PERILAKU KEAGAMAAN KOMUNITAS LAMPUNG SKATEBOARD DIVISION (LSD)

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi tugas-tugas dan memenuhi syarat-syarat guna memperoleh gelar Sarjana Sosial (S. Sos) dalam ilmu Ushuluddin dan Studi Agama

Disusun Oleh :

MUHAMMAD BUKHORI

NPM : 1631090020

Program Studi : Sosiologi Agama

FAKULTAS USHULUDDIN DAN STUDI AGAMA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

RADEN INTAN LAMPUNG

1444H/2022M

PERILAKU KEAGAMAAN KOMUNITAS LAMPUNG SKATEBOARD DIVISION (LSD)

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi tugas-tugas dan memenuhi syarat-syarat guna memperoleh gelar Sarjana Sosial (S. Sos) dalam ilmu Ushuluddin dan Studi Agama

Disusun Oleh : Muhammad Bukhori

NPM : 1631090020

Jurusan : Sosiologi Agama

Pembimbing I : Ahmad Zarkasi, S. Ag, M. Sos. I

Pembimbing II : Dr. Siti Badiah, S.Ag., M.Ag

FAKULTAS USHULUDDIN DAN STUDI AGAMA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

RADEN INTAN LAMPUNG

1444H/2022M

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan perilaku keagamaan pada komunitas Lampung Skateboard Division (LSD) dan faktor yang mempengaruhi perilaku keagamaan pada komunitas Lampung Skateboard Division (LSD). Penelitian ini merupakan penelitian sosiologi dengan menggunakan pendekatan studi kasus, dalam hal ini dengan mengamati komunitas Lampung Skateboard Division (LSD), bagaimana perilaku keagamaan serta faktor yang mempengaruhi perilaku keagamaan mereka.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian lapangan (*field research*). Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data dengan wawancara dan observasi. Penentuan informan dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan teknik *snowball sampling*. Data penelitian diperoleh langsung dari responden mengenai perilaku keagamaan, sedangkan data sekunder berupa teori-teori yang digunakan diperoleh dari sumber kepustakaan. Semua data-data tersebut merupakan bahan untuk mendeskripsikan tentang perilaku keagamaan pada komunitas Lampung Skateboard Division (LSD) dan faktor-faktor yang mempengaruhinya.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa perilaku keagamaan komunitas skateboard LSD tercermin dari 5 dimensi keagamaan, *pertama*, keyakinan agama. Dimana di dalam anggota komunitas LSD, mereka yakin bahwa agama yang mereka anut dan diyakini adalah satu-satunya yang benar yaitu dangan tuhan mereka Allah SWT, Rasul mereka Nabi Muhammad SAW, dan kitab mereka adalah Al-Qur'an. *Kedua*, praktik agama. Praktik agama terlihat saat mereka melakukan aktivitas mengaji bersama, praktik juga terlihat saat mereka melakukan aktivitas kajian keagamaan di dalam REVERSE, yang merupakan salah satu program keagamaan LSD. *Ketiga*, dimensi pengalaman keagamaan, dimana Seiring berjalannya waktu manusia dapat mengalami berbagai perubahan dalam keagamaan seperti yang dialami oleh anggota komunitas LSD mereka sering mengalami perubahan dalam keagamaan karna apa yang telah dilakukan dalam beribadah baik maupun buruknya adalah sesuatu pengalaman yang mereka rasakan dalam beragama. *Keempat*, dimensi pengetahuan agama, dimana pengetahuan agama mereka bertambah karena adanya REVERSE yang merupakan kajian keagamaan rutinan di LSD. *Kelima*, dimensi konsekuensi agama, dimensi konsekuensi agama pada komunitas skateboard LSD terlihat dari kegiatan sosial yang mereka lakukan untuk menolong sesama yang sedang membutuhkan. Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku keagamaan pada komunitas skateboard LSD diantaranya adalah faktor lingkungan, kesadaran, dan pengetahuan agama, dimana semua itu mereka dapatkan di REVERSE.

Kata Kunci: Komunitas LSD, Perilaku Keagamaan

PERNYATAAN ORISINALITAS

Assalamu'alaikum, Wr. Wb.

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Muhammad Bukhori

NPM : 1631090020

Program Studi : Sosiologi Agama

Menyatakan bahwa SKRIPSI yang berjudul PERILAKU KEAGAMAAN KOMUNITAS LAMPUNG SKATEBOARD DIVISION (LSD). Dengan ini saya meyatakan bahwa skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian atau karya saya sendiri dan tidak ada unsur plagiat, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya adalah hasil karya orang lain.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya.

Wassalamu'alaikum, Wr. Wb.

Bandar Lampung, 20 Juni 2022
Yang menyatakan

METERAI TEMPEL
6DB84AJX003744387

Muhammad Bukhori
1631090020

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS USHULUDDIN DAN STUDI AGAMA
JL. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung, Telp (0721)703531780421

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : Perilaku Keagamaan Komunitas Lampung Skateboard Division (LSD)

Nama Mahasiswa : Muhammad Bukhori

NPM : 1631090020

Prodi : Sosiologi Agama

Fakultas : Ushuluddin dan Studi Agama

MENYETUJUI

Untuk disidangkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqosyah di Fakultas Ushuluddin dan Studi Agama Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

Pembimbing I

Ahmad Zarkasi, S. Ag, M. Sos. I
NIP. 197308291998031003

Pembimbing II

Dr. Siti Badiah, M.Ag
NIP. 197712252003122001

Ketua Prodi Sosiologi Agama

Eliya Rosana, S. Sos, M. H
NIP. 197412231999032002

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS USHULUDDIN DAN STUDI AGAMA
JL. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung, Telp (0721)703531780421

PENGESAHAN

ripsi dengan judul: *PERILAKU KEAGAMAAN KOMUNITAS LAMPUNG KATEBOARD DIVISION (LSD)* **disusun oleh: Muhammad Bukhori, NPM 31090020, Program Studi Sosiologi Agama,** telah diujikan dalam sidang munaqosyah kultas Ushuluddin dan Studi Agama pada hari/tanggal: Rabu/29 Juni 2022.

TIM MUNAQOSYAH

etua Sidang	: Dr. Suhandi, M. Ag	(.....)
ekretaris	: Tri Riwayati Ningsih, S. ST., M. Kes	(.....)
enguji Utama	: Dr. Muslimin, M.A	(.....)
enguji I	: Ahmad Zarkasi, M. Sos. I	(.....)
enguji II	: Dr. Siti Badiah, S.Ag., M.Ag	(.....)

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ushuluddin dan Studi Agama

KEMENTERIAN AGAMA FAKULTAS USHULUDDIN DAN STUDI AGAMA UIN RADEN INTAN LAMPUNG REPUBLIK INDONESIA

Dr. Ahmad Isnaeni, S. Ag. M. Ag
NIP. 197403302000031001

MOTTO

اطْلُبُوْا الْعِلْمَ مِنَ الْمَهْدِ إِلَى اللَّحْدِ

"Tuntutlah ilmu sejak dari buaian sampai liang lahat"

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan rasa syukur kepada Allah SWT, semoga kita senantiasa mendapatkan rahmat dan hidayah-Nya. Skripsi ini peneliti persembahkan kepada :

1. Kedua orangtuaku, ayahanda Wardaya dan Ibunda Marhamah Nasution yang telah membesarkan, melindungi, membimbing serta senantiasa berdo'a dan sangat mengharapkan keberhasilan saya. Berkat do'a dan restunya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Semoga ini menjadi salah satu hadiah terindah untuk kedua orang tua saya.
2. Adikku, Iman Adin Nura yang juga menjadi sumber motivasi tersendiri selama menempuh studi ini.
3. Kakakku, Bowie Warman Muflihin yang juga menjadi sumber motivasi tersendiri selama menempuh studi ini.
4. Almamater tercinta UIN Raden Intan Lampung.

RIWAYAT HIDUP

Muhammad Bukhori, lahir di Bandar Lampung, tanggal 19 Desember 1997. Peneliti adalah anak ke 2 dari 3 bersaudara, dari pasangan Bapak Wardaya dan Ibu Marhamah Nasution. Peneliti mengeyam pendidikan dasar di SDN 03 Sukaraja, lalu MTSN 01 Bandar Lampung, kemudian SMAN 10 Bandar Lampung dan melanjutkan studi sarjana di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Dalam rangka memperoleh gelar sarjana sosial di Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung pada Fakultas Ushuluddin dan Studi Agama Prodi Sosiologi Agama peneliti menulis skripsi yang berjudul PERILAKU KEAGAMAAN KOMUNITAS LAMPUNG SKATEBOARD DIVISION (LSD). Semoga ilmu yang selama ini didapat di UIN Raden Intan Lampung bisa bermanfaat khususnya bagi peneliti sendiri dan umumnya bagi orang lain.

KATA PENGANTAR

بِسۡمِ ٱللَّهِ ٱلرَّحۡمَٰنِ ٱلرَّحِيمِ

Puji dan syukur kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya, sehingga penulisan skripsi yang berjudul "PERILAKU KEAGAMAAN KOMUNITAS LAMPUNG SKATEBOARD DIVISION (LSD)" dapat diselesaikan dengan baik. Shalawat serta salam selalu tercurahkan kepada junjungan kita Nabi besar Muhammad SAW. Beserta keluarga, sahabat dan umatnya yang mengikuti ajarannya. Aminya Rabbal'alamin.

Skripsi ini ditulis serta diselesaikan sebagai salah satu persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Sosial (S.Sos) di Jurusan Sosiologi Agama Fakultas Ushuluddin dan Studi Agama Universitas Islam Negri Raden Intan Lampung.

Peneliti sangat menyadari bahwa dalam proses penulisan skripsi ini banyak mengalami kendala, namun berkat bantuan, bimbingan dan kerjasama dari berbagai pihak serta berkat rahmat Allah SWT, kendala-kendala tersebut dapat diatasi dengan baik. Untuk itu peneliti menyampaikan ucapan terimakasih dan penghargaan kepada:

1. Bapak Prof. Wan Jamaluddin selaku Rektor Universitas Islam Negri Raden Intan Lampung.
2. Bapak Dr. Ahmad Isnaeni selaku Dekan Fakultas Ushuluddin dan Studi Agama UIN Raden Intan Lampung.
3. Ibu Ellya Rosana S. Sos, M.H selaku kepala jurusan dan bapak Faisal Adnan Reza M.Psi., Psikolog selaku sekretaris Jurusan Sosiologi Agama.
4. Bapak Ahmad Zarkasi M. Sos I selaku pembimbing I dan Ibu Dr. Siti Badiah M. Ag selaku pembimbing II yang telah banyak memberikan kritik dan saran konstruktif kepada peneliti selama proses bimbingan hingga tersusun skripsi ini.

5. Bapak/Ibu Dosen dan seluruh Civitas Akademika Fakultas Ushuluddin dan Studi Agama UIN Raden Intan Lampung.
6. Kepala UPT Perpustakaan UIN Raden Intan Lampung dan kepala Perpustakaan Fakultas Ushuluddin dan Studi Agama atas diperkenankannya peneliti meminjam literatur yang dibutuhkan.
7. Teman seperjuangan Sosiologi Agama angkatan 2016 yang telah menjadi sahabat sekaligus keluarga, terkhusus untuk kelas A dan semua teman-teman yang tidak bisa disebutkan satu persatu terimakasih atas semangat, kerjasama dan canda tawa selama masa perkuliahan.

Semoga Allah SWT memberikan balasan atas segala kebaikan dan dapat tercatat sebagai amal ibadah kelak di akhirat, dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk generasi yang akan datang.

Bandar Lampung, 20 Juni 2022
Peneliti,

Muhammad Bukhori
1631090020

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL ..... **i**

ABSTRAK ..... **ii**

PERNYATAAN KEASLIAN ..... **iii**

PERSETUJUAN ..... **iv**

PENGESAHAN ..... **v**

MOTTO ..... **vi**

PERSEMBAHAN ..... **vii**

RIWAYAT HIDUP ..... **viii**

KATA PENGANTAR ..... **ix**

DAFTAR ISI ..... **xi**

DAFTAR LAMPIRAN ..... **xii**

BAB I PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul 1
B. Latar Belakang Masalah 2
C. Fokus dan Subfokus Penelitian 6
D. Rumusan Masalah 6
E. Tujuan Penelitian 7
F. Manfaat Penelitian 7
G. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan 7
H. Metode Penelitian 10
I. Sistematika Pembahasan 17

BAB II PERILAKU KEAGAMAAN DAN KOMUNITAS SKATEBOARD

A. Perilaku Keagamaan
   1. Definisi Perilaku Keagamaan 19
   2. Ciri-ciri perilaku keagamaan 20
   3. Bentuk-bentuk Perilaku Keagamaan 23
   4. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Keagamaan 25

B. Teori Behaviorisme 26
C. Olahraga Skeateboard 29
1. Sejarah Skateboard 29
2. Skateboard di Indonesia.....34
3. Teknik-teknik Dalam Skateboard 36

BAB III GAMBARAN UMUM OBJEK PENELITIAN

A. Sejarah dan Perkembangan Skateboard di Bandar Lampung 39
B. Tujuan Komunitas Lampung Skateboard Division (LSD) ...40
C. Keanggotaan Komunitas Lampung Skateboard Division (LSD) 43
D. Aktivitas Komunitas Lampung Skateboard Division (LSD) 43

BAB IV PERILAKU KEAGAMAAN KOMUNITAS LAMPUNG SKATEBOARD DIVISION (LSD)

A. Bentuk Perilaku Keagamaan Pada Komunitas Lampung Skateboard Division (LSD).....47
B. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perilaku Keagamaan pada Komunitas Lampung Skateboard Division (LSD) 53

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan 57
B. Saran 58

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Pedoman Wawancara

Lampiran 2 : Data Informan

Lampiran 3 : SK Judul dan Pembimbing

Lampiran 4 : Surat Izin Penelitian dari Fakultas

Lampiran 5 : Surat Izin Penelitian dari Dinas Penanaman Modal Terpadu Satu Pintu

Lampiran 6 : Dokumentasi Penelitian

Lampiran 7 : Hasil Turnitin

BAB I

PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Judul merupakan hal yang sangat penting dari karya ilmiah karena di dalamnya akan memberikan gambaran tentang keseluruhan dari isi skripsi. Agar tidak terjadi kekeliruan dalam memahami makna yang terkandung dalam judul penelitian ini, peneliti merasa perlu untuk memberikan penegasan judul. Adapun judul skripsi ini adalah "PERILAKU KEAGAMAAN KOMUNITAS LAMPUNG SKATEBOARD DIVISION LSD)".

Perilaku keagamaan adalah segala aktivitas manusia dalam kehidupan yang didasarkan atas nilai-nilai agama yang diyakininya. Perilaku keagamaan tersebut merupakan perwujudan dari rasa dan jiwa keagamaan berdasarkan kesadaran dan pengalaman beragama pada diri individu sendiri.[1] Perilaku keagamaan yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu segala aktivitas keagamaan yang dilakukan oleh kominitas Skeateboard di Kota Bandar lampung.

Komunitas skeateboard terdiri dari dua kata, yaitu komunitas dan skateboard. Komunitas memiliki arti suatu kelompok sosial dari beberapa organisme yang berbagi lingkungan, umumnya memiliki habitat dan ketertarikan yang sama. Dalam komunitas, individu-individu di dalamnya dapat memiliki maksud, kepercayaan, sumber daya, preferensi, kebutuhan, resiko, dan sejumlah kondisi yang serupa.[2] Sedangkan skeateboard merupakan olahraga yang berasal dari Amerika sekitar tahun 1940-an atau awal tahun 1950-an di kota California, Amerika Serikat. Pada awalnya, skateboard hanya terbuat dari kayu dan digabungkan dengan ban sepatu roda. Seiring berkembangnya zaman skateboard kemudian mengalami

---

[1] Rohmalina Wahab, *Psikologi Agama* (Jakarta: Rajawali Press, 2015), 117.

[2] Agung Tri Haryanta dan Eko Sujatmiko, *Kamus Sosiologi* (Surakarta: Aksara Sinergi Media, 2012), 118.

perubahan-perubahan dalam bentuk pada papan skateboard dan trik-trik pada pola permainan. Dalam konteks penelitian ini, komunitas yang akan diteliti yaitu komunitas Lampung Skateboard Division (LSD).

Berdasarkan uraian diatas, maka maksud dari judul ini yaitu meneliti tentang bentuk-bentuk aktivitas keagamaan dan faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi perilaku keagamaan pada komunitas Lampung Skateboard Division (LSD).

B. Latar Belakang Masalah

Agama mempunyai peranan yang sangat penting dalam kehidupan manusia sebab agama merupakan motivasi hidup dan kehidupan serta merupakan alat pengembangan dan pengendalian diri. Oleh karena itu, agama perlu diketahui, dipahami dan diamalkan oleh manusia agar dapat menjadi dasar kepribadian sehingga dapat menjadi manusia yang utuh. Agama juga mengatur hubungan manusia, hubungan manusia dengan keselarasan, keseimbangan dan keserasian dalam hidup manusia, baik sebagai pribadi maupun sebagai anggota masyarakat dalam mancapai kemajuan lahiriyah, dan kebahagiaan rohaniyah.

Pemahaman terhadap ajaran agama dapat dinilai sebagai stimulus yang berdampak pada perilaku keagamaan seseorang. Perilaku kegamaan merupakan tingkah laku atau perilaku seseorang yang diwujudkan dengan perbuatan dan menjadi kebiasaan dalam rangka menjalankan ajaran agama yang didasarkan pada nash-nash agama. Keagamaan tidak hanya terjadi pada aspek spiritual seseorang saja, tetapi juga tentang aspek sosial atau aktivitas manusia yang didorong oleh kekuatan nilai-nilai agama yang diyakininya.[3]

Perilaku keagamaan seseorang pada dasarnya tidak terlepas dari dasar-dasar atau pokok-pokok dari ajaran agama Islam itu sendiri, yang dapat diklasifikasikan menjadi tiga bagian

---

[3] Abdul Aziz Ahyadi, *Psikologi Agama* (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2007), 32

yakni aqidah, syariah, dan akhlak. Dimensi aqidah dan syariah dapat mengejawantah dalam bentuk ibadah-ibadah seperti shalat, puasa, zikir, dan sebagainya. Sedangkan dimensi akhlak mencakup hubungan sosial sesama manusia. Misalnya tegur sapa, silaturahmi, tolong menolong dan sebagainya. Dalam beragama seluruh fungsi jiwa dan raga manusia akan terlibat. Hal ini menunjukkan bahwa kesadaran agama pun pada seseorang mencakup aspek-aspek afektif, kognitif, dan motorik.[4] Keterlibatan fungsi afektif dan kognitif dapat dilihat dari pengetahuan, pengamalan ketuhanan, dan rasa kerinduan kepada Tuhan. Sedangkan fungsi motorik terlihat dari perbuatan dan tingkah laku keagamaan. Keseluruhan aspek ini sulit dipisahkan karena merupakan sistem kesadaran agama yang utuh dalam kepribadian seseorang.

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku keagamaan seseorang terdiri dari dua faktor, yaitu faktor dalam diri orang tersebut (internal), seperti keadaan psikologis, karakter dasar orang tersebut, dan faktor yang berasal dari luar (eksternal), seperti lingkungan. Berdasarkan hal tersebut, dijelaskan bahwa perilaku keagamaan seseorang dipengaruhi oleh faktor dalam diri orang tersebut, yaitu faktor fisiologis dan psikologis. Faktor fisiologis seperti kesehatan dan kondisi fisik seseorang, sedangkan psikologis seperti penerimaan terhadap ajaran agama, motivasi dalam menjalankan agama, dan pengalaman spiritual yang diperoleh dari pengalaman ajaran agama. Perilaku keagamaan dipengaruhi pula faktor di luar individu pelaku seperti lingkungan di sekitar pelaku. Jika manusia yang diinginkan berperilaku keagamaan, maka lingkungannya harus diciptakan sedemikian rupa sehingga mamu memberi respon keagamaan yang diharapkan.[5]

Saat ini banyak sekali bermunculan komunitas-komunitas di kota-kota seperti di Bandar Lampung khususnya di kalangan remaja, seperti komunitas mobil, komunitas motor,

---

[4] *Ibid*, 37.
[5] Dalyono, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Rineka Cipta, 2012), 230-231.

maupun komunitas skateboard. Komunitas skateboard menjadi salah satu komunitas yang digandrungi remaja-remaja di Kota Bandar Lampung. Skateboard sendiri merupakan olahraga yang berasal dari Amerika sekitar tahun 1940-an atau awal tahun 1950-an di kota California. Permainan skateboard pertama kali dimulai dengan kotak kayu atau papan dengan roda yang melekat pada bagian bawah. Pada akhir tahun 1944, kotak berubah menjadi papan, dan akhirnya perusahaan yang memproduksi *deck* lapisan kayu dan akhirnya berubah menjadi skateboard *deck* pada saat ini.[6]

Dalam bermain skateboard sendiri keahlian yang dipertandingkan adalah melakukan trik. Ada beberapa trik dalam bermain skateboard, seperti *ollie* (melompat), *flip* (menendang bagian papan tertentu sehingga membentuk maneuver tertentu), *grind* (berjalan pada besi atau ledge dengan truck), *slide* (berjalan pada tempat tertentu dengan bagian papan tertentu), dan *grap* (melompat dengan memegang papan dengan tangan pada fase terbang) dan lain-lain.[7]

Komunitas skateboard di Bandar Lampung sendiri bernama Lampung Skateboard Division (LSD). Mereka biasanya berkumpul dan berlatih bersama di Taman Gajah Kota Bandar Lampung atau di arena PKOR Way Halim. Berdasarkan wawancara dengan ketua komunitas skeateboard, anggota komunitas yang aktif berlatih disini sekitar 10-15 orang termasuk ketua komunitas.[8] Permainan skeateboard dilakukan setelah semua member berkumpul pada hari yang telah ditentukan, maka kemudian mereka bemain dan berlatih bersama, seperti mempelajari trik-trik dasar skateboard atau melakukan eksplor *skill* di spot atau skatepark. Bangunan persekawanan dalam komunitas skateboard disini sangatlah solid. Tentu mereka saling

---

[6] http://en.wikipedia.org/wiki/*Skateboarding* diakses 17 November 2020 17.00 WIB.

[7] Pandu Westoro dan Refti Handini L, "*Kecintaan Skaters Terhadap Skateboard*", jurnal Paradigma, Vol. 04 Nomor 03, 2016, 4.

[8] Dani Crawk, "Rutinitas Komunitas Skeateboard LSD", *Wawancara*, 07 Desember, 2020.

mengenal, akrab, dan sudah menganggap layaknya saudara di antara member. Kesemuanya ini berimplikasi terhadap penghindaran pada kegiatan-kegiatan remaja yang berbau negatif, yang dapat merusak masa depan mereka.[9]

Bagi kalangan pecinta maupun mereka yang bergabung dengan komunitas skateboard di Taman Gajah kota Bandar Lampung, terlebih saat sedang asik *ngulik trick*, skateboard bisa bagaikan candu. Seringkali latihan dan bermain skateboard selesai sampai larut malam. Namun, kecanduan akan bermain skateboard tidak mengganggu aktivitas keberagamaan para anggota komunitas skateboard. Seperti misalnya saat azan berkumandang, mereka akan otomatis berhenti latihan dan beramai-ramai pergi ke masjid terdekat untuk segera melaksanakan shalat lima waktu. Walaupun para anggota komunitas skateboard juga sering melakukan aktivitas berlatih dan bermain bersama, mereka juga tetap aktif dalam mengikuti kegiatan-kegiatan keagamaan di lingkungan tempat tinggalnya, seperti yasinan tiap malam jum'at. Intensitas berkumpul dalam komunitas dalam hal ini tidak mengganggu aktivitas rutin keagamaan di lingkungan tempat tinggal mereka para anggota komunitas skateboard di Bandar Lampung.[10]

Selain itu juga, pada saat terjadi musibah bencana alam, seperti saat terjadi tsunami di Palu, biasanya komunitas skateboard di Bandar Lampung melakukan aksi sosial atas dasar rasa kemanusiaan untuk membantu saudara-saudara yang terkena dampak bencana tersebut. Seperti yang diungkapkan Dani: "Ketika terjadi bencana alam di suatu daerah tertentu, maka sebagai bentuk rasa solidaritas dan kepedulian antar sesama kami melakukan aksi sosial seperti penggalangan dana untuk mereka yang terkena dampak bencana tersebut."[11] Aksi sosial tersebut

---

[9]Dani Crawk, "Rutinitas Komunitas Skeateboard LSD", *Wawancara*, 07 Desember, 2020.

[10] Hasil observasi pada kegiatan komunitas skateboard Bandar Lampung, tanggal 14 Febuari 2021.

[11] Dani Crawk, "Rutinitas Komunitas Skeateboard LSD", *Wawancara*, 07 Desember, 2020.

biasanya dilakukan di beberapa titik lampu merah kota Bandar Lampung. Aksi sosial atas dasar kemanusiaan seperti ini merupakan manifestasi dari nilai sosial keagamaan, dan juga diajarkan dalam agama Islam, yaitu tolong menolong antar sesama. Perilaku keagamaan komunitas Lampung Skateboard Division (LSD) ini terbentuk dari adanya kegiatan keagamaan rutinan yang mereka lakukan. Ada satu kegiatan yang dinamakan REVERSE, yang sebelumnya bernama Lampung Skateboard Berhijrah (LSB), dimana disana dilakukan pembinaan baca dan menghapal Al-Qur'an, juga terdapat kajian-kajian keagamaan rutin di dalamnya.

Oleh sebab itu, dari latar belakang tersebut maka peneliti tertarik untuk memberi judul "PERILAKU KEAGAMAAN KOMUNITAS LAMPUNG SKATEBOARD DIVISION LSD)" dan melakukan penelitian untuk mendeskripsikan berdasarkan data di lapangan dan teori sosial yang relevan untuk mengelaborasi tentang bagaimana perilaku keagamaan pada komunitas skateboard ini ditengah-tengah aktivitasnya dalam bermain dan berlatih skateboard.

C. Fokus dan Subfokus Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti memfokuskan penelitian pada komunitas Lampung Skateboard Division (LSD). Sedangkan subfokus penelitian ini yaitu mengelaborasi tentang perilaku keagamaan dan faktor-faktor yang mempengaruhinya.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan fokus penelitian di atas, maka peneliti merumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana perilaku keagamaan pada komunitas Lampung Skateboard Division (LSD)?
2. Apa saja faktor yang mempengaruhi perilaku keagamaan pada komunitas Lampung Skateboard Division (LSD)?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bentuk-bentuk perilaku keagamaan komunitas Lampung Skateboard Division (LSD).
2. Untuk mengetahui faktor apa saja yang mempengaruhi perilaku keagamaan pada komunitas Lampung Skateboard Division (LSD).

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Secara teoritis penelitian ini diharapkan menambah ilmu pengetahuan mengenai kehidupan sosial komunitas skeateboard yaitu berupa aktivitas keagamaan yang merupakan manifestasi dari nilai-nilai dan ajaran agama.
2. Secara praktis penelitian ini diharapkan mampu dijadikan referensi penulis lainnya yang meneliti tentang komunitas skeateboard.

G. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan

Dalam suatu penelitian, diperlukan suatu dukungan dari hasil-hasil penelitian yang telah ada sebelumnya yang berkaitan dengan penelitian tersebut. Maka kemudian peneliti disini mengidentifikasi beberapa karya ilmiah yang memiliki relevansi dengan penelitian ini guna dijadikan sebagai bahan referensi dalam pembahasan penelitian ini.

1. Evi Meilinda dalam skripsinya yang berjudul "Komunikasi Sosial Komunitas Skateboard Surabaya" tahun 2013. Dalam skripsi ini mengelaborasi bagaimana proses dan pola komunikasi yang terjadi di dalam komunitas skateboard. Adapun temuan dalam skripsi ini bahwa proses dan pola komunikasi yang terjadi pada komunitas skateboard berjalan cukup baik, walaupun mereka cenderung berkomunikasi dengan lawan yang dianggap menarik topik pembicaraannya saja, namun ada

pula yang langsung berkumpul dan berkomunikasi dengan semua anggota.

2. Zulfiqar Hafizh Aslam dalam skripsinya berjudul "*Carding* Sebagai Bentuk Budaya Konsumerisme Modern : Studi Kasus Komunitas Skateboard Surabaya" tahun 2014. Dalam skripsi ini mengelaborasi tentang bagaimana budaya konsumerisme dapat memunculkan tindakan carding di kalangan komunitas skateboard Surabaya dan motif para pelaku carding di kalangan komunitas skateboard Surabaya. Adapun temuan dalam penelitian ini adalah kegiatan konsumsi yang berlebihan cenderung dipengaruhi oleh pergeseran fungsi dan kebutuhan yang terobjektifikasi dan termanipulasi demi laba. Budaya konsumerisme yang mendorong kehidupan yang ditujukan pada pemenuhan keinginan dan bukan kebutuhan pokok menuntun masyarakat untuk bergaya hidup mewah. Skateboard Surabaya dalam hal ini merupakan pribadi yang over konsumtif dan mengakibatkan penyalahgunaan teknologi internet untuk melakukan perilaku carding yang dilakukan dengan cara mencuri barang di online shop menggunakan data kartu kredit uang orang lain yang didapat dari membobol beberapa website online shop. Budaya konsumerisme yang terjadi karena adanya kebutuhan semu berbasis prestise yang mereka anggap dapat membentuk citra diri dan identitas diri para skateboard yang ingin berpenampilan seperti idolanya.
3. Pandu Westoro dan Refti Handini dalam jurnalnya yang berjudul "Kecintaan Skaters Terhadap Skateboard" tahun 2016. Dalam jurnal ini membahas tentang bagaimana skateboard yang telah berkembang dan eksistensinya telah meningkat di kota-kota besar Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk mengelaborasi bagaimana makna kecintaan para skaters terhadap skateboard di Taman Bungkul Kota Surabaya. Adapun temuan dalam penelitian ini yaitu kecintaan para skaters terhadap skateboard

adalah karna gaya hidup, eksistensi, serta membangun solidaritas antar skaters.

4. Eka Suryani dalam skripsinya yang berjudul "Perilaku Keagamaan Remaja di Desa Sampuran Kecamatan Ranto Baek Kabupaten Mandailing Natal". Dalam skripsi ini membahas tentang bagaimana perilaku keagamaan remaja dan faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku keagamaan remaja di desa Sampuran Kecamatan Ranto Baek Kabupaten Mandailing Natal. Penelitian ini bertujuan untuk mengelaborasi bagaimana bentuk perilaku keagamaan dan faktor-faktor yang mempengaruhinya serta pembinaan perilaku keagamaan remaja. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode penelitian kualitatif. Adapun temuan dalam penelitian ini adalah perilaku keagamaan remaja di Desa Sampuran Kecamatan Ranto Baek Kabupaten Mandailing Natal masih kurang baik. Para remaja masih meninggalkan shalat, membantah perintah orang tua, serta meninggalkan aturan-aturan agama. Faktor-faktor yang mempengaruhi hal tersebut diantaranya karna faktor intern remaja tersebut yang masih cenderung labil serta pengaruh lingkungan yang mendominasi pembentukan perilaku pada remaja tersebut. Dalam hal ini, upaya pengawasan dan pembinaan orang tua adalah sangat diperlukan agar tidak terjadi degradasi moral pada remaja.

Dalam penelitian yang relevan di atas, tidak ada yang menjelaskan bagaimana perilaku keagamaan dari komunitas skateboard. Inilah kemudian titik perbedaan antara penelitian-penelitian di atas dengan penelitian ini. Dalam skripsi ini akan dielaborasi secara utuh berbasis data di lapangan yang akan di analisis dengan menggunakan teori yang relevan untuk mendeskripsikan bagaimana perilaku keagamaan dari komunitas skateboard dan apa saja faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku keagamaan komunitas skateboard di Taman Gajah Kota Bandar Lampung.

H. Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan atau kegunaan tertentu. Oleh karena itu menentukan metode dalam sebuah penelitian merupakan hal yang sangat penting. Pada penelitian ini, peneliti menggunkan pendekatan metode kualitatif.

Pada bagian ini akan dijelaskan beberapa hal yang berkaitan dengan metode yang digunakan dalam penelitian ini, diantaranya :

1. Pendekatan dan Prosedur Penelitian

a. Pendekatan Keagamaan

Penelitian yang akan dipakai adalah pendekatan keagamaan. Pendekatan keagamaan digunakan untuk menganalisa bagaimana bentuk-bentuk perilaku keagamaan yang dilakukan oleh komunitas skateboard LSD dan faktor-faktor apa sajakah yang mempengaruhi perilaku keagamaannya komunitas Lampung Skateboard Division (LSD).

b. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini ada tiga, yaitu:

1) Pembuatan Rencana Penelitian

Pada tahap ini, peneliti akan menentukan suatu permasalahan yang akan dikaji, membuat studi terdahulu, menentukan rumusan masalah, tujuan, manfaat, mencari landasan teori, menentukan hipotesa, menentukan metode penelitian, serta mencari sumber-sumber yang berkaitan dengan Perilaku Keagamaan Komunitas Skateboard.

2) Pelaksanaan Penelitian

Penelitian lapangan dimulai dengan mengumpulkan data yang berkaitan dengan Perilaku Keagamaan Komunitas Skateboard di Kota Bandar Lampung. Adapun pengumpulan data dilakukan melalui Observasi non partisipan, wawancara serta didukung dengan dokumentasi.

3) Pembuatan Laporan Penelitian

Tahapan pembuatan laporan penelitian yaitu, peneliti melaporkan hasil penelitian yang sesuai dengan data yang diperoleh dari komunitas Lampung Skateboard Division (LSD).

2. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain studi kasus, desain ini sering digunakan oleh ilmu-ilmu sosial. Penelitian studi kasus merupakan penelitian yang cenderung kepada hal-hal yang bersifat mikro. Mengkonsentrasikan diri mengenai kajian pada kelompok tertentu, komunitas, organisasi ataupun peristiwa-peristiwa tertentu.[12] Peneliti menggunakan desain ini karena menfokuskan permasalahan penelitian kepada suatu komunitas yaitu skateboard. Adapun gambaran desain penelitian ini yaitu: *pertama*, peneliti akan menfokuskan pengamatan pada perilaku keagamaan seperti shalat, puasa, sedekah dan tolong menolong. *kedua*, perilaku keagamaan tersebut akan peneliti lihat pada satu komunitas yaitu komunitas skateboard, *ketiga*, dalam melihat perilaku keagamaan peneliti akan mengamati juga faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi perilaku keagamaan, seperti faktor keluarga, pendidikan dan teman pergaulan sehingga dari faktor-faktor tersebut terbentuklah perilaku keagamaan dari komunitas skateboard.

---

[12] Islacchudin Yahya, *Penulisan Karangan Ilmiah* (Surabaya: Surya Jaya Raya, 2007), 41.

3. Informan dan tempat penelitian

a. Informan

Informan merupakan individu yang mengetahui tentang informasi yang diperlukan dalam penelitian.[13] Untuk pengambilan informan yang tepat dalam penelitian, peneliti harus menyeleksi individu-individu (informan) yang ahli atau setidaknya banyak mengetahui tentang persoalan yang berkaitan dengan penelitian, terutama ketika peneliti akan menentukan informan pangkal (*key person*) yang akan menjadi pembuka pintu dalam proses pengumpulan data.[14]

Ada tiga macam informan dalam penelitian kualitatif yaitu: pertama, informan kunci (*key informan*), merupakan informan yang mengetahui dan memiliki berbagai informasi pokok yang diperlukan. Kedua, informan utama, merupakan individu yang terlibat langsung dalam interaksi sosial yang diteliti. Ketiga, informan tambahan, merupakan individu yang dapat memberikan keterangan meskipun tidak langsung terlibat.[15] Dalam penelitian ini, peneliti akan menjadikan ketua skateboard yaitu Dani Crawk sebagai informan kunci, karena ketua skateboard dianggap memiliki informasi secara menyeluruh tentang permasalahan yang diangkat peneliti, dan mengetahui secara utuh kondisi komunitas Lampung Skateboard Division (LSD). Ketua dari komunitas skateboard ini kemudian yang akan mengarahkan kepada siapa wawancara dilanjutkan, atau dalam hal ini yang bertindak sebagai informan utama dan tambahan. Berdasarkan petunjuk dari ketua LSD, maka ditetapkan informan utama yaitu Alvo Guntaro selaku senior LSD. Kemudian informan tambahan dalam

---

[13] Bagong Suyanto, *Metode Penelitian Sosial* (Jakarta: Prenada Media Group, 2011), 71.

[14] *Ibid*, 72.

[15] Aco Musaddad, *Annaguru Dalam Perubahan Sosial Di Mandar* (Sulawesi: Gerbang Visual, 2018), 45.

penelitian ini yaitu beberapa anggota LSD seperti Yusuf, Senna Enzofani, Andi Rosadi, dan Habibie.

Adapun teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *snowball sampling*, yaitu dengan memulai mencari data dengan jumlah yang kecil (dimulai dari informan pangkal yaitu ketua komunitas) kemudian meluas kepada informan yang diarahkan dari informan pangkal yang akhirnya jumlah informan akan bertambah banyak seperti bola salju yang menggelinding makin lama makin besar.[16] Validitas data dalam penelitian kualitatif yang menggunakan metode *snowball sampling* tidak ditentukan dari banyaknya jumlah informan melainkan kualitas data yang diperoleh, oleh karena itu peneliti dapat menghentikan wawancara dengan informan ketika peneliti yakin bahwa data yang didapat telah valid.[17]

b. Tempat Penelitian

Penelitian ini bertempat di Kota Bandar Lampung pada komunitas Lampung Skateboard Division (LSD).

4. Metode Pengumpulan Data

Prosedur pengumpulan data merupakan langkah yang strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dalam penelitian adalah mendapatkan data. Adapun prosedur pengumpulan data pada penelitian ini sebagai berikut:

a. Metode Observasi

Proses pengumpulan data dilakukan dengan observasi atau pengamatan yaitu aktivitas pencatatan fenomena yang dilakukan secara sistematis.[18] Observasi

---

[16] Sugiyono, *Motode Penelitian Pendidikan……*, 127.

[17] Afrizal, *Metode Penelitian Kualitatif* (Jakarta: Grafindo Husada, 2017), 143.

[18] Muhammad Idrus, *Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif* (Yogyakarta: Erlangga, 2009), 101.

dapat dilakukan secara terlibat (partisipan) ataupun non partisipan.

Penelitian ini menggunakan metode observasi non partisipan, karena peneliti tidak akan terlibat langsung dengan kegiatan sehari-hari orang yang dijadikan sumber data penelitian.. Observasi dilakukan terhadap komunitas Lampung Skateboard Division (LSD).

b. Metode Wawancara

Metode wawancara adalah tanya jawab lisan antara dua orang atau lebih secara langsung.[19] Wawancara terbagi menjadi dua jenis, *pertama* wawancara terstruktur artinya peneliti terlebih dahulu mempersiapkan bahan pertanyaan yang akan diajukan dalam wawancara, dan *kedua* wawancara tidak tersturktur.

Penelitian ini menggunakan wawancara tidak terstruktur dalam artian peneliti tidak perlu menggunakan pedoman wawancara yang tersusun karena hal ini akan memudahkan peneliti untuk mengembangkan pertanyaan-pertanyaan penelitian, akan tetapi peneliti tetap harus memiliki fokus pembicaraan.[20] Penelitian ini akan memperoleh informasi dengan mewawancarai narasumber yang dilakukan secara tatap muka yaitu dimulai dengan *key informan* dalam hal ini ketua komunitas skateboard yaitu saudara Dani, dan kemudian dilanjutkan kepada anggota komunitas atas rujukan dari Dani.

5. Metode Analisis Data

Milles dan Hubberman mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan dilakukan secara, sehingga datanya sudah jenuh.

---

[19] Purnomo Setiady dan Husain Usman, *Metode Penelitian Sosial* (Jakarta: Bumi Aksara, 2001), 37.

[20] *Ibid*, 107.

Aktivitas dalam analisis data meliputi *reduction, display, dan conclusion drawing/verivication*.[21]

a. *Data Reduction* (Reduksi Data)

Data yang sudah didapatkan peneliti melalui wawancara, observasi dan dokumentasi yang cukup banyak itu kemudian di rangkum, dipilah-pilih hal-hal yang pokok, membuang hal yang tidak perlu, sehingga fokus pada penelitian.[22] Data yang peneliti dapatkan melalui wawancara dan observasi di pilah pilih menjadi suatu kesesuaian dengan tema penelitian guna untuk membuat data sistematis dan dan mudah dipahami. Data yang direduksi berupa data yang berkaitan dengan perilaku keagamaan komunitas Lampung Skateboard Division (LSD).

b. *Diplay* (Penyajian Data)

Penyajian data dalam penelitian kualitatif dapat dilakukan melalui uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori atau sejenisnya. Diharapkan dalam penyajian data dapat diperoleh gambaran tentang kegiatan Komunitas Lampung Skateboard Division (LSD). Setelah data direduksi kemudia peneliti menyajikan data dalam bentuk urutan kronologis kejadian atau menggunakan skema waktu kejadian sehingga data bersifat jelas serta akurat. Dalam hal ini penyajian data berupa teks atau naratif.

c. *Conclusion Drawing/ Verification*

Verifikasi dalam analisis data merupakan penarikan kesimpulan. Kesimpulan awal masih bersifat sementara dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung.

---

[21] Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi……*, 333.
[22] Albi Anggito, *Metode Penelitian Kualitatif…….,* 34.

Setelah data yang telah dikumpulkan diolah, tahapan selanjutnya dianalisis menggubakan metode berfikir induktif, yaitu berangkat dari fakta-fakta yang khusus, peristiwa yang kongkrit ditarik generalisasinya yang umum. Dalam penelitian ini, data tentang komunitas LSD setelah diolah kemudian diverifikasi sebelum kemudian sampai pada kesimpulan objektif pada data penelitian.

6. Pemeriksaan Keabsahan Data

Untuk mendapatkan kepercayaan serta keseuaian antara data yang diperoleh dengan yang ada dilapangan, maka penelitian ini memerlukan pemeriksaan keabsahan data. Dalam hal ini menggunakan pemeriksaan keabsahan data berjenis tringulasi. Tringulasi merupakan pengecekan data dari berbagai sumber, dengan berbagai cara dan berbagai waktu. Dengan demikian terdapat tiga tringulasi: *Pertama*, tringulasi sumber yaitu pengecekan kembali data yang diperoleh dengan sumber-sumber yang terkait. *Kedua*, tringulasi teknik yaitu pengecekan kembali data dengan sumber yang sama namun dengan teknik yang berbeda, misalnya data pertama diambil melalui wawancara kemudian untuk melihat kembali kevalidan data harus dicek melalui teknik lain seperti observasi. *Ketiga*, tringulasi waktu data yang diperoleh dicek kembali dengan waktu yang berbeda bisa dilakukan secara berulang-ulang demi mendapatkan data yang benar.[23] Dalam penelitian ini, ketiga jenis tringulasi ini digunakan untuk memperkuat keabsahan data. Pengecekan dengan berbagai sumber dilakukan langsung melalui wawancara, diperkuat dengan observasi langsung di lapangan, kemudian melakukan observasi kembali dengan waktu yang berbeda agar diperoleh data yang objektif, dalam hal ini data tentang komunitas LSD.

---

[23] Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeth, 2019), 368.

7. Metode Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan dalam penelitian ini menggunakan metode induktif. Metode ini merupakan suatu proses berfikir yang mengeneralisasikan atau pengambilan kesimpulan disajikan dalam bentuk khusus terlebih dahulu dan diakhiri yang umum.[24] Dalam penelitian ini, peneliti akan menyajikan kesimpulan berupa fakta-fakta yang bersifat khusus terlebih dahulu kemudian meluas-meluas menjadi yang umum.

I. Sistematika Pembahasan

Adapun sistematika pembahasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan

Bab ini merupakan pengantar penelitian. Beberapa bagian yang terdapat di bab ini diantaranya adalah latar belakang masalah pnelitian, rumusan masalah penelitian, fokus dan sub-fokus penelitian, tujuan dan manfaat penelitian, serta metodologi penelitian.

BAB II Landasan Teori

Bab ini merupakan basis teori yang akan digunakan dalam penelitian. Dalam bab ini berisi tentang teori-teori yang relevan dengan judul penelitian, dimana teori tersebut digunakan sebagai pisau analisa guna mengelaborasi masalah yang diajukan dalam penelitian.

BAB III Data Penelitian

Bab ini merupakan data penelitian. Data penelitian terdiri atas data primer dan data sekunder.Data penelitian merupakan

---

[24] Adi Riyanto, *Motode Penelitian Sosial Dan Hukum* (Jakarta: Granit, 2004), 101.

akumulasi dari tahapan prosedur penelitian yang dilakukan yang berisi tentang angka maupun deskripsi tentang objek penelitian.

BAB IV Analisa Penelitian

Bab ini merupakan analisa data penelitian. Pada bab ini berisi tentang data penelitian yang dianalisis menggunakan teori-teori yang ada pada BAB II. Analisis yang dilakukan dalam bab ini dilakukan untuk menjawab masalah penelitan yang diajukan dalam penelitian ini.

BAB V Kesimpulan

Bab ini merupakan hasil akhir dari penelitian. Pada bab ini berisi tentang kesimpulan, saran-saran atau rekomendasi. Kesimpulan menyajikan secara komprehensif dan holistik penemuan penelitian yang berkaitan dengan masalah penelitian.

BAB II

PERILAKU KEAGAMAAN DAN KOMUNITAS SKATEBOARD

A. Perilaku Keagamaan

1. Definisi Perilaku Keagamaan

Perilaku mempunyai arti kelakuan atau tanggapan atau reaksi individu terhadap rangsangan atau lingkungannya. Sedangkan menurut istilah perilaku adalah tingkah laku yang menyangkut keaneragamanan perasaan, seperti takut, marah, sedih, gembira, kecewa, senang, benci, waswas, dan sebagainya. Perilaku merupakan aktivitas yang timbul karena adanya stimulus dan respon, serta diamati secara langsung maupun tidak langsung.[1]

Sedangkan keberagamaan, dengan kata dasar "agama" menurut bahasa sansekerta artinya tidak kacau, diambil dari dua suku kata "a" berarti tidak, "gama" artinya kacau, agama adalah peraturan yang mengatur manusia agar tidak kacau.[2] Perilaku keagamaan adalah "segala aktivitas manusia dalam kehidupan di dasarkan atas nilai-nilai agama yang diyakininya"[3]. Perilaku keagamaan pada umumnya didorong oleh adanya suatu sikap keagamaan yagn merupakan keadaan yang ada pada diri seseorang.

Perilaku keagamaan merupakan konsistensi antara kepercayaan terhadap semua agama sebagai unsur kognitif, perasaan terhadap agama sebagai unsur efektif, dan perilaku terhadap agama sebagai unsur kognitif. Oleh karena itu perilaku keagamaan merupakan interaksi secara kompleks antara pengetahuan agama, perasaan agama dan tindak

---

[1] Meity Taqdir Qodratillah, dkk, *Kamus Bahasa Indonesia untuk Pelajar* (Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2011), 403.

[2] Dadang Kahmad, *Metode Penelitian Agama* (Bandung: Pustaka Setia, 2000), 21.

[3] Ramayulis, *Psikologi Agama* (Jakarta: Kalam Mulia, 2009), 100.

keagamaan dalam diri seseorang. Dengan perilaku tersebut akhirnya lahir tingkah laku keagamaan sesuai dengan kadar ketaatan seseorang terhadap agama yang di yakini.[4]

2. Ciri-ciri Perilaku Keagamaan

Perilaku seseorang tidak seluruhnya mencerminkan kesadaran terhadap ajaran agama, dan motivasi menjalankan ajaran agama yang dianutnya. Oleh karena itu, untuk mengetahui bahwa perilaku seseorang merupakan perilaku yang didasarkan pada kesadaran menjalankan agama, diperlukan indikator yang menunjukan bahwa perilaku tersebut merupakan perilaku keagamaan. Adapun orang yang mempunyai perilaku keberagamaan sebagai berikut:

a. Perilaku seseorang bukanlah pembawaan atau tidak dibawa sejak lahir, tetapi harus dipelajari selama perkembangan hidupnya
b. Perilaku itu tidak berdiri sendiri
c. Perilaku pada umumnya memiliki segi-segi motivasi dan emosi.[5]

Menurut Psikolog R. Stark dan C.Y Glock dalam karyanya tentang Dimensidimensi keberagamaan yang dikutip oleh Djamaluddin Ancok, keberagamaan berarti ketaatan atau komitmen kepada agama yang meliputi banyak unsur yaitu keanggotaan Gereja, keyakinan terhadap doktrin agama, etika hidup kehadiran dalam cara peribadatan, pandangan-pandangan dan banyak lagi tingkat yang menunjukkan ketaatan beragama.[6] Dimensi yang mendasari pengertian dimensidimensi keagamaan yaitu sebagai berikut:.

---

[4] *Ibid.*
[5] Abu Hamid, *Psikologi Sosial* (Semarang: PT Bina Ilmu , 2008), 53.
[6] Djamaluddin Ancok, *Psikologi Islami* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2001), 26.

a. Dimensi Keyakinan Agama

Berkenaan dengan kepercayaan yang memberikan "premis eksistensial" untuk menjelaskan Tuhan, alam, manusia dan hubungan antar mereka. Kepercayaan dapat berupa makna yang menjelaskan tujuan Tuhan dan peranan manusia dalam mencapai tujuan itu (purposive believe). Kepercayaan yang terakhir, dapat berupa pengetahuan tantang sperangkat perilaku yang baik yang dikehendaki oleh agama.

b. Dimensi Praktek Agama

Dimensi ini mengacu pada pengetahuan agama yang harus diketahui seseorang tentang ajaran-ajaran agamanya. Penelitian ini diarahkan untuk mengetahui seberapa jauh tingkat pemahaman agama (religious literacy) para pengikut agama yang di teliti. Hal ini mengacu pada harapan bahwa seseorang yang beragama minimal memiliki sejumlah pengetahuan mengenai dasar keyakinan, ritus-ritus, kitab suci dan tradisi-tradisi. Seseorang dapat memiliki keyakina kuat terhadap agama, apabila seseorang sudah melakukan segala praktik agama serta memahami makna ataupun arti dari prakterknya tersebut.[7]

c. Dimensi Pengalaman Agama

Dimensi ini memuat tentang bagian keagamaan yang bersifat efektif, yaitu melibatkan sisi emosional dan sentimental pada pelaksanaan ajaran agama yang merupakan perasaan keagamaan (religious feeling) sehingga dapat bergerak dalam empat tingkat konfirmatif (merasakan kehadiran Tuhan), estetik (merasakan hubungan yang akrab terhadap Tuhan) dan partisipatif (merasakan menjadi kawan terhadap Tuhan) atau wali Tuhannya dan melakukan karya ilahiah.

Pengalaman keagamaan ini muncul dalam arti seseorang dengan tingkat keagamaan yang tinggi. Dalam

[7] *Ibid*, 295.

islam pola keagamaan bisa di bedakan dari yang paling rendah yaitu syari'ah, kemudian dari thariqah, dan derajat tinggi adalah haqiqah.[8]

d. Dimensi Pengetahuan Agama (Intelektual)

Dimensi pengetahuan yang memicu kepada harapan-harapan bahwa orang orang yang beragama paling tidak memiliki sejumlahpengetahuan mengenai dasar-dasar keyakinan, tradisi, dan kitab-kitab suci.[9]

Dimensi ini menunjuk pada aspek ritualistik atau ritus-ritus keagamaan yang dianjurkan oleh agama dan dilaksanakan oleh para pengikutnya. Dimensi ini meliputi pedoman pokok pelaksanaan ritus. Pelaksanaan ritus tersebut, dalam kehidupan sehari-hari dan mencakup pemujaan, ketaatan, dan hal-hal yang dilakukan orang untuk menunjukkan komitmen terhadap agama yang dianutnya. Ritual tidak hanya mempunyai kecenderungan komunitas, tetapi juga merupakan suatu lembaga yang kuat untuk sosialisasi agama.[10]

e. Dimensi Kosekuensi Agama

Dalam dimensi konsekuensi agama ini meluputi segala implikasi sosial dari pelaksanaan agama. Konsekuensi komitmen agama berbeda dengan ketiga dimensi agama diatas. Dimensi ini mengacu kepada identifikasi akibat keyakinan praktek, pengalamaan dan pengetahuan seseorang dari hari kehari, walaupun agama banyak menggariskan bagaimana pemeluknya seharusnya berfikir dan bertindak dalam kehidupan sehari hari.[11]

---

[8] *Ibid*, 296.

[9] Chabib Thaha, dkk, *Metodologi Pengajaran Agama* (Semarang: Fakultas Tarbiyah IAIN Wali Songo, 2012), 15.

[10] *Ibid*, 298.

[11] Roland Robertson. (edisi terjemah), *Agama: Dalam Analisa Dan Interpretasi Sosiologis* (Jakarta: PT Radja Grafindo Persada, 1993), 291.

Berdasarkan penjelasan di atas bahwa perilaku dikategorikan sebagai perilaku keagamaan apabila dilandasi oleh komitmen keimanan yang mencakup yakinan atas kebenaran ajaran agama Islam, komitmen menjalankan perintah Allah SWT yang terwujud dalam ibadah, baik dalam konteks ibadah mahdhah, maupun ghairu mahdhah. Perilaku keagamaan timbul dari serangkaian kerja fungsi-fungsi kejiwaan yang dalam kepribadian individu.

Perilaku seseorang memang tidak dibawa sejak dilahirkan, tetapi harus dipelajari sejak perkembangan hidupnya, oleh sebab itu orang tua hendaknya selalu memberikan arahan yang baik dan benar sehingga anak-anaknya dalam mengalami pengalaman dapat berjalan baik dan lancar. Perilaku keberagamaan tidak berdiri sendiri artinya ada faktor-faktor yang mempengaruhi oleh sebab itu faktor-faktor yang mempengaruhi diusahakan faktor-faktor yang berakibat baik dalam pembentukan sikap keberagamaan. Perilaku pada umumnya memiliki segi segi emosi, motivasi artinya seorang dalam membentuk sikap keberagamaan selalu mempunyai perasaan dan semangat maupun dorongan untuk mencapai tujuan yang hendak dicapai. Dalam tujuan sikap keberagamaan seorang antara lain mendapat keridhaan dari Allah SWT dalam hidupnya sehingga mendapatkan kebahagiaan dunia dan akhirat.

3. Bentuk-Bentuk Perilaku Keagamaan

Berbicara tentang bentuk-bentuk perilaku keagamaan tentu banyak sekali contohnya, namun untuk membatasi obyek bahasan dalam penelitian ini, penulis sengaja fokus pada dimensi perilaku keagamaan khususnya pada aspek ritual yang meliputi shalat, puasa, membaca Al-Qur'an, dan membaca do'a dan wirid.[12]

---

[12] Ali Hasan, *Hikmah Shalat dan Hikmah Tuntunannya* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2000), 19.

a. Melaksanakan shalat

Shalat menurut bahasa adalah doa, sedangkan menurut syara' artinya bentuk ibadah yang terdiri atas perkataan dan perbuatan yang dimulai dengan takbir dan diak hiri dengan salam. Shalat menjadi ibadah yang paling utama dan sering disebut dengan tiang agama. ibadah shalat menjadi ibadah yang pertama kali akan dihisab pada seorang hamba di hari kiamat kelak.

b. Mengerjakan puasa

Puasa dari segi bahasa adalah menahan (imsak) dan mencegah dari sesuatu. Sedangkan menurut syara‟ adalah menahan diri dari hal-hal yang membatalkannya. Seseorang yang mampu mengerjakn puasa maka ia akan mersakan rasa kesabaran dan atas masalah yang dihadapinya.

c. Membaca Al-quran

Membaca al-quran juga sebagai contoh perilaku keagamaan, karena dengan membaca Al-quran tersebut seseorang akan mengatahui ajaranajaran islam yang harus dilaksanakan dalam kehidupan seharihari. Untuk menumbuhkan pada diri anak agar terbiasa membaca Al-Qur‟an maka orang tua harus memberikan contoh dan membimbing agar tidak salah dalam membaca dan memaknainya.

d. Membaca zikir atau do'a

Doa atau wirid merupakan bacaan yang dilakukan oleh setiap muslim sehabis melaksanakn shalat, dengan membaca doa atau wirid tersebut akan menambah keyakina atas apa yang kita harapkan kepada Allah.

4. Faktor-faktor Pendukung dan Penghambat Perilaku Keagamaan

Agama bagi manusia berkaitan erat dengan kehidupan batinnya. Oleh karena itu, kesadaran beragama dan pengalaman dalam menjalankan agama banyak menggambarkan sisi batin dalam kehidupan yang ada kaitannya dengan kepercayaan kepada kekuatan Agung di luar dirinya. Kesadaran dan pengalaman agama ini kemudian muncul tingkah laku keagamaan yang diekspresikan seseorang dalam tingkah laku keagamaan.

Kebutuhan akan agama menjadi salah satu dorongan yang bekerja dalam struktur kejiwaan individu. Dorongan tersebut menuntut individu melakukan serangkaian perilaku keagamaan yang dilandasi motivasi menjalankan perintah agama. Agama berpengaruh sebagai motivasi dalam mendorong individu untuk melakukan suatu aktivitas karena perbuatan yang dilakukan dengan latar belakang keyakinan agama dinilai mempunyai unsur kesucian serta ketaatan keterkaitan ini akan membawa memberi pengaruh ciri seseorang untuk berbuat sesuatu.[13]

Berdasarkan kutipan di atas bahwa perilaku keagamaan dipengaruhi oleh motivasi keagamaan yang timbul dari keyakinan terhadap nilai-nilai agama. Manusia berperilaku agama karena didorong oleh rangsangan hukuman dan hadiah. Menghindarkan hukuman (siksaan) dan mengharapkan hadiah (pahala).[14] Sedangkan penyebab tingkah laku keagamaan manusia merupakan campuran antara berbagai faktor, baik faktor lingkungan, psikologi rohaniah, unsur fungsional, unsur asli dan fitrah karunia Tuhan.[15]

Memahami kutipan di atas, dapat dikemukakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku keagamaan seseorang terdiri dari faktor dalam diri orang tersebut (intern), seperti keadaan psikologis, karakter dasar orang tersebut, dan

---

[13] Jalaludin, *Psikologi Agama*……, 309.

[14] Bambang Syamsul Arifin, *Psikologi Agama* (Bandung: Pustaka Setia, 2008), 128.

[15] Ramayulis, *Psikologi Agama*……, 100.

faktor yang berasal dari luar (ekstern), seperti lingkungan. Berdasarkan uraian di atas maka faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku keagamaan seseorang dijelaskan sebagai berikut:

a. Faktor internal (faktor yang ada dalam diri manusia tersebut), yakni keadaan/kondisi jasmani dan rohani
b. Faktor eksternal (faktor dari luar manusia itu sendiri), yakni kondisi lingkungan di sekitar.
c. Faktor pendekatan yang meliputi (*approach to learning*), yakni jenis upaya belajar yang meliputi strategi dan metode yang digunakan untuk melakukan kegiatan mempelajari materimateri pelajaran.[16]

Faktor internal memanglah sangat penting dalam membentuk perilaku keagamaan individu, namun faktor eksternal atau di luar individu pelaku seperti contoh lingkungan di sekitar juga tak kalah penting. Jika manusia yang diinginkan berperilaku keagamaan, maka lingkungannya harus diciptakan sedemikian rupa sehingga mampu memberi respon keagamaan yang diharapkan. Lingkungan sebagai faktor di luar pelaku berperan dalam memberi stimulus, baik stimulus fisik maupun non fisik yang mendorong pelaku bertindak sesuai dengan respon yang diberikan terhadap situmulus tersebut, dalam konteks perilaku keagamaan maka lingkungan yang memberikan stimulus kepada kegiatan keagamaan yang dapat mendorong pelaku untuk berperilaku menjalankan ajaran agama.

B. Teori Behaviorisme

Pendekatan behaviorisme dalam ilmu sosial sudah dikenal sejak lama, khususnya psikologi. Kebangkitannya di seluruh cabang ilmu sosial di zaman modern, ditemukan dalam karya B.F. Skinner, yang sekaligus pemuka exemplar paradigma ini. BF. Skinner lahir di Susquehanna, Pennsylvania, 20 Maret 1904, dan meninggal di Massachusetts, 18 Agustus 1990 pada

---

[16] Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010), 129

umur 86 tahun, ia adalah seorang psikolog Amerika Serikat terkenal dari aliran behaviorisme. Melalui karya itu Skinner mencoba menerjemahkan prinsip-prinsip psikologi aliran behaviorisme ke dalam sosiologi. Teori, gagasan dan praktek yang dilakukannya telah memegang peranan penting dalam pengembangan sosiologi behavior. Inti pemikiran Skinner adalah setiap manusia bergerak karena mendapat rangsangan dari lingkungannya. Sistem tersebut dinamakan "cara kerja yang menentukan" (*operant conditioning*). Setiap makhluk hidup pasti selalu berada dalam proses bersinggungan dengan lingkungannya.

Paradigma perilaku sosial memusatkan perhatiannya kepada hubungan antara individu dan lingkungannya yang terdiri atas bermacam-macam obyek sosial dan non sosial yang menghasilkan akibat-akibat atau perubahan dalam faktor lingkungan yang menimbulkan perubahan terhadap tingkah laku. Teori yang tergabung adalah Teori *Behavioral Sociology* dan Teori *Exchange*. Tokoh aliran ini antara lain BF Skinner dan George Homans. Bagi paradigma perilaku sosial, individu kurang sekali memiliki kebebasan. Tanggapan yang diberikannya ditentukan oleh sifat dasar stimulus yang datang dari luar dirinya. Jadi tingkah laku manusia lebih bersifat mekanik.[17]

Skinner mengadakan pendekatan behavioristik untuk menerangkan tingkah laku. Pada tahun 1938, Skinner menerbitkan bukunya yang berjudul *The Behavior of Organism*. Teori Perilaku Sosial biasa juga disebut Teori belajar dalam Ilmu Psikologi. Konsep dasar dari teori ini adalah penguat atau ganjaran (reward). Teori ini lebih menitikberatkan pada tingkah laku aktor dan lingkungan.

Asumsi dasar teori ini adalah:

1. *Behavior is lawful* (perilaku memiliki hukum tertentu),
2. *Behavior can be predicted* (perilaku dapat diramalkan), dan
3. *Behavior can be controlled* (perilaku dapat dikontrol).

---

[17] George Retzer, *Sosiologi Ilmu Pengetahuan Berparadigma Ganda* (PT Raja Grafindo Persada Jakarta, 2003), 70.

Menurut Skinner, unsur yang terpenting dalam belajar adalah adanya penguatan (*reinforcement*) dan hukuman (*punishment*). Penguatan (*reinforcement*) adalah konsekuensi yang meningkatkan probabilitas bahwa suatu perilaku akan terjadi. Sebaliknya, hukuman (*punishment*) adalah konsekuensi yang menurunkan probabilitas terjadinya suatu perilaku. Penguatan boleh jadi kompleks. Penguatan berarti memperkuat. Skinner membagi penguatan ini menjadi dua bagian, yakni penguatan positif dan penguatan negatif.

Penguatan positif adalah penguatan berdasarkan prinsip bahwa frekuensi respons meningkat karena diikuti dengan stimulus yang mendukung (*rewarding*). Bentuk-bentuk penguatan positif adalah berupa hadiah (permen, kado, makanan, dll), perilaku (senyum, menganggukkan kepala untuk menyetujui, bertepuk tangan, mengacungkan jempol), atau penghargaan (nilai A, Juara 1 dsb). Penguatan negatif adalah penguatan berdasarkan prinsip bahwa frekuensi respons meningkat karena diikuti dengan penghilangan stimulus yang merugikan (tidak menyenangkan). Bentuk-bentuk penguatan negatif antara lain: menunda atau tidak memberi penghargaan, memberikan tugas tambahan atau menunjukkan perilaku tidak senang (menggeleng, kening berkerut, muka kecewa, dan lain-lain).

Ada dua teori yang termasuk ke dalam paradigma perilaku sosial, yaitu: Behavioral Sosiologi dan Teori Exchange. Teori Behavioral Sosiologi dibangun dalam rangka menerapkan prinsip psikologi perilaku ke dalam sosiologi. Teori ini memusatkan perhatiannya kepada hubungan antara akibat dari tingkah laku yang terjadi di dalam lingkungan aktor dengan tingkah laku aktor. Konsep dasar behavioral sosiologi yang menjadi pemahamannya adalah *reinforcement* yang dapat diartikan sebagai ganjaran (*reward*). Perulangan tingkah laku tak dapat dirumuskan terlepas dari efeknya terhadap perilaku itu sendiri. Perulangan dirumuskan dalam pengertiannya terhadap aktor.[18]

---

[18] George Ritzer-Douglas J Goodman, *Teori Sosiologi Modern* (Jakarta, Prenada Media, 2004), 19.

C. Olahraga Skeateboard

1. Sejarah Skateboard

Dalam perkembangan dunia skateboard adalah papan seluncur yang bisa meluncur di jalanan tanpa harus menunggu datangnya ombak. Papan seluncur dengan ukuran lebar 7" sampai 8" dan panjang 27,5" sampai 30" itu, menjadi salah satu sarana olah raga yang digemari oleh para pemuda, terutama yang menyukai olah raga ekstrim. Bukan hanya dikenal oleh penduduk lokal Amerika saja, tetapi permainan ini sudah mendunia, bahkan sampai di kalangan pemuda Indonesia.[19]

Pada perkembangan dunia, skateboard pertama kali dimainkan awalnya lebih mirip seperti scooter dengan bagian bawah terdiri dari atas roda rollerskate yang disambungkan. Awalnya berupa dua roda, yaitu roda depan dan belakang dengan kemudi stang seperti sepeda sehingga lebih dikenal dengan nama "Otoped". Suatu saat seseorang (sampai sekarang tidak diketahui siapa namanya) mencoba melepas stang skuter tersebut, kemudian lahirlah yang kita kenal dengan nama Skateboard.

Pada tahun 1950-an, waktu surfing menjadi sangat digemari orang, sebagian maniak surfing memikirkan alat yang bisa membuat mereka meluncur didarat agar bisa mendapatkan rasa yang sama dengan pada saat mereka mengendalikan ombak seperti peselancar. Sehingga olahraga Skateboard terilhami dari surfing. Hubungan inilah yang menyebabkan terjadinya persamaan Skateboarding dengan Surfing, dari manuver dan gaya, model dan gaya hidup. Setelah melewati beberapa modifikasi, akhirnya dibuatlah *truck* yang akan membuatnya lebih mudah untuk bermanuver.[20]

---

[19] Ruli Bay Syaputra dkk, *Desain dan Pembuatan Roda Skateboard Dari Bahan Komposit Polimer Diperkuat Serbuk Batang Pisang*, Jurnal Ilmiah "MEKANIK" Teknik Mesin ITM, Vol. 4 No. 1, Mei 2018, 2.

[20] Rully Bay Saputra, dkk, *"Desain dan Pembuatan Roda Skateboard Dari Bahan Komposit Polimer Diperkuat Serbuk Batang Pisang"*, Jurnal Ilmiah Mekanik Teknik Mesin ITM, Vol. 4 No. 1, Mei 2018, 1-8.

Menjelang 1959, Roller Derby Skateboard untuk pertama kalinya dipasarkan untuk umum yang kemudian pada awal tahun 1960-an, perusahaan-perusahaan besar seperti Larry Stevenson'S Makaha dan Hobie Alter's Hobie mulai memproduksi massal Skateboard untuk yang pertama kali.

Awalnya trik-trik skateboard seperti pada surfing diperkenalkan oleh Bill dan Mark Richards, Dannu Bearer, Bruce Logan dan Torger Johnson. Pada saat itu Skateboard menjadi sangat populer hampir disetiap malam, dan perusahaan- perusahaan papan Skate mulai bersaing untuk meningkatkan permintaan. Hampir diatas lima juta Skateboard terjual habis dalam jangka periode tiga tahun. Pertunjukan atau konter Skateboard untuk yang pertama kali diadakan di Pantai Hermosa, California tahun 1963.

Kemudian pada tahun 1965 seorang ahli dalam bidang keselamatan mengumumkan bahwa Skateboard tidak aman untuk dimainkan dan menghimbau agar toko-toko tidak lagi menjual Skateboard dan juga para orang tua tidak membelikan Skateboard untuk anaknya. Kemudian Skateboard musnah secepat dia mulai diciptakan. Dan olahraga Skateboard masuki kemerosotan pertamanya. Dalam sejarah olahraga, Skateboard merupakan pengalaman yang mengerikan dalam sejarah olahraga. Kemerosotan Skateboard ini dikenal sebagai *" ten year cycle "*, walaupun kejadiannya tidak persis sepuluh tahun.[21]

Selama resesi pertama ini diciptakanlah apa yang kita kenal dengan "Kicktail" oleh Larry Stevenson, dan juga sebagai generasi pertama yang menciptakan style dan juga trik-trik dalam Skateboarding. Tetapi mereka masih mengalami berbagai kendala yang disebabkan kurangnya sarana dan prasarana Skateboard yang masih seadanya pada saat itu. Kemudian pada 1973 diciptakanlah roda yang akhirnya merevolusi dunia olahraga Skateboarding. Roda baru ini memiliki daya cengkram yang lebih mantab, kecepatan

---

[21] Histori Skeateboard, (On-Line), tersedia di Http://www.skeateboard.History.com, senin, 12 juli 2021, 11-38.

yang melebihi pendahulunya, dan dikombinasi dengan truck khusus Skateboarding yang tentunya lebih spesifik dari pada pendahulunya hingga membuat para Skater mengalami kesulitan baru dan membawa mereka ke level yang lebih extreme dari pada sebelumnya. Trik pada saat ini konsisten mengikuti manuver surfing yang dilakukan pada tanjakan ataupun pada bak kolam renang yang kering dan juga pipa – pipa besar dimanfaatkan sebagai arena pada saat itu untuk pertama kalinya.

Selama 1970-an ini Skateboarding mengalami pertumbuhan pesat yang bisa dilihat dari dibangunnya banyak Skatepark yang dibuat dari semen, bertambahnya jumlah pro-skater yang berprestasi dan diangkatnya Skateboard ke dalam majalah- majalah ataupun film. Selama periode ini berkembanglah Skateboarding modern yang bergerak dijalanan (street) yang dalam bentuk freestyle, diturunan gunung (downhill) ataupun loncat jauh. Pada saat ini juga terjadi kemajuan baru didunia Skateboarding seperti kemajuan dalam bidang area, terciptanya ollie, yang merupakan trik paling penting dan dasar trik yang yang akan mengevolusi Skateboarding disamping zig - zag tentunya. Ini adalah saat pertama kalinya Skateboarding memiliki bintang, beberapa nama yang sangat terkenal pada saat itu adalah *Tony Alva, Jay Adams dan Stacy Peralta* serta merekalah yang mulai mengembangkan olahraga Skateboard.[22]

Penampilan Skateboard pun berubah pada masa ini, dari 6 inci menjadi 7 inci untuk lebar dan dan lebih dari 9 inci untuk panjang, menyediakan stabilitas yang lebih untuk Skate Street. Di akhir 1970-an, tingginya asuransi dan lambatnya perang dingin membuat Skateboarding memasuki masa gelap lagi untuk kedua kalinya. Tapi beberapa Skater memilih untuk melupakan bisnisnya dan lebih ke arah Skateboarding.

Pada tahun 1980-an gaya jalanan menghidupkan kembali Skateboard seperti yang terjadi pada awal tahun 1970 an. Hal ini memaksa mereka untuk bermain dalam katagori

---

[22] *Ibid.*

underground, sikap do-it-yourself, sehingga para pemain Skateboard akhirnya mulai membuat ramp dari kayu di halaman belakang rumah ataupun dilapangan yang kosong, yang pada akhirnya menciptakan Skate Street, hand rail dan juga free-Skatepark.

Kemudian perusahaan-perusahan Skateboard yang menjadi inovasi dengan memproduksi Skateboarding pun akhirnya mengubah tampilan deck Skateboard dan juga truck yang memungkinkan untuk bermanuver lebih aman dan nyaman. Bangkitnya Skateboarding ini juga menghasilkan beberapa bintang yang juga ada sebagian masih ada yang eksis dibidang Skateboarding hingga saat ini. Seperti *Tony Hawk dan Steve Caballero*.

Akhir 1980-an street skate semakin terkenal, dan vert skate pun semakin meredup. Pada saat itulah merupakan era para bintang Skate Street seperti *Mark Gonzales, Natas Kaupas dan Mike Vallely*. Dengan semua peristiwa ini olahraga Skateboard tidak bisa diremehkan dan berkembang ke taraf yang lebih baik. Sekitar tahun 1987 Skateboard mencapai puncaknya dan Skateboard secara langsung mempengaruhi kultur dan adat kebiasaan internasional seperti gaya musik keras punk yang lebih disukai para pemain Skateboard dari pada musik baggy, gaya berpakaian dan juga sepatu yang digunakan.[23]

Dalam memperingati *"ten-year cycle"* sekali lagi olahraga Skateboard telah dimulai perkembanganya tahun 1995. Pada era ini perkembangan Skateboard mulai dengan ditayangkanya *Extreme Games* yang pertama yaitu *Rhode Island di ESPN*. Tayangan ini membawa kembali permainan Skateboard yang telah dipandang sebagai olahraga pemberontak, mungkin karena karena bahayanya yang sangat tinggi dan juga para Skater yang kadang-kadang melupakan segala hal demi Skateboarding, bahkan melakukan hal-hal ilegal seperti merusak sarana umum (kata orang-orang yang picik!) melangkah lebih dekat menuju mainstream. Banyak

[23] *Ibid.*

skater yang bersaing mengikuti ataupun menyaksikan ESPN yang akhirnya meyakinkan khalayak umum bahwa Skateboarding adalah olahraga yang baik dan juga memiliki masa depan.

Pada 1996 Extreme Game diadakan lagi di *Rhode Island*, dan sekali lagi mempertontonkan Skateboarding kepada jutaan orang. Skateboarding juga pada tahun 1997 masuk dalam Winter X Games dalam bentuk Cross Over Event yang juga dimeriahkan dengan berbagai cabang olahraga Extreme lain seperti in-line skating, BMX freestyle, dan snowboarding.

Dampak liputan media pada Skateboarding sudah menggeserkannya dari olahraga underground menjadi olahraga yang sangat diminati selama empat tahun terakhir. Ini ditandai dengan makin banyaknya perusahaan yang memasang iklan menggunakan image Skateboarding, termasuk juga perusahaan yang dulunya sudah mengabaikan Skateboarding, menggunakannya sebagai sarana promosi. Para pemasang iklan sudah melihat bahwa Skateboarding sudah menjadi olahraga terbaik yang dapat membawa mereka untuk mencapai target utama pengiklanan.

Pada masa ini juga didirikan berbagai persatuan Skateboarding yang memiliki badan hukum yang sah, antara lain terdiri dari beberapa organisasi utama yang merupakan organisasi pertandingan terkemuka yaitu :

- IASC (International Association of Skateboarding Companies)
- WCS (World Cup Skateboarding)
- NSA (National Skateboarding Association)[24]

Skateboard masuk ke Indonesia pada 1976, saat itu belasan “anak Menteng” mulai menggilai aktivitas ekstrem ini. “Skateboard dibawa olehorang-orang ekspatriat yang

[24] Histori Skeateboard, (On-Line), tersedia di http://www.skeateboard.History.com, 12 Juli 2021, 11-38.

tinggal di Jakarta, mahasiswamahasiswa yang sekolah di sana (Amerika) juga memperkenalkan olahraga ini.[25]

2. Skateboard di Indonesia

Di Indonesia sendiri perkembangan olahraga skateboard ini masih tergolong rendah, tahun 1980-an sudah ada beberapa orang Indonesia yang menekuni olahraga ini. Peminatnya semakin banyak sejalan dengan waktu meskipun sebenarnya jarang diadakan kejuaraan Skateboard di Indonesia. Para Skater mendapatkan informasi tentang Skateboard dengan cara menonton Video atau membaca majalah Skateboard dari luar negri. Cara mendapatkannya pun tergolong tidak gampang, cara termudah biasanya salah seorang teman memiliki kakak atau orang tua yang bekerja diluar negeri dan menitipkan oleh-oleh berupa video ataupun majalah Skateboard bahkan mungkin ada yang dibelikan Skateboard lengkap yang masih tergolong sulit pula dibeli di Indonesia.

Pertengahan tahun 1990-an semakin banyak pemuda yang bermain Skateboard karena sudah ada Skateshop yang menjual peralatan Skateboard secara lengkap meskipun tidak dengan legal license. Pada tahun 1996 Mr. Craig Huddleston membuka sebuah toko yang menjual Surf, Skate and Street Apparel dengan nama City Surf. Toko tersebut menjual segala pernak pernik peralatan untuk Surfing maupun Skateboarding. Dengan perkembangan pemikiran yang semakin kritis atas potensi Skateboard di Indonesia, akhirnya Mr.Craig selaku pemilik City Surf memiliki inisiatif untuk menggelar kejuaraan skateboard pada tahun 1998 di Jakarta.

Tahun 1998 adalah tahun pertama kalinya City Surf menyelenggarakan kejuaraan skateboard dengan skala lokal. Peserta yang hadirpun tidak terlalu banyak, karena memang masih tergolong olahraga minoritas dan awam. Kelas yang dipertandingkan adalah street course dan mini ramp. Tahun 1999, terbentuk organisasi yang mewadahi para skeateborder,

---

[25] Rully Bay Saputra, dkk, *"Desain dan Pembuatan Roda Skateboard Dari Bahan Komposit Polimer Diperkuat Serbuk Batang Pisang"*……., 1-8.

organisasi tersebut diberi nama *Indonesia Skeateboarding* (ISA). Pertandingan skeateboard tingkat nasional pertamakali ditahun 1999.[26] Pada tahun 2000 City Surf menggelar kembali kejuaraan skateboard dengan nama *"City Surf Open Skateboard Competition"* di Pulo Mas Jakarta Timur.

Dari tahun ketahun prestasi Skateboard tanah air cukup baik dimata dunia, berikut beberapa prestasi para skateboard tanah air bi bawah ini :

a. Dua tahun lalu, Reno pernah Juara II Asian Indoor Games Extreme Competition di Bangkok, Thailand. Awal tahun 2007 Reno kembali menyaber Juara II Vanskateboard Asian Competition di Singapura.
b. Ditingkat nasional, Reno kini Peringkat V setelah selama kurun waktu 2000-2006 menduduki Peringkat I.
c. Kompetisi internasional Agung mendapat juara VI di Bangkok dua tahun lalu.

Beberapa data diatas memperlihatkan bahwa *skeatboard* di Indonesia berkembang secara proposional. Permainan ini geluti oleh mayoritas kaum remaja, seiring berbagai perkembangan olahraga ini ditanah air minat remaja indonesia juga semakin tumbuh pesat. Alasan remaja untuk ikut olahraga ini yaitu bagi mereka skeateboard mempunyai daya tarik yang sungguh besar, selain itu olahraga ini dalam bermainnya mampu mengekspresikan kebebasan dari para pemainnya, dalam artian pemain bebas melakukan apa saja baik gerak ataupun trik dalam bermain.[27]

---

[26] Ace, *Speed & Light: Indonesia Sketeboarding* (Jakarta: Gagas Media, 2009), 5.

[27] *Ibid.*

3. Teknik-teknik Dalam Skateboard

Dalam skateboard, terdapat beberapa teknik yang sering digunakan oleh para skteboarder, diantaranya sebagai berikut:[28]

1. Ollie

   Ollie yang merupakan ciptaan dari Alan Gelfand kembali dikembangkan oleh Rodney Mullen. Ollie sendiri merupakan trick yang paling sederhana dan wajib dikuasai oleh para skaters, karena tanpa ollie kita tidak akan bisa melakukan trick-trick yang lainnya, seperti kickflip, heelflip dan pop-shove it. Ollie tertinggi yang pernah tercipta ialah 44,5 inci yang diciptakan oleh Danny Wainwright, namun itu tidak bertahan lama. rekornya dipecahkan oleh Jose Marabotto dari Peru setinggi 50 inci. Namun secara resmi, ollie tertinggi pada kejuaraan skateboard dipegang oleh Alex Bland dengan tinggi 40,125 inci pada *"Switch Ollie Competition"*.

2. Klickflip

   Kickflip adalah sebuah trick dimana para skateborder harus menendang papannya ketika berada di udara hingga berputar sebanyak 360 derajat dan kemudian kembali lagi ke daratan dengan posisi awal. Nama Rodney Mullen juga terkenal sebagai orang yang mempopulerkan trick ini. Kickflip merupakan salah satu *trick new school* dalam dunia skateboard.

3. Impossible

   Trick yang satu ini diciptakan oleh Tony Hawk, yang melakukannya di ramps dan half pipes. Di sini para skater hanya perlu melakukan memegang bagian belakang papan diantara kaki kanan dan kaki kiri mereka sambil sedikit jongkok. Trick yang satu ini memang terlihat mudah, namun sebenranya memiliki tingkat kesulitan yang sangat tinggi, tidak sedikit yang cedera ketika melakukan trick yang satu ini. Bayangkan

---

[28] Zulfiqar Hafizh Aslam, *Carding Sebagai Bentuk Budaya Konsumerisme Modern (Studi Kasus Komunitas Skateboard Surabaya)*, Skripsi Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, 2014, 51.

Anda berada di udara, diatas papan sambil memegang bagian dari papan dengan waktu yang sangat sedikit sebelum kembali ke daratan. Maka dari itu ramps merupakan media yang sangat membantu untuk melakukan hal ini, kecepatan yang tinggi juga cukup membantu melakukan ini. Selain ramps dan half pipes, pool juga menjadi tempat yang biasa digunakan untuk melakukan trick ini.[29]

Pada masa 1980-an hadir sebuah media berupa majalah skateboard dari Amerika, majalah tersebut menginformasikan permainan skateboard di kolam renang dan akhirnya menjadi inspirasi skateboarder pada waktu itu, skateboard yang semula hanya bermain slalom berkembang menjadi permainan yang lebih ekstrim dan menyangkut suatu skill individual. Di luar negeri kolam renang bisa di pakai main, disini tidak dapat digunakan untuk main, tapi ada namanya half pipe, membuat quarter, jadi perkembangannya gak cuma slalom, karena di Indonesia tidak terdapat kolam renang, mereka menciptakan sendiri alat-alat yang menyerupai kolam renang tersebut. Akhirnya juga tercipta tempat bermain skateboard, Taman Lalu Lintas di Bandung. Taman Lalu Lintas pada awal 1990-an menjadi tempat bersejarah, karena sebagai tempat awal mula munculnya distro Reverse sebagai cikal bakal industri clothing di seluruh Indonesia. Skateboard kemudian menjadi benang merah yang menjadi ciri dan eksplorasi fashion dan lifestyle.

Namun pada masa itu distro masih menjual barang-barang dari luar negeri, sehingga pada masa krisis ekonomi tahun 1998 distro itu tutup, karena hal tersebut akhirnya usaha clothing local tercipta. Setelah itu semakin banyak industri yang berhubungan dengan skateboard yang muncul di Indonesia, awal mulanya ada sebuah toko di Jakarta yang bernama MSD sebagai

[29] *Ibid*, 52.

distributor produk-produk skateboard impor, lalu di bandung juga ada toko yang bernama Hobbies yang masih menunjukkan eksistensi sejak 1989.

Karena barang-barang impor cukup mahal maka munculah hasil Interview dengan Charlie Hobbies, pakar skateboard Indonesia, pemilik Hobies Skateshop. Juga industri-industri lokal seperti 347 yang menjadi pionir clothing indie pada 1996, kegemaran skateboard, bmx dan surfing yang ditekuni Dandhy dan teman-temannya, justru memotivasi mereka untuk membuat produk-produk yang mendukung hobi yang mereka cintai, lalu bercabang menjadi 347ply yang mengkhususkan industri di bidang skateboard, mereka juga mempunyai suatu event yang bernama we build this city, event itu adalah sebuah dedikasi untuk membangun fasilitas umum yang ada di Bandung agar bisa digunakan untuk bermain skateboard.

Berikut ini adalah beberapa contoh industri lokal yang berhubungan dengan skateboard:

a. Bandung: 347 ply, Gummo, Heaven Skateboard. - Jakarta: Deadboy limited, Step A.
b. Surabaya: Zealot Skateboard , Ompa Loompa Skateboard.
c. Semarang: Puppets Skateboard.
d. Bali: Motion Skateboard[30]

Industri-industri lokal tersebut menjadi suatu keuntungan tersendiri bagi skater di Indonesia, mereka menjadi lebih mudah mendapatkan clothing atau pakaian yang melengkapi identitas mereka sebagai skater, Selain itu skateboarder Indonesia juga mempunyai pilihan yang terjangkau atau dalam arti lain lebih murah untuk memenuhi kebutuhan bermain skateboard, contohnya adalah papan skateboard produksi lokal.

---

[30] Abraham Kurnia, *Desain Interior Café Dengan Nuansa Extreme Sporty di Area Skatepark Ketabang Kali Surabaya*, Institut Teknologi Sepuluh November (ITS) Surabaya-Proposal skripsi, 5.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Abdulsyani, *Sosiologi Skematika, Teori, dan Terapan,* Jakarta: Bumi Aksara, 2012.

Aco Musaddad, *Annaguru Dalam Perubahan Sosial Di Mandar*, Sulawesi: Gerbang Visual, 2018.

Agung Tri Haryanta dan Eko Sujatmiko, *Kamus Sosiologi*, Surakarta Aksara Sinergi Media.

Akmal Hawi, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, Palembang: IAIN Raden Fatah Press, 2008.

Abdullah Amin, *Studi Agama: Normatifitas atau Historisitas?,* Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 1996

Albi Anggito, *Metode Penelitian Kualitatif*, Jawa Barat, 2018.

Ancok, Djamaluddin, *Psikologi Islami,* Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2001

Andi Mapiare, *Psikologi Remaja*, Surabaya: Usaha Nasional, 1988.

Bagong Suyanto, *Metode Penelitian Sosial*, Jakarta, Prenada Media Group, 2011.

Bartal, *Macam-macam Pola Pembinaan Perilaku*, Bandung, PT Remaja Rosdakarya, 1976.

Hafizh Aslam, Zulfiqar, *Carding Sebagai Bentuk Budaya Konsumerisme Modern (Studi Kasus Komunitas Skateboard Surabaya)*, Skripsi Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, 2014

Haryanto, Agung Tri, *Kamus Sosiologi*, Surakarta: Aksara Sinergi Media, 2012.

Hamid, Abu, *Psikologi Sosial*, Semarang: PT Bina Ilmu , 2008

Hasan, Abu, *Hikmah Shalat dan Hikmah Tuntunannya*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2000

Ida Firdaus, *Psikologi Agama*, Bandar Lampung: Harakindo Publising, 2018.

Islacchudin Yahya, *Penulisan Karangan Ilmiah* (Surabaya: Surya Jaya Raya, 2007 Nurusakinah Daulay, *Pengantar Psikologi dan Pandangan Al-Quran Tentang Psikologi*, Jakarta, Prenamedia Group, Jakarta.

Kahmad, Dadang, *Metode Penelitian Agama* (Bandung: Pustaka Setia, 2000

Kartono Krtini, *Psikologi Sosial*, Jakarta: Rajawali, 2010.

Lawang Robert MZ, *Pengantar Sosiologi dan Terjemahan*, Jakarta, Pusat Perbukuan, 2008.

Muhammad Idrus, *Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif*, Yogyakarta, Erlangga, 2009.

Nasrullah Adon Jamaluddin, *Sosiologi Perkotaan*, Bandung: Cv Pustaka Setia, 2015

Purnomo Setiady dan Husain Usman, *Metode Penelitian Sosial*, Jakarta, Bumi Aksara, 2001.

Ramayulis, *Psikologi Agama*, Jakarta, Kalam Mulia, 2013.

Ritzer, George, *Teori Sosiologi (Dari Sosiologi Klasik Sampai Perkembangan Terahir Postmodern*), Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2012.

Retzer, Geogre, *Sosiologi Ilmu Pengetahuan Berparadigma Ganda* (PT Raja Grafindo Persada Jakarta, 2003

Ritzer-Douglas J Goodman, Geogre, *Teori Sosiologi Modern*, Jakarta, Prenada Media, 2004

Robertson, Roland, (edisi terjemah), *Agama: Dalam Analisa Dan Interpretasi Sosiologis* (Jakarta: PT Radja Grafindo Persada, 1993

Rohmalina Wahab, *Psikologi Agama*, Jakarta: Rajawali Press, 2015.

Sarlito Wirawan Sarwono, *Psikoligi Sosial*, Jakarta: Raja Gravindo Persada, 2002.

Sayuti Ali, *Metode Penelitian Agama (Pendekatan Teoritik Dan Praktek)*, Jakarta. RajaGrafindo Persada, 2002.

Sri Rahayu Haditono, *Psikologi Perkembangan*, Jogjakarta: Gajah Mada University Press, 2009.

Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeth, 2019

Syah, Muhibbin, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010

Syamsu Yusuf, *psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, Bandung, PT Remaja Rosdakarya, 2014.

Syamsul Arifin, Bambang, *Psikologi Agama*, Bandung: Pustaka Setia, 2008

Taqdir Qodratillah, Mery, dkk, *Kamus Bahasa Indonesia untuk Pelajar* (Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2011

Thaha, Chabib, dkk, *Metodologi Pengajaran Agama* (Semarang: Fakultas Tarbiyah IAIN Wali Songo, 2012

Website

Histori Skeateboard, (online), tersedia di http://www.skeateboard.history.com, senin, 12 juli 2021

http://en.wikipedia.org/wiki/*Skateboarding* diakses 17 November 2020 17.00 WIB

https://lampost.com/elephant-park-riwayatmu-kini/ diakses pada 30 September 2021

Kurnia, Abraham, *Desain Interior Café Dengan Nuansa Extreme Sporty di Area Skatepark Ketabang Kali Surabaya*, Institut Teknologi Sepuluh November (ITS) Surabaya-Proposal skripsi

Jurnal

Bay Syaputra, Ruly, dkk, *Desain dan Pembuatan Roda Skateboard Dari Bahan Komposit Polimer Diperkuat Serbuk Batang Pisang*, Jurnal Ilmiah "MEKANIK" Teknik Mesin ITM, Vol. 4 No. 1, Mei 2018

Nisrima, Siti, *"Pembinaan Perilaku Sosial Remaja Penghuni Yayasan Islam Media Kasih Kota Banda Aceh"*, Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Kewarganegaraan Unsyiah, Volume 1, Nomor 1, 2016.

Westoro, Pandu, Refti Handini L, "*Kecintaan Skaters Terhadap Skateboard*", jurnal Paradigma, Vol. 04 Nomor 03, 2016

Wawancara

Andi Rosadi, wawancara dengan senior LSD, 29 September 2021

Alvo Guntaro, wawancara dengan senior LSD, 29 September 2021

Dhani Crawk, wawancara dengan ketua LSD, 30 September 2021

Habibie, wawancara dengan skateboarder LSD, 29 September 2021

Senna Enzovani, wawancara dengan senior LSD, 28 September 2021

Yusuf, wawancara dengan skateboarder LSD, 30 September 2021