



**SURVEI PERKEMBANGAN OLAHRAGA *EXTREME*
SKATEBOARD DI KABUPATEN BANJARNEGARA**

SKRIPSI

**diajukan dalam rangka menyelesaikan studi strata 1
untuk memperoleh gelar Sarjana Sains
pada Universitas Negeri Semarang**

oleh :

UNNES
Ikhfan Anggi Pramudya
NIM. 6211411044
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

**ILMU KEOLAHRAGAAN
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2016**

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi ini dengan judul “Survei Perkembangan Olahraga *Extreme Skateboard* di Kabupaten Banjarnegara” telah disetujui untuk diajukan dalam sidang panitia ujian skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang pada:

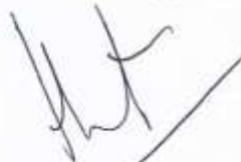
Hari :

Tanggal :

UNNES Mengetahui,

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Dosen Pembimbing



Prof. Dr. Suharto, M.S.

NIP. 195711231985031001

ketua Jurusan IKOR



Drs. Said Junaidi, M.Kes

NIP. 196907151994031001

PENGESAHAN

Skripsi atas nama Ikhfan Anggi Pramudya NIM 6211411044 program studi Ilmu Keolahragaan judul Survei Perkembangan Olahraga *Extreme Skateboard* Di Kabupaten Banjarnegara telah dipertahankan dihadapan panitia sidang Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang pada hari Kamis, 11 Agustus 2016.



Panitia Ujian

Sekretaris

Drs. Said Junaidi, M.Kes
NIP. 196907151994031001

Dewan Penguji

1. Dr. Taufiq Hidayah, M.Pd
NIP. 19670721199301002

2. Nanang Indardi, S.Si., M.Si.Med
NIP. 198111122005011001

3. Prof. Dr. Sugiharto, M.S
NIP. 195711231985031001

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya :

Nama : Ikhfan Anggi Pramudya

Nim : 6211411044

Jurusan : Ilmu keolahragaan

Fakultas : Ilmu keolahragaan

Judul skripsi : Survei Perkembangan Olahraga *Extreme Skateboard* di
Kabupaten Banjarnegara

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini hasil karya saya sendiri dan tidak menjiplak (plagiat) karya ilmiah orang lain, baik seluruhnya maupun sebagian. Bagian tulisan dalam skripsi ini yang merupakan kutipan dari karya ahli atau orang lain, telah diberi penjelasan sumbernya sesuai dengan tata cara pengutipan.

Apabila pernyataan saya ini tidak benar saya bersedia menerima sanksi akademik dari Universitas Negeri Semarang dan sanksi hukum sesuai ketentuan yang berlaku di wilayah negara Republik Indonesia.

UNNES

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Semarang, Juli 2016

Yang menyatakan,



Ikhfan Anggi Pramudya
NIM. 6211411044

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto :

“Skateboard tidak hanya mengajarkanku tentang tantangan dan hobi saja, tetapi juga mengajarkan bagaimana caranya bangkit setelah terjatuh. Karena pemenang sejati adalah mereka yang berani terus mencoba dan terus mencoba tanpa mengenal kata menyerah”(Ikfan Anggi Pramudya).

“Pada dasarnya potensi manusia itu tidak ada batasnya, tidak ada yang tidak mungkin selama kita mau mencoba dan berusaha untuk menggapai dan mewujudkannya”(Ikhan Anggi Pramudya).

Persembahan :

Skripsi ini saya persembahkan untuk

Almamater jurusan Ilmu Keolahragaan Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Semarang.



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat, hidayah serta inayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Survei Perkembangan Olahraga *Extreme Skateboard* di Kabupaten Banjarnegara”.

Keberhasilan penulis dalam menyusun skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan penulis menjadi mahasiswa UNNES.
2. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan ijin dalam penyelesaian skripsi.
3. Ketua Jurusan Ilmu Keolahragaan FIK UNNES yang telah memberikan dorongan dalam menyelesaikan skripsi.
4. Prof.Dr. Sugiharto, M.S selaku dosen pembimbing yang telah memberikan ilmu dalam bentuk petunjuk, arahan dan bimbingannya dalam penyelesaian skripsi.
5. Bapak dan ibu dosen Jurusan Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang.
6. Staf dan karyawan Jurusan Ilmu Keolahragaan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang atas informasi dan layanan yang baik demi terselesaikannya skripsi ini.
7. Teman-teman komunitas Banjarnegara *street skateboarding* yang berkenan membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

8. Orang tua dan saudara-saudara saya yang selalu mendoakan dan memberikan motivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.
9. Pacar saya yang selalu memberikan semangat dan dorongan untuk menyelesaikan skripsi ini.
10. Semua teman seperjuangan Jurusan Ilmu Keolahragaan angkatan 2011 dan juga angkatan 2012 Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang.

Atas semua bantuan yang telah diberikan semoga mendapat imbalan serta berkah yang melimpah dari Allah SWT, dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua, Amin.



ABSTRACT

Ikhfan Anggi Pramudya. 2016. Surveying The Development Of *Extreme Sport Skateboard* At Banjarnegara District. Skripsi. Department Of Sports Sciences Faculty Of Science University Of Semarang City. Lecturer Prof.Dr. Sugiharto, M.S

Key Words: Development, Sports, Extreme Sports, Skateboard

Sports Activities or unconsciously conscious often performed everywhere. This activities related to physical movement, play, and recreation. Types of sports also varied ranging from sports adventure until the sports challenge (*extreme*), one example is the sports *skateboard* categorized as an *extreme* sport.

This research is descriptive research of collected data of words, images, and not the numbers. This research instrument is observation, interviews, documentation. This research done in the community Banjarnegara street *skateboarding*.

The results of a survey has been conducted researchers about the number of players sports *skateboard* active in training and competition, some of the society is already recognizing sports *skateboard* but have yet to recognize the *skateboard* community in Banjarnegara district.

The development of sports *skateboard* at Banjarnegara district society has many who recognize sports *skateboard*, active players in the training and the competition is 12 players, average class followed by a beginner's class.



ABSTRAK

Ikhfan Anggi Pramudya. 2016. Survei Perkembangan Olahraga *Extreme Skateboard* Di Kabupaten Banjarnegara. Skripsi. Jurusan Ilmu Keolahragaan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Prof.Dr. Sugiharto, M.S

Kata Kunci: Perkembangan, Olahraga, Olahraga *Extreme*, *Skateboard*

Aktivitas olahraga tanpa disadari atau sadar sering dilakukan dimana-mana. Aktivitas ini berkaitan dengan gerakan jasmani, bermain, dan rekreasi. Jenis dari olahraga juga bervariasi mulai dari olahraga petualangan sampai olahraga yang menantang (*extreme*), salah satu contohnya adalah olahraga *skateboard* yang dikategorikan sebagai olahraga *extreme*.

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif yaitu data dikumpulkan berupa kata-kata, gambar, dan bukan angka-angka. Instrument penelitian ini adalah observasi, wawancara, dokumentasi. Penelitian dilakukan di komunitas *skateboard* di kabupaten Banjarnegara yaitu Banjarnegara *street skateboarding*.

Hasil dari survey telah dilakukan peneliti mengenai jumlah pemain olahraga *skateboard* aktif di kabupaten Banjarnegara adalah 12 pemain aktif dalam latihan dan mengikuti kompetisi, sebagian besar masyarakat kabupaten Banjarnegara sudah mengenali olahraga *skateboard* namun belum mengenali komunitas *skateboard* di kabupaten Banjarnegara.

Perkembangan olahraga *skateboard* di kabupaten Banjarnegara masyarakat sudah banyak yang mengenali olahraga *skateboard*, pemain aktif dalam mengikuti latihan dan kompetisi adalah 12 orang pemain, rata-rata kelas yang diikuti adalah kelas pemula.



DAFTAR ISI

Halaman

JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRACT	viii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Pembatasan Masalah	5
1.4 Rumusan Masalah	5
1.5 Tujuan Penelitian	6
1.6 Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
2.1 Kajian Pustaka	7
2.1.1 Survei	7
2.1.2 Olahraga	7
2.1.3 Olahraga Extreme	8
2.1.4 Sejarah Perkembangan Skateboard	9
2.1.5 Organisasi Skateboard Indonesia	12
2.1.6 Banjarnegara Street Skateboarding	14
2.1.7 Struktur Organisasi Banjarnegara Street Skateboarding	15
2.1.8 Bentuk Latihan Komunitas Banjarnegara street skateboarding	17
2.1.9 Teknik Skateboard	17
2.1.10 Sarana Prasarana Komunitas Banjarnegara <i>Street Skateboarding</i> ...	21
2.2 Kerangka Konseptual	24
BAB III METODE PENELITIAN	25
3.1 Pendekatan Penelitian	25
3.2 Lokasi dan Sasaran Penelitian	26
3.3 Instrumen dan Metode Pengumpulan Data	27
3.4 Analisis Data	30
BAB IV HASIL PENELITIAN	32
4.1 Gambaran Lokasi Penelitian	32
4.2 Hasil Penelitian	32
4.3 Pembahasan	42
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	45
5.1 Simpulan	45

5.2 Saran.....	45
DAFTAR PUSTAKA	46
LAMPIRAN	48



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. <i>Event</i> yang pernah ISA adakan	12
2. Daftar Pertanyaan Wawancara Untuk Masyarakat Di Kabupaten Banjarnegara.....	27
3. Daftar Pertanyaan Wawancara Komunitas Banjarnegara <i>Street</i> <i>Skateboarding</i>	28



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. <i>Struktur Organisasi</i>	16
2. <i>Goofy Stance</i>	18
3. <i>Reguler Stance</i>	19
4. <i>Menggerakkan Papan Atau Meluncur</i>	19
5. <i>Berbelok Dan Pengereman</i>	20
6. <i>Ollie</i>	21
7. <i>Grind Rail</i>	23
8. <i>Fun Box</i>	23
9. <i>Grind Box</i>	24
10. <i>Kerangka Konseptual</i>	24



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Usulan Dosen Pembimbing.....	48
2. Surat Penetapan Dosen Pembimbing	49
3. Surat Ijin Pelaksanaan Penelitian	50
4. Hasil Wawancara	51
5. Dokumentasi Penelitian	82
6. Surat Selesai Penelitian	85



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Survei adalah penelitian yang dilakukan pada populasi besar maupun kecil, tetapi data yang dipelajari adalah data dari sampel yang diambil dari populasi tersebut, sehingga ditemukan kejadian-kejadian relatif, distribusi, dan hubungan-hubungan antar variable sosiologis maupun psikologis Agung Sunarno dan R. Syaifullah Sihimbong (2011:7).

Pembinaan dan pengembangan olahraga merupakan bagian dari upaya mewujudkan manusia Indonesia yang seutuhnya, karena kegiatan olahraga merupakan salah satu cara yang dapat meningkatkan kesegaran jasmani dan kesegaran jasmani merupakan bagian integral dari pembangunan bangsa sekaligus merupakan wahana yang efektif untuk meningkatkan kualitas manusia Indonesia yang maju dan mandiri, seseorang melakukan aktivitas olahraga memiliki tujuan untuk menjaga kebugaran tubuh, olahraga termasuk kebutuhan hidup manusia yang harus dipenuhi dengan berolahraga seseorang telah memenuhi kebutuhan jasmani, banyak manfaat yang dapat diperoleh melalui olahraga, selain tubuh menjadi bugar, kesehatan tubuh akan tetap terjaga, olahraga merupakan kegiatan jasmani untuk memperkaya dan meningkatkan kemampuan gerak dalam kehidupan sehari-hari (Ajun Khamdani, 2010:1).

Olahraga dari berbagai cabang di seluruh dunia telah mengalami banyak perkembangan dari awal manusia mengenal olahraga sampai di jaman modern seperti saat ini. Menurut Ajun Khamdani (2010:1), olahraga (*sport*) berasal dari bahasa Latin, *disportare* atau *deportare*, kata *deportare* berarti menyenangkan, pemeliharaan, atau penghiburan untuk bergembira, arti kata tersebut olahraga

diartikan sebagai kesibukan manusia untuk menggembirakan diri sekaligus untuk menjaga kesehatan jasmani, olahraga merupakan alat ampuh untuk pembentukan fisik dan mental bangsa, dengan sering berolahraga maka aktivitas sehari-hari juga akan terasa ringan saat melakukannya. Dalam perkembangannya olahraga di dunia ini telah banyak bermunculan jenis-jenis olahraga baru, tidak terkecuali olahraga *extreme* yang terdengar belum populer dan dikenal di Indonesia namun perkembangan olahraga *extreme* di dunia sudah cukup berkembang dan populer.

Olahraga *extreme* adalah olahraga yang lebih mengarah kepada olahraga yang lebih modern dan lebih individualis yang memiliki tingkat kesulitan yang lebih tinggi dengan resiko kecelakaan lebih besar dari olahraga pada umumnya (<http://e-journal.uajy.ac.id/2061/2/1TA12086.pdf>). Olahraga *extreme* biasanya dilakukan secara individual atau dalam kelompok-kelompok tertentu, untuk melakukan olahraga *extreme* seseorang harus melakukan latihan dan didampingi oleh seorang yang profesional, sehingga tidak membahayakan keselamatan. Tantangan bagi penggemar olahraga *extreme* adalah alam atau lingkungan dengan cuaca yang tidak bisa diprediksi, medan yang berat, dan lain sebagainya. Biasanya hal yang dianggap berbahaya bagi sebagian besar orang adalah tantangan yang harus dihadapi oleh pecinta olahraga *extreme*, semakin berat medan dan tantangan yang harus dihadapi, semakin menarik pecinta olahraga *extreme* untuk memainkannya, karena para pemain akan mendapatkan kepuasan tersendiri. Oleh karena itu untuk memainkannya diperlukan kesiapan mental dan fisik, serta ketrampilan khusus yang cukup untuk menyesuaikan dengan jenis olahraga *extremenya*.

Skateboarding merupakan salah satu olahraga *extreme* yang saat ini sedang berkembang dikalangan remaja. Ada beberapa hal yang menjadi faktor cepatnya pertumbuhan permainan skateboard di Indonesia, diantaranya adalah bahwa permainan ini mengekspresikan kebebasan dari pemain. Pemain bebas melakukan apa saja dalam bentuk gerakan atau trik dalam *skateboard*, ini juga yang menjadi alasan mengapa hampir seluruh pemain berasal dari golongan muda dan remaja. Hal tersebut dikarenakan remaja identik dengan kebebasan dan penuh semangat untuk mengekspresikan diri sendiri tanpa harus menjadi orang lain. Dengan kata lain *skateboard* mewakili kebebasan berpikir dan bertindak dalam sebagian sisi kehidupan kawula muda dan remaja. Berkembangnya permainan *skateboard* dapat dilihat dari munculnya beberapa komunitas-komunitas skateboard di setiap kota-kota di Indonesia, sehubungan dengan perkembangan komunitas *skateboard* dari berbagai kota-kota di Indonesia pertumbuhan dan perkembangannyapun semakin bermakna setelah adanya asosiasi resmi *skateboard* Indonesia atau ISA (Indonesia Skateboarding Assosiation).

Pemain olahraga *skateboard* di Indonesia sudah banyak yang telah meraih juara internasional, salah satu diantaranya adalah Pevi Permana Putra yang berhasil meraih kemenangan di kejuaraan tingkat nasional sejak tahun 2005 dan juga meraih kemenangan di kejuaraan Asia tahun 2007. Selain berkembang dikota-kota besar di Indonesia, *skateboard* juga berkembang dikota-kota kecil salah satu diantaranya di Kabupaten Banjarnegara.

Perkembangan olahraga *skateboard* di Kabupaten Banjarnegara masih tergolong sangat baru yakni pada tahun 2011 sudah ada beberapa orang di Kabupaten Banjarnegara yang menekuni olahraga ini. Seiring berjalannya waktu

peminat olahraga *skateboard* semakin bertambah meskipun penambahan peminatnya tidak terlalu banyak dan kebanyakan yang menjadi peminat olahraga *skateboard* adalah remaja, semakin bertambah peminat olahraga *skateboard* di kabupaten Banjarnegara komunitas *skateboarding* pun terbentuk, dengan nama komunitasnya adalah Banjarnegara *street skateboarding*. Semua anggota Banjarnegara *street skateboarding* berasal dari kalangan remaja dan sebagian besar adalah pelajar. meskipun saat ini olahraga *skateboard* hanya diminati oleh kalangan remaja saja, ketertarikan remaja terhadap olahraga *skateboard* didasari rasa keingin tahun mereka terhadap sesuatu yang menurut mereka baru sehingga membuat para remaja ingin mencoba sesuatu yang baru tersebut, selain itu *skateboard* juga mengarah keolahraga yang lebih modern sehingga menjadikan olahraga *skateboard* banyak diminati oleh kalangan remaja. terlepas dari kehidupan remaja masyarakat di Negara maupun kota tidak hanya terdiri dari remaja saja melainkan dihuni oleh anak-anak dan orangtua, dan bagaimanakah tanggapan orangtua atau masyarakat sekitar tentang olahraga *extreme skateboard* di kabupaten Banjarnegara apakah sudah banyak yang mengenal olahraga *skateboard* di kabupaten Banjarnegara.

Berkembangnya olahraga *skateboard* yang dikategorikan sebagai olahraga *extreme* di Kabupaten Banjarnegara maka penulis tertarik untuk meneliti tentang apakah olahraga *skateboard* yang dikategorikan sebagai salah satu olahraga *extreme* sudah cukup dikenal oleh masyarakat secara umum di Kabupaten Banjarnegara dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul “survei perkembangan olahraga *extreme skateboard* di Kabupaten Banjarnegara”.

1.2 Identifikasi Masalah

Penjabaran dari latar belakang masalah di atas maka dapat diuraikan beberapa masalah yang teridentifikasi, yaitu :

1.2.1 Dalam perkembangannya olahraga *extreme skateboard* di Kabupaten Banjarnegara masih berkembang dikalangan remaja saja.

1.2.2 Sedikitnya sumber informasi mengenai perkembangan olahraga *extreme skateboard* di Kabupaten Banjarnegara.

1.3 Pembatasan Masalah

Penelitian dapat dilakukan secara lebih mendalam dan terarah, maka peneliti perlu memberi batasan masalah penelitian, yaitu :

1.3.1 Dalam perkembangannya di Indonesia olahraga *extreme skateboard* belum cukup populer dan belum cukup dikenal oleh masyarakat secara umum.

1.3.2 Pemain olahraga *skateboard* di Kabupaten Banjarnegara yang belum bergabung dengan komunitas Banjarnegara *street skateboarding* jumlahnya belum diketahui secara pasti.

1.4 Rumusan Masalah

Penelitian mempunyai permasalahan yang perlu diteliti, dianalisis, dan diambil permasalahannya. Berdasarkan keterangan uraian dalam latar belakang masalah, maka permasalahan dalam penelitian ini adalah :

1.4.1 Apakah perkembangan olahraga *extreme skateboard* di Kabupaten Banjarnegara sudah dikenal oleh masyarakat secara umum ?

1.4.2 Berapa jumlah *skater* yang aktif dalam mengikuti latihan dan mengikuti kompetisi *skateboard* di Kabupaten Banjarnegara?

1.5 Tujuan Penelitian

- 1.5.1 Mengetahui perkembangan olahraga *skateboard* di kabupaten Banjarnegara.
- 1.5.2 Mengetahui jumlah pemain yang aktif dalam mengikuti latihan dan perlombaan

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat:

- 1.6.1 Dapat dijadikan sebagai bahan informasi untuk kepentingan jurusan maupun sebagai dasar dalam penelitian di bidang keolahragaan khususnya kajian tentang olahraga *skateboard*.
- 1.6.2 Menjadi acuan agar olahraga *skateboard* di Kabupaten Banjarnegara makin berkembang pesat.
- 1.6.3 Menambah pengetahuan dan memperluas wawasan tentang olahraga *skateboard* serta menganalisis perkembangannya di Kabupaten Banjarnegara.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 KAJIAN PUSTAKA

2.1.1 Survei

Survei merupakan satu jenis penelitian yang banyak dilakukan oleh peneliti dalam bidang: sosiologi, bisnis, politik, pemerintahan, dan pendidikan, penelitian survei yang terkenal adalah dengan *The Gallup Poll* yang dimaksudkan untuk mengetahui pendapat masyarakat, sebagai contoh misalnya penelitian yang dilakukan oleh pengusaha batu baterai yang mengamati semua faktor penjualan selama satu tahun untuk mengetahui baterai warna apa dan ukuran manakah yang paling banyak digemari oleh masyarakat, yang dilakukan oleh pengusaha baterai tersebut juga merupakan survey, informasi yang diperoleh dari penelitian survei dapat dikumpulkan dari seluruh populasi dan dapat pula hanya sebagian dari populasi, survei yang dilakukan kepada semua populasi dinamakan penelitian sensus, sedangkan jika pengumpulan data hanya dilakukan pada sebagian dari populasi disebut sebagai survei *sampel* (Suharsimi Arikunto, 2009:236).

Agung Sunarno dan R. Syaifullah Sihimbong (2011:7) berpendapat bahwa penelitian survey adalah penelitian yang dilakukan pada populasi besar maupun kecil, tetapi data yang dipelajari adalah data dari sampel yang diambil dari populasi tersebut, sehingga ditemukan kejadian-kejadian relatif, distribusi, dan hubungan-hubungan antar variable sosiologis maupun psikologis.

2.1.2 Olahraga

Olahraga adalah satu-satunya kegiatan yang mampu menyatukan semua komponen bangsa tanpa memandang suku, ras maupun agama, olahraga juga merupakan alat diplomasi yang paling efektif dalam hubungan bangsa-bangsa di dunia, tidak ada satupun orang di dunia ini yang tidak menyukai kegiatan olahraga, mulai dari rakyat jelata hingga para pejabat dan pemimpin Negara, dalam dunia ini olahragapun tidak terhitung jumlah jenisnya, namun semuanya tujuannya hanya satu yaitu menciptakan tubuh yang kuat dan jiwa yang sehat (Feri Kurniawan, 2012:3).

2.1.3 Olahraga *Extreme*

Olahraga *extreme* lebih mengarah kepada olahraga yang lebih modern dan lebih individualis yang memiliki kesulitan lebih tinggi dengan resiko kecelakaan lebih besar, olahraga *extreme* merupakan permainan individual yang membutuhkan adrenalin tinggi dan berinteraksi dengan alam sebagai arena (journal.uajy.ac.id/2061/2/1TA12086.pdf).

Banyak yang beranggapan bahwa olahraga *extreme* berbahaya dan dapat menciderai tubuh sehingga banyak yang tidak menyukai olahraga *extreme*, bagi mereka yang menyukai olahraga *extreme* kegiatan ini dianggap menyehatkan serta memberikan kebugaran bagi tubuh. Olahraga *extreme* jika dilakukan dengan baik dan benar tidak berbeda dengan olahraga lainnya, namun memiliki tingkat resiko cedera yang lebih tinggi. Melakukan olahraga ini dapat memacu adrenalin, adrenalin merupakan hormone yang dapat meningkatkan detak jantung, dan biasanya dikeluarkan saat tubuh dalam keadaan stress.

Adrenalin terjadi saat tubuh akan melepaskan sejumlah besar hormone epinephrin, yang memiliki fungsi utama meningkatkan sirkulasi darah ke otak dan otot. Ketika adrenalin terjadi, peningkatan produksi epinephrin menyebabkan detak

jantung menjadi cepat dan menciptakan rasa gembira, akan tetapi jika terlalu sering memacu epinerfin juga dapat meningkatkan serangan jantung, hal ini juga harus menjadi pertimbangan untuk penggemar olahraga *extreme* (<http://iklanpos.co.id/uncategorized/olahraga-ekstrim-memacu-adrenalin/>).

2.1.4 Sejarah Perkembangan *Skateboard*

Skateboard adalah olahraga *extreme* dengan menggunakan papan luncur, olahraga ini diadaptasi dari olahraga selancar (*surfing*) dari California, Amerika Serikat, awal penemuan olahraga ini masih sangat sederhana yaitu dibuat dengan tangan manusia yang terbuat dari kayu dan digabungkan dengan ban sepatu roda, kemudian dari tahun ke tahun mengalami penyempurnaan bentuk, trik serta gaya hidup dalam dunia *skateboarding*, dunia *skateboard* ini terbagi menjadi 4 generasi menurut sejarahnya, dari generasi ini *skateboarding* banyak mengalami perubahan bentuk pada papan *skateboard* dan cara melakukan trik (<http://www.skateboardingskateboards.com/skateboarding-history>).

Perkembangan *skateboard* dari 4 generasi yaitu:

1. *First generation*

Skateboard diciptakan pada pertengahan tahun 1950, seiring dengan perkembangan olahraga *surfing* di California, Amerika Serikat. Pada awalnya, *skateboard* masih berbentuk sangat sederhana yang terbuat dari tangan manusia. Bentuk awal *skateboard* masih terbuat dari kayu yang digabungkan dengan *truck* sepatu roda dan masih menggunakan roda sepatu roda yang tebal dan berat. Pada saat itu orang belum mengenal istilah *skateboard*, melainkan *sidewalk surfing* ([e-journal.uajy.ac.id/508/2/1KOM02257.pdf](http://journal.uajy.ac.id/508/2/1KOM02257.pdf)).

2. *Second generation.*

Awal tahun 1970, *Frank Nasworthy* memulai kariernya di dunia *skateboard* dengan merancang *skateboard* dengan bahan *polyurethane*. Permainan *skateboard* menjadi lebih tenar dengan nama *Cadillac*. Melihat *skateboard* semakin digemari, maka semakin banyak juga perusahaan-perusahaan yang memproduksi dan berlomba menjadikan *skateboard* sebagai lahan bisnis. Salah satu perusahaan yang memproduksi *skateboard* adalah *Trucker Truck* yang berdiri pada tahun 1976. *Skateboard* yang dihasilkanpun lebih baik dari sebelumnya. *Banana Board* menjadi papan yang terkenal pada tahun 1976, bentuknya yang ringkas dan elastis membuat papan *banana board* banyak diminati di pasaran, produk ini juga disempurnakan dengan permainan warna dan desain yang sangat menarik yang terdapat pada papan *banana board*. Kejayaan tersebut memang tidak bertahan lama, biaya yang sangat besar untuk membuat *skate park* menjadi sebuah masalah pada era tersebut, dan akhirnya pada awal tahun 1980 *skateboard* mulai tidak terdengar lagi beritanya (<http://e-journal.uajy.ac.id/508/2/1KOM02257.pdf>).

3. *Third generation*

Setelah menghilang beberapa lama, *skateboard* menjadi terkenal lagi pada pertengahan tahun 1980. Pada era ini banyak *skateboarders* yang mulai kreatif dan memiliki ana yang cukup sehingga mereka mampu membuat *vert ramp* yang menjadi lahan untuk bermain *skateboard*. *Alan Gelfand* adalah orang yang pertama kali menemukan trick *Ollie* kemudian disempurnakan oleh *Rodney Mullen*. *Rodney Mullen* yang memberikan sentuhan baru pada dunia *skateboard*. *Rodne Mullen* menciptakan sebuah gaya baru yang cukup ekstrim yaitu *freestyle skating* seperti

flateground ollie, the ollie kickflip, the heelflip dan *360 flip* yang merupakan langkah awal dari modern *skateboarding*. Setelah itu barulah gaya-gaya yang lainnya tercipta seperti *with short noses, slide rails* dan *large soft wheels*. Para *skateboarder* bosan dengan *skatepark*, kemudian para *skateboarder* mulai mencari sesuatu yang lebih menantang, hingga akhirnya secara umum seperti tempat perbelanjaan, trotoar dan taman kota menjadi arena yang dipilih para *skateboarder* melakukan berbagai macam trik (<http://e-journal.uajy.ac.id/508/2/1KOM02257.pdf>).

4. *Fourth generation*

Papan *skate* mulai menunjukkan perubahannya kembali pada tahun 1990, lebar papan kini mencapai 8 inci dengan panjang 30 sampai 32 inci dengan ban yang terbuat dari *polyurethane*. *Steve Caballero* menjadi salah satu pelopor pada era ini, selain bentuk papan baik itu desain, gaya para *skaters* pun terlihat lebih menarik dibandingkan dengan tahun-tahun sebelumnya yang bentuknya masih sangat sederhana (<http://e-journal.uajy.ac.id/508/2/1KOM02257.pdf>).

Olahraga *skateboard* untuk pertama kali masuk ke Indonesia adalah pada tahun 1976, ketika itu hanya kalangan *ekspatriat* yang menggilai permainan ekstrim ini. Sejak perkembangannya, permainan *skateboard* menunjukkan semakin diminati dan pada tahun 1999 terbentuklah sebuah induk organisasi *skateboard* yaitu *Indonesian Skateboarding Association (ISA)* dan tercatat sebagai bagian dari Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) (Feri Kurniawan, 2012:206).

2.1.5 Organisasi *Skateboard* Indonesia

Organisasi menurut Jones (2004) adalah suatu alat yang dipergunakan oleh orang-orang untuk mengoordinasikan kegiatannya untuk mencapai sesuatu yang mereka inginkan atau nilai, yaitu untuk mencapai tujuannya (Harsuki, M.A:2012:106).

Indonesian *Skateboarding Association* (ISA) adalah sebuah organisasi yang di dedikasikan untuk pertumbuhan, perkembangan, persatuan dan perluasan *skateboarding* di Indonesia. Diselenggarakan oleh *Skater* Indonesia untuk menjalankan manajemen secara professional. Organisasi yang didirikan secara resmi ini memiliki dua kantor yang terletak di kota Bandung dan Jakarta, perlombaan yang pernah Indonesian *Skateboarding Association* (ISA) adakan adalah sebagai berikut :

No (1)	Tahun (2)	Kota (3)
1	1999	Telaga Kahuripan Bogor, Jawa Barat Balai kota Bandung, Jawa Barat Stadion Mandala Krida Yogyakarta, DIY Taman Ria Senayan Jakarta, DKI Jakarta
2	2000	Gelora Bung Karno, DKI Jakarta Balai Kota Bandung, Jawa Barat Stadion Mandala Krida Yogyakarta, DIY
3	2001	Balai Kota Bandung, Jawa Barat Stadion Mandala Krida Yogyakarta, DIY Taman Ria Senayan Jakarta, DKI Jakarta Kota Surabaya, Jawa Timur
4	2002	Kemang Skate Park, DKI Jakarta Balai Kota Bandung, Jawa Barat Stadion Mandala Krida Yogyakarta, DIY Gelora Bung Karno Senayan, DKI Jakarta
5	2003	Stadion Olahraga Bogor, Jawa Barat Kemang Skate Park, DKI Jakarta Stadion Mandala Krida Yogyakarta, DIY Bandung Supermall, Bandung, Jawa Barat
6	2004	Mall Kelapa Gading, DKI Jakarta Stadion Manahan, Solo, Jawa Tengah

(1)	(2)	(3)
		Bandung Supermall, Bandung, Jawa Barat Kemang Skate Park, DKI Jakarta
7	2005	Buqiet Skate Park, Bandung, Jawa Barat Jogja Expo Center (JEC), Yogyakarta, DIY Dome, Universitas Muhammadiyah Malang, Jawa Timur Arena PRJ Kemayoran, DKI Jakarta
8	2006	PKK Samarinda, Kalimantan Timur Taman Budaya, Padang, Sumatera Barat Gelora Sapparua, Bandung, Jawa Barat Margo City, Depok, Jawa Barat
9	2007	PKK Samarinda, Kalimantan Timur Pendopo USU, Medan, Sumatera Utara Megamas, Manado, Sulawesi Utara Margo City, Depok, Jawa Barat
10	2008	ISA Skate ramps, Bandung, Jawa Barat
11	2009	Kemang Skate Park, DKI Jakarta Stadion Manahan, Solo, Jawa Tengah Mall Kelapa Gading, DKI Jakarta
12	2010	Bandung Skateboard Jams, Jawa Barat
13	2011	Kota Surabaya, Jawa Timur Stadion Mandala Krida Yogyakarta, DIY Balai Kota Bandung, Jawa Barat
14	2012	Buqiet Skate Park, Bandung, Jawa Barat Stadion Olahraga Bogor, Jawa Barat ISA Ramps Jams Hobbies Skate Ramps, Bandung, Jawa Barat Margo City, Depok, Jawa Barat
15	2013	Stadion Manahan, Solo, Jawa Tengah Gelora Bung Karno, DKI Jakarta Balai Kota Bandung, Jawa Barat Stadion Mandala Krida Yogyakarta, DIY
16	2014	Bandung Skateboard Jams, Bandung, Jawa Barat Megamas, Manado, Sulawesi Utara PKK Samarinda, Kalimantan Timur Jogja Expo Center (JEC), Yogyakarta, DIY Kemang Skate Park, DKI Jakarta
17	2015	Kota Surabaya, Jawa Timur Sidareja Skate Park, Cilacap, Jawa Tengah Kemang Skate Park, DKI Jakarta ISA Ramp Jams Skate Ramps, Bandung, Jawa Barat

(1) (2)

(3)

GOR Satria Purwokerto, Banyumas, Jawa Tengah

Sumber : <http://www.isask8.com/aboutus2.htm>

2.1.6 Banjarnegara *Street Skateboarding*

Banjarnegara *Street Skateboarding* adalah nama komunitas para pemain *skateboard* di kabupaten Banjarnegara, komunitas Banjarnegara *Street Skateboarding* ini terbentuk pada tahun 2011. Komunitas Banjarnegara *Street Skateboarding* merupakan komunitas *skateboard* yang paling awal terbentuk di kabupaten Banjarnegara. Pada saat itu, komunitas Banjarnegara *Street Skateboarding* hanya beranggotakan 6 orang anggota saja, seiring berjalannya waktu jumlah anggota Banjarnegara *Street Skateboarding* terus bertambah setiap waktunya dan saat ini anggota yang tercatat didalam komunitas Banjarnegara *Street Skateboarding* adalah 24 anggota dari anggota baru dan anggota yang lama, rata-rata anggota komunitas Banjarnegara *Street Skateboarding* adalah mahasiswa dari berbagai perguruan tinggi, siswa SMA dan sudah bekerja. Tempat berlatih komunitas Banjarnegara *Street Skateboarding* bertempat di jalan taman Indonesian power, karena tempatnya yang cocok untuk berlatih seperti dari segi aspal jalannya yang halus, sepi kendaraan dan juga tempatnya yang luas untuk melakukan latihan sehingga semua para anggota Banjarnegara *Street Skateboarding* dapat berlatih dengan bebas.

Keanggotaan Banjarnegara *Street Skateboarding* tidak ada batasan umur maupun syarat tertentu, cukup dengan mempunyai papan *skateboard* dan adrenalin tinggi. Pada komunitas Banjarnegara *Street Skateboarding* tidak ada batasan antara pemula dan pemain pro semua anggota menjadi satu yaitu *skateboarder*. Dari segi alat yang tersedia untuk melakukan trik *skateboard* pada

komunitas Banjarnegara *street skateboarding* masih sangat kurang, dikarenakan keterbatasan dana untuk membuat alat lainnya, dana yang dipergunakan untuk membuat alat didapat dari hasil iuran para anggota komunitas Banjarnegara *Street Skateboarding*, alat yang tersedia saat ini adalah *box*, *rail*, dan *bang*.

Waktu latihan komunitas Banjarnegara *Street Skateboarding* dilakukan setiap hari senin sampai sabtu pada sore hari pukul 15.30 WIB bagi yang berada di kabupaten Banjarnegara sampai pukul 18.00 WIB dan pada hari minggu latihan dilakukan di pagi hari pukul 07.00-09.00 WIB, pada hari minggu pagi selain latihan juga diadakan *rolling* menggunakan *skateboard* untuk memperkenalkan olahraga *skateboard* dan komunitas Banjarnegara *Street Skateboarding* kepada masyarakat di kabupaten Banjarnegara.

2.1.7 Struktur Organisasi Banjarnegara *Street Skateboarding*.

Struktur organisasi dapat didefinisikan sebagai suatu sistem atau jaringan kerja terhadap tugas-tugas, sistem pelaporan, dan komunikasi yang menghubungkan secara bersama pekerjaan individual dan kelompok. Oleh karena itu, sebuah struktur organisasi hendaknya mengalokasikan pekerjaan melalui sebuah divisi pekerjaan dan menyediakan koordinasi dari hasil-hasil kinerja sehingga sasaran organisasi terlaksana dengan baik. Bentuk dari pengalokasian pekerjaan tersebut dapat digambarkan ke dalam suatu struktur organisasi atau bagan organisasi (Amirullah dan Haris budiyono, 2004:168).

Pandangan para ahli mengenai struktur organisasi sebagai berikut:

a) Pendapat dari Ralp Currier Davis:

Menurut pendapat dari Ralp Currier Davis, struktur organisasi menunjuk pada hubungan antara fungsi-fungsi tertentu, faktor-faktor fisikis dan orang (<http://elisa.ugm.ac.id/user/archive/download/32775/>).

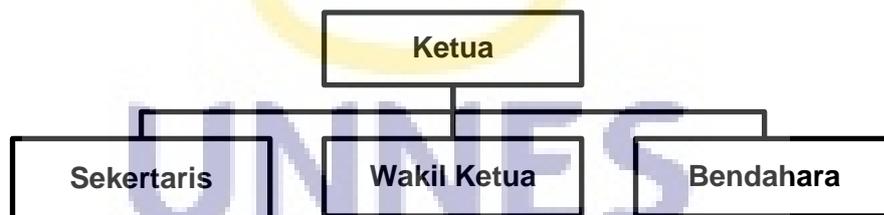
b) Pendapat dari John Pfiffner dan Owen Lane:

Menurut pendapat dari John Pfiffner dan Owen Lane, struktur organisasi adalah hubungan antara para pegawai atau pekerja dan aktifis-aktifis mereka satu sama lain serta terhadap keseluruhan, dimana bagian-bagiannya adalah tugas-tugas, pekerjaan-pekerjaan atau fungsi-fungsi dan maing-masing anggota kelompok pegawai atau pekerja yang melaksanakannya (<http://elisa.ugm.ac.id/user/archive/download/32775/>).

c) Pendapat dari Robert Y. Durant:

Menurut pendapat dari Robert Y. Durant, struktur organisasi menunjuk bagan atau skema dari hubungan-hubungan dan tugas-tugas dari orang-orang yang bekerja dalam organisasi.

Struktur organisasi komunitas Banjarnegara *Street Skateboarding* adalah sebagai berikut:



Struktur Organisasi Banjarnegara *Street Skateboarding* dibentuk oleh semua anggota Banjarnegara *Street Skateboarding*, yang diketuai oleh Yulansa Rasika Nandy, wakil ketua Ikhfan Anggi P, sekertaris Hari Satrio Aji dan bendahara Gilang Wibayana. Semua anggota komunitas Banjarnegara *Street Skateboarding* memilih pengurus komunitas berdasarkan dari kepercayaan anggota dalam

komunitas Banjarnegara *Street Skateboarding*, pengalaman dan pengetahuan pengurus komunitas Banjarnegara *Street Skateboarding*.

2.1.8 Bentuk Latihan Komunitas Banjarnegara *street skateboarding*

Komunitas Banjarnegara *street skateboarding* berlatih setiap hari senin sampai hari sabtu pukul 15.30-18.00 WIB, tidak ada program latihan khusus pada komunitas ini, karena latihan yang dilakukan setiap harinya adalah melancarkan trik dasar untuk pemula dan melancarkan trik *freestyle* untuk yang sudah profesional. Karena tidak adanya pelatih khusus pada komunitas Banjarnegara *street skateboarding* peran ketua dan anggota yang sudah pro sangat dibutuhkan untuk membimbing anggota yang masih pemula, program latihan yang diberikan kepada anggota yang masih pemula yaitu latihan *zig-zag*, *Ollie*, *high Ollie*, dan *long Ollie*, untuk anggota yang sudah pro ketua hanya memberikan sedikit arahan saat melakukan latihan *freestyle*. Karena tidak mempunyai pelatih khusus, program latihan pada komunitas juga bergantung kepada ketua dan bantuan anggota komunitas Banjarnegara *street skateboarding* lainnya untuk memberikan latihan setiap melakukan latihan.

2.1.9 Teknik *Skateboard*

Ada beberapa teknik dasar yang memiliki peran penting dalam permainan *skateboard* antara lain:

1. Cara berdiri diatas papan

Dengan cara melatih keseimbangan badan dengan baik ketika berdiri diatas papan, pijakan kaki tepat berada diatas lubang baut dibagian atas papan (Feri Kurniawan, 2012:206).

2. *Style Stance* (Gaya Berdiri)

Stance adalah cara berdiri saat meluncur diatas papan dengan menggunakan salah satu kaki kanan atau kiri untuk mengayuh (<http://www.tupperware.co.id/tupperware-men/tupperware-men-blog/yuk-belajar-main-skateboard-4-tips-praktis-bagi-pemula>).

a. *Goofy Stance*

Kaki kanan berada dibagian depan dan menggunakan kaki kiri untuk mengayuh (<http://www.tupperware.co.id/tupperware-men/tupperware-men-blog/yuk-belajar-main-skateboard-4-tips-praktis-bagi-pemula>)



Gambar 2.1 *goofy stance*

Sumber : <http://www.tupperware.co.id/tupperware-men/tupperware-men-blog/yuk-belajar-main-skateboard-4-tips-praktis-bagi-pemula>, di unduh 16 September 2015 pukul 09.56 WIB.

b. *Reguler Stance*

Kaki kiri berada dibagian depan dan menggunakan kaki kanan untuk mengayuh (<http://www.tupperware.co.id/tupperware-men/tupperware-men-blog/yuk-belajar-main-skateboard-4-tips-praktis-bagi-pemula>).



Gambar 2.2 *reguler stance*

Sumber : <http://www.tupperware.co.id/tupperware-men/tupperware-men-blog/yuk-belajar-main-skateboard-4-tips-praktis-bagi-pemula>, di unduh 16 September 2015 pukul 09.57 WIB.

3. Menggerakkan Papan atau Meluncur

Letakan satu kaki, kaki kiri atau kanan pada papan kemudian dorong perlahan papan *skate* menggunakan kaki yang saling berkerjasama antara kedua kaki, lalu letakan kedua kaki seketika papan *skate* meluncur perlahan. Kendalikanlah dengan posisi badan yang seimbang (Feri Kurniawan, 2012:206-207).

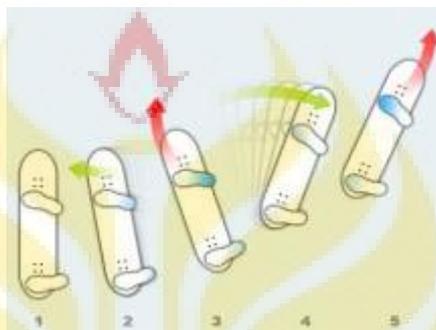


Gambar 2.3 menggerakkan papan atau meluncur

Sumber : <http://malezones.com/artikel/skateboard-for-dummy.html>, di unduh 16 September 2015 pukul 10.07 WIB

4. Berbelok dan Pengereman

Untuk membelokkan papan *skate* dapat dilakukan dengan cara mengendalikan bagian belakang dari papan *skate* atau *tail* dengan salah satu kaki, kaki kiri atau kanan yang berada pada posisi dibelakang. Untuk pengereman caranya dengan menurunkan kaki yang posisinya berada di belakang papan *skate* (Feri Kurniawan, 2012:207).



Gambar 2.4 cara berbelok dan pengereman

Sumber :

<http://www.kaskus.co.id/thread/51d091e2e574b4cc5c000004/teknik-dasar-skateboard-khusus-nubitol/>, di unduh 16 September 2015 pukul 10.14 WIB.

5. Ollie

Teknik ini berasal dari nama seseorang yang pertama kali menemukan teknik *Ollie* yaitu Alan Gelfand, yang lebih banyak dikenal dengan sebutan Alan “*Ollie*” Gelfand. *Ollie* sendiri merupakan trik yang paling sederhana dan wajib dikuasai oleh para *skaters*, karena tanpa *Ollie* kita tidak akan bias melakukan trik-trik yang lainnya, seperti *kickflip*, *heelflip*, *pop-shove it* dan trik yang lainnya (Feri Kurniawan, 2012:207).



Gambar 2.5 *Ollie*

Sumber : <http://spiker369.deviantart.com/art/Ollie-Sequence-144813207>,
di unduh 16 September 2015 pukul 10.24 WIB.

Selain trik dasar yang digunakan pada permainan *skateboard* trik-trik *freestyle* juga digunakan dalam permainan *skateboard*, trik *freestyle* permainan *skateboard* mempunyai tantangan dan tingkat kesulitan yang tinggi tiap masing-masing trik tingkat kesulitannya berbeda-beda. Trik-trik *freestyle* pada *skateboard* antara lain *kickflip*, *frontside*, *backside*, *heelflip*, *pop shove it*, *hardflip* dan *360flip*. Untuk pembahasan trik peneliti membatasi pembahasan trik permainan *skateboard*.

2.1.10 Sarana Prasarana Komunitas Banjarnegara *Street Skateboarding*

Secara umum sarana dan prasarana adalah alat penunjang keberhasilan suatu proses upaya yang dilakukan di dalam pelayanan publik, karena apabila kedua hal ini tidak tersedia maka semua kegiatan yang dilakukan tidak akan dapat mencapai hasil yang diharapkan sesuai dengan rencana. Sarana adalah segala jenis peralatan, perlengkapan kerja, dan fasilitas yang berfungsi sebagai alat utama atau pembantu dalam pelaksanaan pekerjaan, dan juga dalam rangka kepentingan yang sedang berhubungan dengan organisasi kerja. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001:999) dijelaskan, "sarana adalah segala sesuatu yang dipakai sebagai alat dalam mencapai maksud dan tujuan." Sarana

atau alat sangat penting dalam memberikan motivasi peserta didik dengan sungguh-sungguh dan akhirnya tujuan aktivitas dapat tercapai.

Prasarana merupakan sesuatu yang bersifat permanen. Prasarana yang baik dan memadai maka proses pembelajaran dan latihan akan dapat berjalan dengan baik. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001:893) bahwa, "prasarana adalah segala sesuatu yang merupakan penunjang utama terselenggaranya suatu proses usaha, pembangunan proyek, dan lain sebagainya." Sarana prasarana juga dapat disebut sebagai fasilitas, fasilitas olahraga merupakan lapangan atau bangunan yang disertai dengan perlengkapan olahraga.

Sarana dan prasarana olahraga *skateboard* pada umumnya adalah *box, rail, bang, ramp, quarter pipe, half pipe, fun box, spine, dan camel back*, untuk perlengkapan arena *skateboard* komunitas Banjarnegara *street skateboarding* membuat sendiri dari uang iuran tiap anggota komunitas Banjarnegara *street skateboarding*. pada komunitas Banjarnegara *street skateboarding* sarana dan prasarana yang dimiliki masih sangat kurang karena keterbatasan dana yang hanya didapat dari iuran anggota komunitas Banjarnegara *street skateboarding*.

Alat adalah sarana dan prasarana penunjang keberhasilan suatu proses upaya yang dilakukan di dalam pelayanan publik, karena apabila kedua hal ini tidak tersedia maka semua kegiatan yang dilakukan tidak akan dapat mencapai hasil yang diharapkan sesuai dengan rencana. Macam-macam peralatan komunitas Banjarnegara *street skateboarding* yaitu:

1. *Grind Rail*



Gambar 2.6 *Grind/Board Slide Rail*

Sumber: komunitas Banjarnegara *Street Skateboarding*, 22 November
2015.

2. *Fun Box*



Gambar 2.7 *Fun Box*

Sumber: Komunitas Banjarnegara *Street Skateboarding*, 22 November
2015.

3. *Grind Box*



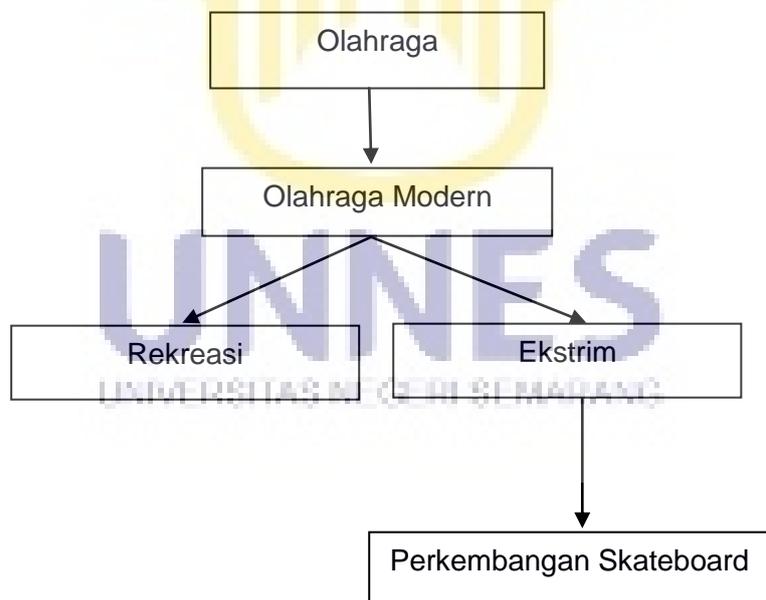
Gambar 2.8 Grind Box.

Sumber: Komunitas Banjarmasin *Street Skateboarding*, 22 November

2015

2.2 KERANGKA KONSEPTUAL

Kerangka Konseptual dalam penelitian ini sebagai berikut :



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Hasil penelitian dan pembahasan, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa:

5.1.1 Perkembangan olahraga *skateboard* di kabupaten Banjarnegara Masyarakat sudah banyak yang mengenali olahraga *skateboard* secara umum, namun untuk komunitas *skateboard* di kabupaten Banjarnegara masyarakat pada umumnya belum mengenal komunitas Banjarnegara *street skateboarding*.

5.1.2 Pemain olahraga *skateboard* di kabupaten Banjarnegara yang aktif dalam mengikuti latihan dan mengikuti kompetisi adalah 12 orang pemain, dan rata-rata kelas yang diikuti pada kompetisi adalah kelas pemula.

5.2 Saran

Kesimpulan yang diambil dari hasil penelitian yang telah ada maka, saran yang dapat disampaikan sebagai berikut:

5.2.1 Komunitas Banjarnegara *street skateboarding* seharusnya lebih aktif dan lebih banyak mempromosikan komunitas dan olahraga *skateboard* kepada masyarakat secara luas, sehingga masyarakat mengenali komunitas Banjarnegara *street skateboarding*.

5.2.2 Masyarakat dapat lebih berpartisipasi dalam adanya olahraga *skateboard*, sehingga olahraga *skateboard* di kabupaten Banjarnegara tidak hanya berkembang di kalangan remaja saja.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung Sunarno dan Syaiful Derito Sihombing. 2011. *Metode Penelitian Keolahragaan*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Amirullah dan Haris Budiyo. 2004. *Pengantar Manajemen*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Arikunto, Suharsimi. 2009. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Depdiknas, 2001. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Elisa.ugm.ac.id. *Struktur Organisasi dan Perbedaan Wewenang*. Online at <http://www.elisa.ugm.ac.id/user/archive/download/32775/8a4bfe8ffd2a496073a1474071388934+&cd=1&hl=id&ct=clnk> (accessed 12/04/2015).
- Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang. 2014. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Semarang FIK UNNES.
- Harsuki. 2012. *Pengantar Manajemen Olahraga*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- <http://iklanpos.co.id/uncategorized/olahraga-ekstrim-memacu-adrenalin/> (accessed 08/12/2016)
- <http://kaskus.co.id/thread/51d091e2e574b4cc5c000004/teknik-dasar-skateboard-khusus-nubitol/> (accessed 09/16/15)
- <http://malezones.com/artikel/skateboard-for-dummy.html> (accessed 09/16/15)
- <http://spiker369.deviantart.com/art/Ollie-Sequence-144813207> (accessed 09/16/2015)
- Indonesian *Skateboarding Association*. ISA even. Online at <http://www.isask8.com/aboutus2.htm> (accessed 09/08/2015)
- Khamdani, Ajun. 2010. *Olahraga Tradisional Indonesia*. Klaten: PT. Mancanan Jaya Cemerlang.
- Kurniawan, Feri. 2012. *Buku Pintar Pengetahuan Olahraga*. Jakarta: Laskar Aksara.
- Lexy J. Moleong. 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif (Edisi Revisi)*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Noetoatmojo, Soetedjo. 2005. *Metodologi Penelitian Kesehatan (Edisi Revisi)*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Rendy Wirawan, Gusti. 2006. *Extreme Skatepark Centre di Jakarta*. Online at <http://eprints.undip.ac.id/26598/> (accessed 12/04/2015).
- Skateboarding Skateboards*. 2009. *Skateboarding History*. Online at <http://www.skateboardingskateboards.com/skateboarding.history/> (accessed 12/03/2015).
- Sugiyono. 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: dan Alfabeta, CV.
- Sutopo, H.B. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif: Dasar teori dan terapannya dalam penelitian*. Surakarta: UNS Press.
- Tupperware men collection. 2014. *Tips Praktis Bermain Skateboard Bagi Pemula*. Online at <http://tupperware.co.id/tupperware-men/tupperware->

men-blog/yuk-belajar-main-skateboard-4-tips-praktis-bagi-pemula
(accessed 09/16/2015).

Uajy.ac.id. *Arena Olahraga Papan Luncur, BMX, dan Inline Skate*. Online at
<http://e-journal.uajy.ac.id/2015/2/1TA12086.pdf> (accessed 12/05/2015).

