim, dan sepatu *sneakers* khusus *skateboard*.

“gaya berpenampilan sama saja tidak terlalu berbeda. Tergantung individu masing-masing saja senyamannya mereka berpenampilan. Lebih ke gaya *casual* yang santai dan nyaman.”<sup>2</sup>

Arief hanya menggunakan jam tangan saja sebagai aksesoris yang digunakannya untuk melengkapi penampilannya dalam sehari-hari. Gaya berpenampilannya ketika bermain *skateboard* tidak jauh berbeda dari gaya berpenampilan sehari-hari, karena dalam kesehariannya arief hampir setiap hari berlatih bermain *skateboard* pada sore hari untuk mengisi waktu luangnya. Arief menjadikan Sean Malto *skater*

<sup>1</sup> Wawancara dengan Dani pada tanggal 09 November 2011

<sup>2</sup> Wawancara dengan Arief pada tanggal 16 November 2011

luar negeri asal U.K tersebut sebagai acuannya dalam berpenampilan. Dan gaya skater yang terdapat dalam *Happen Skateboarding Magazine*. Selain itu, Arief mendapatkan informasi dan referensi produk-produk *skateboard* bersumber dari *Happen Skateboarding Magazine*. Produk yang Arief miliki yang informasinya didapat dari *Happen Skateboarding Magazine* adalah papan *Skateboard puppets skateboard co.*

**Nanda Saputra (informan keenam) :**

Nanda yang akrab disapa tile sejak SD oleh teman-temannya ini, berpendapat gaya berpenampilan anggota LSD terlihat tidak terlalu berbeda dengan gaya anak muda zaman sekarang pada umumnya. Namun, menurutnya gaya berpenampilan anggota LSD terlihat lebih *fashionable* meskipun dengan *style* terkesan santai tetapi terlihat menarik dan nyaman digunakan. Dalam gaya berpenampilan sehari-hari, Nanda lebih terkesan kasual dan rapih. Biasanya Nanda menggunakan kaos *t-shirt* dan terkadang kemeja biar terkesan lebih rapih tetapi tetap terlihat *fashionable* ketika bermain *skateboard*, celana *jeans* denim, dan

sepatu *sneakers skateboard*. Ketika bermain *skateboard* pun, gaya berpenampilannya tidak terlalu berbeda jauh dengan gaya berpenampilan sehari-hari. Menurutnya yang sedikit membedakan anak *skateboard* dapat dilihat dari sepatu *sneakers skateboard* nya yang rusak karena sering bergesekan dengan lantai atau aspal ketika bermain *skateboard*.

“Tidak terlalu berbeda, hanya saja lebih terkesan *fashionable* dan yang penting tetap nyaman digunakan untuk sehari-hari dan untuk bermain *skateboard* juga.”<sup>1</sup>

Aksesoris yang digunakan Nanda hampir sama saja dengan kebanyakan anggota lainnya yaitu gelang-gelangan. Yang melatarbelakangi Nanda dalam hal gaya berpenampilan, hanya dilatarbelakangi dengan kenyamanan dirinya sendiri tidak terlalu berpengaruh dari manapun hanya saja terkadang melihat dari interaksi sesama anggota LSD maupun *skater* lainnya. Baginya majalah *Happen Skateboarding Magazine* tidak terlalu mempengaruhi Nanda dalam menciptakan gaya berpenampilannya.

<sup>1</sup>Wawancara dengan Nanda pada tanggal 09 November 2011

Penampilan bukan hanya sekedar pelindung atau bungkus dari diri seseorang, Penampilan telah mengkomunikasikan banyak hal tentang siapa diri kita sebenarnya, tanpa kita sadari penampilan merupakan alat komunikasi nonverbal yang nyata dan dapat dilihat dari cara kita berpakaian dan aksesoris yang dipakai. Dalam kelompok, penampilan dapat menjadi identitas yang nyata dan mengandung persepsi terhadap suatu kelompok sosial tertentu.

Tidak dapat dipungkiri, suatu media komunikasi dapat memberikan sumbangsih bagi suatu kelompok sosial dalam menciptakan gaya berpenampilannya. Begitu pula dengan hasil penelitian diatas, bahwa penampilan dalam komunitas *skateboard* dibebaskan sepenuhnya dalam menentukan dan memilih cara berpenampilan mereka sesuai dengan *style* dan diri mereka masing-masing. Tidak ada keharusan untuk berpenampilan seragam dan identik dengan komunitas mereka. Namun saat mereka *skating*, mereka menggunakan sepatu *sneakers* yang memang dirancang untuk bermain *skateboard*. Sepatu *sneakers* yang digunakan memiliki ciri berbahan tebal

dan terlihat menggelembung, yang berfungsi untuk melindungi telapak kaki agar tidak cidera ketika tidak dapat melakukan pendaratan yang sesuai saat melakukan trik-trik *skateboard* yang umumnya dengan melakukan lompatan-lompatan.

Sebagai bahan referensi dan acuan dalam berpenampilan, tidak dapat dipungkiri media komunikasi yang salah satunya adalah majalah komunitas berperan besar dalam memberikan informasi seputar gaya berpenampilan. Simbol-simbol yang terdapat di dalam majalah tersebut dapat direfleksikan dan mempengaruhi komunitas *skateboard* untuk mengikutinya dan menjadikannya sebagai acuan. Sehingga majalah komunitas menjadi sarana pertukaran informasi dan pertukaran makna antar komunitas *skateboard* yang satu dengan komunitas *skateboard* yang lainnya. Mayoritas anggota komunitas *skateboard* yang dapat dikategorikan sebagai generasi muda dalam hal pemanfaatan majalah komunitas, dimana anggota sebagai konsumen media yang menggunakan pelbagai artefak media dan kebudayaannya sehingga mampu secara bersama memproduksi seperangkat identitas

subkultural dan saling terjalin (Burton, 2008:148). Keanekaragaman cara berpenampilan membuat komunitas *skateboard* semakin beragam, menjadikan mereka saling menghargai, toleransi, dan menghargai sportifitas antar anggota dalam komunitas, dan menumbuhkan rasa kekompakan dan persaudaraan. Sehingga antar anggota komunitas *skateboard* satu dengan anggota komunitas *skateboard* lainnya terjalin tali persaudaraan dan rasa kekeluargaan.

## 2. Kontribusi *Happen Skateboarding Magazine* dalam pemaknaan tentang gaya bahasa atau istilah-istilah bagi anggota komunitas Lampung *Skateboard Division (LSD)*.

Istilah dalam berkomunikasi bisa dikatakan sebagai kode, atau sistem simbol yang digunakan untuk membentuk pesan-pesan verbal kepada seseorang. Dalam teori interaksi simbolik dijelaskan, bahwa penggunaan pesan verbal yang dapat dijadikan sebagai suatu kode atau simbol dimana melalui bahasa orang mempunyai kemampuan menjadi subjek dan objek bagi dirinya sendiri. Sebagai subjek, manusia bertindak dan sebagai objek manusia

mengamati diri sendiri bertindak (Turner, 2012: 106). Hal ini yang menjadikan tiap anggota komunitas *skateboard* dapat membentuk istilah yang dapat dimengerti antar sesama anggota. Istilah-istilah yang dimaksudkan dalam hal ini adalah istilah-istilah yang muncul dan digunakan untuk berkomunikasi dalam suatu kelompok tertentu. Biasanya istilah muncul dikarenakan minat yang sama dalam suatu kelompok tertentu, dalam hal ini adalah komunitas *skateboard*. Istilah-istilah ini sangat membantu anggota-anggota komunitas untuk saling berkomunikasi satu dengan lainnya.

Selain menggunakan bahasa sehari-hari pada umumnya, dalam berkomunikasi dengan sesama anggota dalam komunitas, seluruh informan dalam penelitian ini juga memiliki istilah-istilah tertentu yang digunakan dan hanya diketahui serta dipahami oleh sesama anggota komunitas. Istilah-istilah tersebut sering dipakai saat berlatih bermain *skateboard (skating)* maupun saat sedang berkumpul dan berinteraksi dengan teman-teman di LSD. Istilah-istilah tersebut muncul dari interaksi sesama anggota dalam komunitas

LSD yang dibuat dengan sendirinya oleh teman, lalu diikuti teman-teman lainnya maupun dari luar komunitas. Selain itu, majalah komunitas *Happen Skateboarding Magazine*, berperan penting dalam memberikan informasi mengenai istilah-istilah seputar *skateboard* yang sangat berguna bagi komunitas *skateboard* dalam berinteraksi dan berkomunikasi. Seperti yang dikatakan informan pertama, Amorzuta selaku ketua komunitas LSD.

“Istilah yang digunakan didapat dari interaksi sesama anggota LSD dan anggota komunitas *skateboard* lainnya. Selain itu nama-nama trik yang digunakan saat skating banyak didapat dari *Happen Skateboarding Magazine*.<sup>1</sup>”

Setiap istilah-istilah yang mereka gunakan memiliki makna diluar makna objektif atau denotatif yaitu makna konotatif atau makna subjektif yang secara langsung disepakati bersama. Karena makna konotatif bersifat pribadi dan tidak banyak orang yang memiliki pengertian yang sama mengenai makna konotatif pada istilah-istilah yang biasa digunakan dalam komunitas *skateboard*.

Istilah-istilah yang digunakan dalam komunitas LSD dapat dilihat pada tabel berikut :

No.	Istilah-istilah	Makna
1.	Abidin	Anggur merah bir dingin.
2.	Angker	Melihat spot susah.
3.	Angkle	Kaki terkilir.
4.	Babon	Panggilan untuk perempuan.
5.	Bisjug	Bisa juga.
6.	Dorne	Ngegombal.
7.	Horor	Kagum/kaget melihat yang lebih mahir.
8.	Kemek	Makan.
9.	Mokin	Minum.
10.	Ngulik	Mencari dan mencoba trik baru.
11.	Skai	Ok
12.	Triped	Keluar daerah untuk melakukan perjalanan untuk bermain <i>skateboard</i> .

(Sumber : Hasil Penelitian 2011)  
 Tabel 1. Istilah-Istilah dalam Komunitas *Skateboard* yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

No.	Istilah-istilah	Makna
1.	Air trick	Gaya melakukan trik di udara.
2.	B5 Shove it	Gaya melakukan trik dengan cara papan berputar balik ke arah belakang.
3.	Bearings	Alat yang berada ditengah roda papan <i>skateboard</i> .
4.	Bumb	<i>Spot</i> rintangan semacam polisi tidur

<sup>1</sup>Wawancara dengan Amorzuta pada tanggal 07 November 2011

5.	Box	Alat rintang berbentuk seperti meja untuk dilewati dengan menggunakan trik <i>slide</i> dan <i>grind</i> .
6.	Bocul	<i>Spot skateboard</i> berbentuk seperti mangkuk/kolam
7.	Check spot.	Mencari tempat yang bisa digunakan untuk <i>skating</i>
8.	Deck	Papan <i>skateboard</i>
9.	Flat	Tempat datar/rata dalam <i>skatepark</i>
10	Flip trick	Trik memutar papan <i>skateboard</i> .
11.	F5 Shove it	Gaya melakukan trik dengan cara papan berputar balik kearah depan.
12.	Griptape	Permukaan kasar yang ada seperti amplas yang berada dibagian atas papan <i>skateboard</i> .
13.	GOS	<i>Game of skate</i> , melakukan pertandingan <i>battle skateboard</i> .
14.	Grind trick	Melakukan gaya berjalan disiku <i>box/rail</i> .
15.	Hell Flip	Gaya melakukan trik dengan cara papan berputar kearah depan.
16.	Kick Flip	Gaya melakukan trik dengan cara papan berputar kearah belakang.
17.	Nuts	Baut untuk menghubungkan roda ke papan <i>skateboard</i> .

18.	New Riders	Anak baru.
19.	Ollie	trik lompatan dengan menggunakan papan <i>skateboard</i> .
20.	Pop	Aba-aba / dasar dalam melakukan <i>ollie</i> .
21.	Pyramid	<i>Spot skateboard</i> berbentuk seperti piramid.
22.	Quarter	<i>Spot skateboard</i> berbentuk dua lekungan yang menyatu seperti setengah lingkaran.
23.	Rail	Alat seperti pipa besi untuk dilewati dengan menggunakan trik <i>slide</i> dan <i>grind</i> .
24.	Rookies	<i>Skater</i> yang sedang naik daun.
25.	Sketchy	Berjalan lurus diatas papan <i>skateboard</i> .
26.	Skate park	Tempat bermain <i>skateboard</i> .
27.	Slide trick	Trik yang dilakukan dengan cara menggesekkan papan ke <i>spot skateboard</i> .
28.	Truck	Penyangga roda yang terhubung ke papan <i>skateboard</i> .
29.	Warm Up	Pemanasan sebelum bermain <i>skateboard</i> .
30.	Wheels	Roda pada papan <i>skateboard</i> .

(Sumber : Hasil Penelitian 2011)Tabel  
 2. Istilah-istilah dalam Komunitas  
*Skateboard* yang digunakan ketika  
*skating*.

Dari daftar istilah-istilah pada tabel tersebut juga dapat dibagi menjadi dua yaitu : istilah-istilah yang sering digunakan dalam sehari-hari dan istilah-istilah *skateboard* yang biasanya digunakan saat sedang berlatih / bermain *skateboard* (*skating*). Istilah-istilah yang biasanya digunakan dalam sehari-hari seperti : **abidin, angker, ankle, babon, bisjug, dorne, horor, kemek, mokin, ngulik, skai, tripod**. Istilah-istilah tersebut biasanya didapat dari interaksi sesama anggota komunitas maupun istilah yang didapat dari orang lain sehingga terjadi kesepakatan bersama dalam penggunaan dan pemahaman makna yang sama terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam komunitas. Istilah-istilah tersebut tidak diketahui dan dimengerti makna maupun artinya oleh orang lain selain anggota komunitas LSD. Sedangkan ada juga istilah-istilah mengenai *skateboard* yang sering dipakai saat *skating* maupun saat sedang melihat benda-benda yang berhubungan dengan *skateboard*. Istilah-istilah tersebut antara lain : **Air trick, B5 shove it, bearings, bumb, box, bocul, check**

**spot, deck, flat, flip trick, F5 shove it, griptape, GOS, grind trick, hell flip, kick flip, nuts, new riders, ollie, pop, pyramid, quarter, rail, rookies, sketchy, skatepark, slide trick, truck, warm up, wheels**. Biasanya istilah-istilah tersebut juga digunakan oleh komunitas-komunitas *skateboard* lain, karena istilah-istilah tersebut terkait mengenai *skateboard*. Selain itu, istilah-istilah tersebut didapat dari *Happen Skateboarding Magazine* sehingga antara komunitas *skateboard* yang satu dengan komunitas *skateboard* lainnya saling mengetahui dan memahami istilah-istilah tersebut karena *Happen Skateboarding Magazine* digunakan sebagai sarana interaksi pertukaran informasi dan pertukaran makna antar komunitas *skateboard* yang satu dengan lainnya.

### 3. Kontribusi *Happen Skateboarding Magazine* dalam pemaknaan tentang pemahaman mengenai *skateboard* bagi anggota komunitas Lampung *Skateboard Division* (LSD).

Olahraga ekstrim adalah 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 ekstrem, 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 kepuasan tersendiri. Pendapat serupa juga diberikan oleh ke enam informan dalam penelitian ini yaitu Amorusza, Zeffri, Dirga, Dani, Arief, dan Nanda tentang pemahaman *skateboard* dari awal mengenal *skateboard*, ketika masuk dalam komunitas LSD, dan ketika mulai aktif membaca *Happen Skateboarding Magazine*.

**Amorusza                      Setianarta**  
**(Informan pertama):** Berpendapat bahwa awal pertama kali Amo menyukai *skateboard* karena *skateboard* sebagai suatu olahraga ekstrem yang tidak semua orang berani untuk melakukannya. Setelah bergabung dengan komunitas LSD, Amo menilai *skateboard* sebagai suatu olahraga ekstrem semata tetapi *skateboard* dapat dijadikan sebagai suatu wadah interaksi dan berbagi informasi mengenai *skateboard* dengan *skater* lainnya. Kecintaannya

pada *skateboard* semakin bertambah ketika Amo mulai rutin membaca *Happen Skateboarding Magazine* semenjak Amo aktif dalam dunia *skateboard*.

“*Skateboard* udah benar-benar menjadi bagian hidup. Dari *skateboard* bisa temuin *passion* diri. Selain itu majalah *Happen* dapat memberikan informasi tentang *skater* lainnya yang berbeda daerah dan bisa dijadikan sarana mencari penghasilan.<sup>1</sup>”

Baginya *Happen Skateboarding Magazine* memberikan banyak informasi tentang *skateboard* dan sebagai wadah interaksi berbagi informasi dengan komunitas *skateboard* yang berada di daerah lain. *Skateboard* bukan hanya sekedar olahraga dan wadah interaksi saja, tetapi dapat membentuk *image* dan karakter diri. Selain itu, Amo mendapat esensi kepuasan dalam *skateboard* ketika berhasil melakukan trik-trik. Amo merasa ketika berhasil melakukan trik yang sulit, ia seperti mendapat kesenangan yang terkadang membuatnya merasa bangga dengan kemampuannya dalam *skateboard*. bahkan bagi Amo jika dilihat dalam segi finansial bisa dijadikan sebagai sumber penghasilan yang didapat dari sponsor-sponsor

<sup>1</sup>Wawancara dengan Amorusza pada tanggal 07 November 2011

yang terdapat di *Happen Skateboarding Magazine*.

**Zeffri Ramone (informan kedua):** Menilai *skateboard* sebagai suatu olahraga yang ekstrem dan menantang nyali nya untuk mencoba dan menaklukkannya. Setelah lama berkecimpung dalam *skateboard*, Zeffri menganggap *skateboard* memberikan sesuatu nilai positif baginya dan menjadi suatu kegiatan yang berguna daripada sekedar berkumpul saja. Selain itu, ketika Zeffri berhasil melakukan trik yang sebelumnya sulit ia taklukkan, Zeffri merasakan seperti telah mendapatkan kepuasan yang membuatnya dapat melupakan semua masalahnya.

“*Skateboard* itu positif banget, daripada kita nongkrong gak jelas mending olahraga. Dulu peminat *skateboard* sedikit, media yang membahasnya juga jarang. Sekarang gampang sudah ada majalah *Happen* jadi bisa mudah dapet infonya.<sup>1</sup>”

Ketika Zeffri mengenal *Happen Skateboarding Magazine*, Zeffri menilai *Happen Skateboarding magazine* sebagai sarana interaksi untuk berbagi pengalaman antar *skater* dan memudahkan *skater* untuk mengetahui perkembangan *skateboard* di daerah lain. Karena

menurut Zeffri, dahulu pada awal ia mulai bermain *skateboard* sangat sulit mendapatkan informasi tentang *skateboard* karena masih jarang peminat *skateboard* dan media komunikasi khusus membahas *skateboard*.

**Hidayatulloh Surya Dirgabrata (informan ketiga):** Awal pertama kali Dirga melihat *skater* lain bermain *skateboard*, Dirga menilai *skateboard* sebagai sesuatu yang sulit untuk dilakukan sehingga menggugah rasa ingin tahu dan penasarannya untuk mencoba melakukannya. Ketika bergabung dengan komunitas LSD dan sering berlatih bermain *skateboard* bersama LSD, Dirga merasa dengan bermain *skateboard* memberikan rasa kepuasan ketika ia berhasil melakukan trik-trik *skateboard*. Selain itu *skateboard* baginya dapat menghilangkan kejenuhan dan stres terhadap rutinitas yang ia jalani sehari-hari.

“*Skateboard* itu tantangan, bisa dapat kepuasan di *skateboard* kalau sudah berhasil melakukan trik. Trik banyak didapat dari majalah *Happen*, semua informasi dari *Happen* itu bisa buat benar-benar mengenal *skateboard* dan merasa *skateboard* itu bagian jiwa dan hidup.<sup>2</sup>”

<sup>1</sup>Wawancara dengan Zeffri pada tanggal 09 November 2011

<sup>2</sup>Wawancara dengan Dirga pada tanggal 16 November 2011

Seringnya intensitas interaksi yang Dirga dapatkan di LSD membuatnya mengenal *Happen Skateboarding Magazine* sebagai majalah yang membahas seputar *skateboard*. Informasi-informasi yang Dirga dapatkan dari *Happen Skateboarding Magazine* membuatnya dapat mengekspresikan dirinya dan membentuk karakter diri sehingga *skateboard* sudah seperti menjadi bagian hidup dan jiwanya.

**Dani Saputra Yudhistira (informan keempat):** Jarak antara rumahnya dan lapangan tempat biasa para *skater* berlatih bermain *skateboard* membuat Dani terbiasa melihat permainan *skateboard* dan menilai *skateboard* sebagai suatu olahraga yang seru dan membuatnya tertantang untuk bisa melakukannya. Setelah lama terjun dalam dunia *skateboard* dan bergabung dalam komunitas LSD, membuat Dani merasa *skateboard* sudah menjadi bagian penting dalam hidupnya. *Skateboard* bukan hanya sekedar sebagai ajang gaya-gayaan ingin dilihat orang lain, tetapi *skateboard* sudah menjadi kebutuhannya. Dani merasa mendapat kesenangan sebenarnya di dalam *Skateboard*

ketika ia berhasil melakukan trik sulit yang membuatnya semakin merasa bahwa *skateboard* benar-benar suatu hal yang dapat membuatnya merasa lebih hidup.

“*Skateboard* itu bukan sekedar gaya-gayaan biar dilihat keren. Di *skateboard* dapat merasa bebas gak peduli sama omongan miring dari orang-orang. Mendapat banyak informasi dari majalah *Happen* yang bisa buat jadi benar-benar tahu kalau *skateboard* itu asik banget.<sup>1</sup>”

Banyak informasi yang Dani dapatkan seputar *skateboard* dari *Happen skateboarding Magazine*, dari informasi yang Dani dapatkan membuatnya lebih menggemari *skateboard* sehingga ia benar-benar mengekspresikan dirinya dalam *skateboard*. *Skateboard* membuatnya lebih percaya diri dan tidak peduli dengan omongan orang lain tentang dirinya dengan kegemarannya terhadap *skateboard* karena baginya *skateboard* adalah jiwanya.

**Arief Yanuar (informan kelima):** Pertama kali melihat *skater* lain berlatih bermain *skateboard*, Arief menilai *skateboard* sebagai sesuatu olahraga yang terkesan urak-urakan. Ketika Arief memulai mencoba-coba

1 Wawancara dengan Dani pada tanggal 09 November 2011

untuk bermain *skateboard*, ia merasa salah besar telah menganggap *skateboard* sebagai suatu olahraga yang terkesan urak-urakan. Terlebih ketika ia mulai bergabung dalam komunitas LSD, baginya *skateboard* membuatnya seperti menemukan keluarga baru karena antar *skater* satu dengan yang lainnya sudah seperti satu jiwa walaupun belum pernah bertemu sebelumnya tetapi seperti terdapat ikatan persaudaraan karena dilatarbelakangi suatu kegemaran yang sama terhadap *skateboard*.

“Awalnya mengira *skateboard* itu urakan, tapi ternyata dari *skateboard* seperti menemukan keluarga baru. Informasi tentang *skateboard* banyak yang didapat dari *Happen, skateboard* seperti mengajarkan pentingnya sportivitas dan saling menghargai.<sup>1</sup>”

Ketika bergabung dengan LSD, Arif mengenal *Happen skateboarding Magazine* sebagai majalah yang diberikan secara *free* kepada komunitas-komunitas *skateboard* di Indonesia yang mengulas segala sesuatu tentang *skateboard* dan gaya hidupnya. Dari *Happen Skateboarding Magazine* tersebut Arief mendapatkan segala informasi seputar *skateboard* sehingga membuatnya dapat lebih memahami tentang *skateboard*.

Baginya *skateboard* sudah menjadi bagian hidupnya, tidak peduli walaupun ada orang lain yang melarangnya. Arief menilai dari *skateboard* ia banyak mendapatkan suatu nilai pembelajaran mengenai arti kehidupan, seperti bagaimana menjaga sportivitas, saling membantu, menghargai dan tidak meremehkan orang lain. Selain itu, ketika berhasil melakukan trik sulit, Arief merasa seperti mendapat kelegaan dan kepuasan yang membuatnya semakin semangat.

**Nanda Saputra (informan keenam):** Pertemuan awal Nanda dengan *skateboard* karena seringnya ia menemani temannya berlatih bermain *skateboard*. Awalnya Nanda melihat *skateboard* sebagai suatu yang biasa saja dan ia mencoba-coba untuk memainkannya. Ketika terbiasa memainkannya, Nanda merasa *skateboard* sebagai olahraga yang luar biasa terlebih saat bergabung dengan LSD Nanda merasa dengan *skateboard* ia dapat mengekspresikan dirinya dan membuat dirinya lebih semangat.

“Dulu tahu *skateboard* karena sering melihat teman, pas coba ternyata asik banget bisa buat gua semangat pas mainnya. Di

<sup>1</sup>Wawancara dengan Arif pada tanggal 16 November 2011

LSD biasa baca *Happen*, semua tentang *skateboard* ada disana yang bikin ngerasa kalau *skateboard* itu bagian penting dalam hidup.<sup>1</sup>”

Sama seperti informan lainnya ketika Nanda telah bergabung dalam LSD, ia pun terbiasa membaca *Happen Skateboarding Magazine*. Karena telah terbiasa membaca *Happen Skateboarding Magazine*, membuat bertambah kesenangan Nanda terhadap *Happen Skateboarding Magazine* dan membuatnya semakin merasa *skateboard* telah menjadi separuh jiwanya dan bagian hidupnya. Dan ketika berhasil melakukan trik yang sebelumnya sulit ia taklukkan, Nanda merasa seperti mendapat kesenangan yang membuatnya lebih semangat.

*Skateboard* mempunyai arti papan pendek atau papan luncur yang mempunyai satu set roda empat dibawahnya, dikendarai dalam posisi berdiri atau merunduk dan sering dipergunakan untuk menunjukkan suatu aksi. *Skateboard* mendefinisikan *skateboarder* sebagai bentuk ekspresi dan gaya hidup yang mendalam, tempat kebebasan dan kreatifitas jadi kepuasan tersendiri buat dijalani dalam kehidupan sehari-hari dan

dalam cara berpakaian pun sudah menjadi gaya hidup. Berdasarkan definisi tersebut, maka hasil penelitian diatas sesuai dengan keterangan yang diberikan oleh keenam informan dalam penelitian ini.

Hadirnya media komunikasi komunitas memberi suatu peranan penting bagi individu yang terdapat dalam komunitas tersebut untuk saling berinteraksi dan berbagi informasi mengenai suatu minat sehingga dapat terjadi suatu kesepahaman makna antar individu yang tergabung dalam komunitas tersebut. *Happen Skateboarding Magazine* yang berfungsi sebagai media informasi mengenai *skateboard* mampu merepresentasikan identitas kepada pihak-pihak lain, serta kepada kelompok budaya yang ada. Terdapat nilai yang menginformasikan tindakan suatu kelompok, kepada makna yang dikenakan pada tindakan tersebut, dan kepada produk yang dimiliki oleh kelompok tersebut yang juga memiliki makna yang dikenakan kepada mereka (Burton: 2008: 31). *Skateboard* bukan hanya sebagai olahraga yang menaikkan adrenalin tetapi lebih dari itu *skateboard* adalah jiwa dimana para anggota komunitas *skateboard*

<sup>1</sup>Wawancara dengan Nanda pada tanggal 09 November 2011

merasa bahwa melalui *skateboard* telah memberikan mereka identitas. Dimana para *skater* adalah mereka yang memiliki jiwa bebas yang energik dan menyukai tantangan.

### **Kesimpulan**

Gaya hidup merupakan perilaku seseorang yang ditunjukkan dalam aktivitas, minat dan opini khususnya yang berkaitan dengan citra diri. Dalam komunitas *skateboard*, gaya hidup dapat dilihat dari cara berpenampilan (cara berpakaian dan aksesoris) seperti dalam Barnard (2011:52), bahwa busana dan bahkan setiap bentuk dandanan merupakan bagian dari budaya. Bukan sekadar untuk mengekspresikan pesan, tetapi juga menjadi dasar relasi sosial, sehingga kultur dan praktik-praktik kultural tak sekedar mengekspresikan tatanan sosial. Atas dasar tersebut dapat disimpulkan bahwa gaya pakaian yang ditunjukkan oleh anggota *skateboard* dapat menjadi sebuah simbol yang menunjukkan identitas komunitas *skateboard* tersebut. Selain itu, gaya hidup komunitas *skateboard* dapat juga terlihat dari istilah yang digunakan komunitas dalam berkomunikasi, dan pemahaman tentang *skateboard*.

Gaya hidup suatu komunitas dapat terbentuk karena interaksi yang terjadi antar sesama anggota komunitas tersebut sehingga terjadi pertukaran makna dan kesepakatan makna dalam membentuk gaya hidup suatu komunitas tersebut. Pertukaran makna dan kesepakatan makna selain bisa terjadi dalam interaksi secara langsung, bisa juga terjadi melalui interaksi yang dilakukan dengan menggunakan media komunikasi yang salah satunya berupa majalah komunitas. Dengan hadirnya majalah komunitas dapat mempermudah interaksi yang terjadi antar anggota komunitas yang berbeda daerah, sehingga anggota komunitas tersebut tetap dapat melakukan pertukaran makna sehingga terjadi kesepakatan makna dari simbol tersebut dalam konteks gaya hidup.

### Daftar Pustaka

- Ardianto, Elvinaro, dkk. 2007. *Komunikasi Massa Suatu Pengantar Edisi Revisi*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Barnard, Malcolm. 2011. *Fashion Sebagai Komunikasi Cara Mengomunikasikan Identitas Sosial, Seksual, Kelas, dan Gender*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Burton, Graeme. 2008. *Media dan Budaya Populer*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Cangara, Hafied. 2006. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Effendy, Onong Uchjana. 2004. *Ilmu Komunikasi: Teori Dan Praktek*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Moleong, Lexi. J . 2004. *Metodologi Penelitian Kualitatif: Edisi Revisi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- West, Richard and Turner, H., Lynn. 2012. *Pengantar Teori Komunikasi: Analisis dan Aplikasi*. Jakarta: Salemba Humanika.

### Wawancara

- Amoruzta,S. (2011, November). Pemaknaan *Skateboard*. (Ade N. Istiani, Interviewer)
- Zeffri, R. (2011, November). Pemaknaan *Skateboard*. (Ade N. Istiani, Interviewer)
- Hidayatulloh, SD. (2011, November). Pemaknaan *Skateboard*. (Ade N. Istiani, Interviewer)
- Dani, SY. (2011, November). Pemaknaan *Skateboard*. (Ade N. Istiani, Interviewer)
- Arief,Y. (2011, November). Pemaknaan *Skateboard*. (Ade N. Istiani, Interviewer)
- Nanda,S. (2011, November). Pemaknaan *Skateboard*. (Ade N. Istiani, Interviewer)

### Majalah

- Happen Skateboarding Magazine* VOL 8 ISSUE #83, June 2011
- Happen Skateboarding Magazine* VOL.8 ISSUE #87 , October 2011
- Happen Skateboarding Magazine* VOL.8 ISSUE #81, April 2011