

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Komunitas merupakan kumpulan dari para anggotanya yang memiliki rasa saling memiliki, terikat diantara satu dan lainnya dan percaya bahwa kebutuhan para anggota akan terpenuhi selama para anggota berkomitmen untuk terus bersama-sama. (BINUS UNIVERSITY, 2017)

Fungsi komunitas dapat sangat bervariasi, dan mereka dapat memberikan dukungan sosial, tempat pertukaran informasi, atau wadah untuk berkolaborasi mencapai tujuan bersama. Komunitas dapat terbentuk secara fisik, seperti sebuah desa atau kota, atau secara virtual melalui platform online di mana anggotanya dapat terhubung tanpa terbatas oleh lokasi geografis.

Komunitas memungkinkan individu mengembangkan identitas sosial, merasa termasuk, dan membangun jaringan sosial. Dalam berbagai konteks, konsep komunitas sering kali dianggap sebagai aspek penting untuk memahami dinamika sosial dan hubungan antar individu. Salah satu komunitas skateboard yang sering terdengar di Tangerang Selatan adalah ICEWORKS.

Komunitas Iceworks adalah salah satu komunitas skateboard di Tangerang Selatan. Komunitas ini berdiri sejak 2016an, Ketika para pemuda skateboard ingin memiliki wadah atau perkumpulan untuk merasakan kesenangan di atas papan bersama teman-teman. Komunitas ini sering menjelajah daerah BSD untuk mendapatkan tempat yang cocok untuk bermain skateboard. Mulai dari trotoar jalan, Gedung terbengkalai, taman, dan tempat yang memang cocok untuk melakukan kesenangan di atas papan skateboard. Komunitas ini menjadi wadah pembelajaran untuk para skater muda yang ingin mengulik trik skateboard bersama teman-teman komunitas.

Komunitas ini biasa berkumpul di taman Kesehatan BSD saat sore hari setelah itu mereka baru menjelajah daerah BSD yang cocok untuk bermain skate

hingga malam hari. Komunitas ini juga memiliki event tahunan pada saat hari skate sedunia pada setiap tanggal 21 juni, selain berkumpul mereka melakukan banyak acara seperti mengelilingi daerah BSD dengan menggunakan papan sampai lomba untuk melakukan berbagai macam trik di atas papan.

Masalah yang berkaitan dengan skateboard di Tangerang Selatan adalah kurangnya relasi dan tempat pembelajaran seputar dunia skateboard, masih banyak para pemuda yang ingin terjun ke dalam dunia skateboard tetapi tidak mempunyai tempat dan teman untuk memulainya, selain itu juga banyak para pemuda yang sudah bermain skateboard tetapi tidak memiliki fasilitas dan tempat yang memadai untuk bermain skate.

Menurut artikel TangselOke berjudul “Komunitas Skateboard Tangsel Harapkan Dukungan Pemkot,” anggota komunitas skateboard, meminta Pemkot Tangsel untuk menyediakan fasilitas bermain skateboard. Saat ini, mereka biasanya bermain di jalan samping BSD Square dari pukul sebelas malam hingga dini hari (TangselOke, 2014).

Artikel Wartakota berjudul “Pencinta Skateboard di Bintaro Jaya Minta Pemkot Tangsel Sediakan Fasilitas Skate Park Lebih Banyak” menyebutkan bahwa para skateboarder berharap Pemerintah Kota Tangerang Selatan memberikan fasilitas bermain skateboard. Mereka menginginkan fasilitas ini agar tidak lagi bermain di jalanan. "Jika difasilitasi, akan lebih menguntungkan karena mereka tidak akan bermain di jalan lagi. Jika ada skatepark, mereka pasti akan bermain di sana," kata Amana (Wartakota, 2021).

Skateboard merupakan alat transportasi dan kegiatan olahraga ekstrem yang terdiri dari papan kayu beroda empat yang dipasang pada dua truk. Papan skateboard umumnya terbuat dari lapisan kayu yang disatukan dengan lem yang kuat. Roda skateboard biasanya terbuat dari bahan keras seperti poliuretan dan dipasang pada truk yang memiliki kemampuan berputar 360 derajat, memungkinkan gerakan yang fleksibel.

Skateboarding melibatkan berbagai teknik dan trik, termasuk ollie, kickflip, dan grind, Kickflip adalah manuver dalam seluncur di mana pengendara

memutar seluncur mereka 360° sepanjang sumbu yang membentang dari hidung hingga ekor dari deck (Hawks, 2019). yang melibatkan gerakan dan keseimbangan tingkat tinggi. Aktivitas ini sangat populer di kalangan generasi muda dan memiliki komunitas yang besar secara global. Skateboard juga digunakan sebagai alternatif transportasi di lingkungan perkotaan. Selain itu, skateboarding telah menjadi elemen integral dari budaya pop dan seni jalanan, dengan banyak seniman dan desainer grafis menarik inspirasi dari estetika skateboard.

Dari pembahasan ini peneliti ingin membuat video profil untuk keperluan komunitas dan mengembangkan minat para skater muda untuk bergabung pada komunitas agar mendapat wadah dan relasi pembelajaran lebih luas seputar dunia skateboarding

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Setelah menjelaskan latar belakang, ditemukan beberapa masalah yang telah diidentifikasi sebagai berikut:

1. Dikarenakan kurangnya tempat fasilitas bermain skateboard, makan para skater kurang mendapatkan informasi mengenai komunitas.
2. Kurangnya video profil dan informasi komunitas bagi para skater muda tangsel.

## **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, peneliti mencoba merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang informasi komunitas iceworks agar diterima sebagai wadah dan pembelajaran skateboard di Masyarakat Tangerang Selatan.
2. Bagaimana merancang video profil yang informatif dan atraktif untuk para skater muda di Tangerang Selatan.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan uraian latar belakang dan penjelasan permasalahan, penulis memiliki tujuan dalam menulis tugas akhir yaitu:

1. Menjadikan komunitas skateboard iceworks salah satu tempat pembelajaran dan relasi yang lebih luas dalam skateboard di Tangerang Selatan.
2. Video profil ini diharapkan para skater muda lebih tertarik untuk bergabung dan membeli merch dari komunitas untuk skateboard yang lebih maju dan menguntungkan.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini memberikan manfaat signifikan dengan memperkenalkan aspek komunitas skateboard kepada para skater muda di Tangerang Selatan, mendorong mereka untuk aktif bergabung dalam upaya mengembangkan komunitas dan meningkatkan popularitas olahraga skateboard di wilayah tersebut. Dengan demikian, penelitian ini berperan dalam membentuk koneksi sosial antara skater muda, menciptakan ruang untuk pertumbuhan dan kolaborasi, serta memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan olahraga skateboard di Tangerang Selatan.

##### **1.5.1 Manfaat Teoritis**

- a. Pengembangan Identitas Komunitas: Video profil dapat menjadi alat yang kuat untuk membentuk dan memperkuat identitas komunitas skateboard. Dengan menyoroti nilai-nilai, budaya, dan semangat yang mendasari komunitas, video tersebut dapat membantu anggota baru merasa terhubung dan terinspirasi.
- b. Pendidikan dan Informasi: Video profil bisa digunakan untuk memberikan pemahaman yang lebih baik tentang sejarah, nilai-nilai, dan praktik-

praktik terbaik dalam komunitas skateboard. Ini bisa mencakup teknik-teknik dasar, keselamatan, etika di jalanan, dan penghargaan terhadap lingkungan.

### **1.5.2 Manfaat Praktis**

- a. Rekrutmen Anggota Baru: Video profil yang menarik dan menginspirasi dapat menjadi alat yang efektif dalam merekrut anggota baru ke dalam komunitas skateboard. Video tersebut dapat menampilkan kegiatan yang menyenangkan, prestasi, dan nilai-nilai komunitas, yang dapat menarik minat individu yang tertarik untuk bergabung. Diharapkan perancangan buku ini menjadi dokumentasi budaya seputar kuliner di Kabupaten Serang.
- b. Pemasaran Acara dan Kompetisi: Video profil dapat digunakan sebagai alat pemasaran untuk mengiklankan acara atau kompetisi yang diadakan oleh komunitas skateboard. Video tersebut dapat menarik minat peserta potensial dan membantu meningkatkan jumlah peserta.

### **1.6 Sistematika Penulisan**

Bab 1 Pendahuluan: Membahas latar belakang masalah, tujuan, manfaat, batasan masalah, dan sistematika penulisan.

Bab 2 Tinjauan Pustaka: Merangkum dan menganalisis literatur relevan untuk memberikan dasar teoretis dan konseptual bagi penelitian.

Bab 3 Metodologi Desain: Menjelaskan pendekatan dan langkah-langkah dalam pelaksanaan penelitian atau proyek desain, termasuk prosedur dan alat yang digunakan.

Bab 4 Strategi Kreatif: Membahas pendekatan atau strategi untuk mengembangkan ide-ide kreatif atau solusi inovatif terkait dengan tujuan penelitian atau desain.

Bab 5 Penutup: Merangkum temuan kunci, memberikan kesimpulan, serta menyajikan implikasi dan saran.

