

Survei Perkembangan Olahraga *Skateboard* di Pekanbaru *Skateboarding*

Fauzan Agdi ¹, Toktong Parulian ²

Email: fauzanagdi200@gmail.com ¹, toktong@edu.uir.ac.id ²

Universitas Islam Riau ^{1,2}

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui perkembangan olahraga skateboard di Pekanbaru Skateboarding. Adapun jenis penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif dengan menggunakan angket sebagai instrumennya. Populasi pada penelitian ini adalah 16 orang pemain skateboard. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik total sampling yaitu pengambilan anggota sampel dari seluruh populasi sehingga jumlah sampel pada penelitian ini adalah 16 orang. Teknik analisa data yang digunakan adalah menghitung nilai persentase dari skor akhir angket. Berdasarkan hasil penelitian maka diperoleh kesimpulan dalam penelitian ini yaitu: Perkembangan Olahraga Skateboard Di Pekanbaru Skateboarding tergolong kuat karena berdasarkan nilai persentase skor respon angket adalah 67,05% yang terletak pada rentang 61-80%.

Kata Kunci: Perkembangan Olahraga *Skateboard* Di Pekanbaru *Skateboarding*

ABSTRACT

The aim of this research is to determine the development of skateboarding in Pekanbaru Skateboarding. This type of research is descriptive quantitative using a questionnaire as the instrument. The population in this study was 16 skateboarders. The sampling technique used was a total sampling technique, namely taking sample members from the entire population so that the total sample in this study was 16 people. The data analysis technique used is calculating the percentage value of the final questionnaire score. Based on the research results, the conclusion obtained in this research is: The development of Skateboarding in Pekanbaru Skateboarding is classified as strong because based on the percentage value of the questionnaire response score it is 67.05% which is in the range of 61-80%.

Keywords: *Development of Skateboarding Sports*

Copyright © 2024, Fauzan Agdi ¹, Toktong Parulian ²

Corresponding Author : Universitas Islam Riau ^{1,2}

Email : fauzanagdi200@gmail.com ¹, toktong@edu.uir.ac.id ²

PENDAHULUAN

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.

Olahraga dari berbagai cabang di seluruh dunia telah mengalami banyak perkembangan dari awal

manusia mengenal olahraga sampai di jaman modern seperti saat ini. Bangun dalam Syuhada and Zahraini (2022) Olahraga adalah kegiatan pelatihan jasmani, yaitu kegiatan jasmani untuk memperkaya dan meningkatkan kemampuan dan ketrampilan gerak dasar maupun gerak ketrampilan (kecabangan olahraga). Olahraga merupakan kegiatan jasmani untuk memperkaya dan meningkatkan kemampuan gerak dalam kehidupan sehari-hari. Dalam pengembangan olahraga membutuhkan pembinaan secara khusus. Yasmira, Santoso and Setiawan (2019) Olahraga adalah salah satu kegiatan yang dimana segala apa yang dilakukan manusia dapat disalurkan oleh alat yang digunakan oleh suatu individu atau berkelompok.

Olahraga merupakan solusi untuk menjaga kondisi tubuh agar tetap fit dan harus dilakukan dengan rutin agar tubuh selalu sehat dan terjaga dari penyakit. Azwan Z and Candra (2022) olahraga sebagai kegiatan fisik yang dilakukan secara berkelanjutan bertujuan untuk mendorong, membina, dan mengembangkan potensi jasmani, rohani, dan sosial seseorang. Olahraga menjadi bagian dari aktivitas, gaya hidup, dan kebutuhan dasar manusia

Prayuda and Firmansyah (2017) Olahraga terbukti dapat meningkatkan kesehatan dan tingkat juga tingkat kesegaran jasmani seseorang. Seseorang yang memiliki kesegaran jasmani prima dapat melakukan kegiatan sehari-hari dengan optimal dan tidak cepat lelah, serta masih memiliki cadangan energi untuk melakukan kegiatan lain.

Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa olahraga dapat meningkatkan daya tahan tubuh agar tidak mudah sakit. Ketika berolahraga, tubuh akan lebih bebas bergerak. Ini akan memicu proses metabolisme dan sirkulasi darah menjadi lebih lancar. Hasilnya tubuh lebih sehat dan kuat, serta tidak mudah terserang penyakit.

Menurut Ningrat and Alficandra (2015) Olahraga merupakan kegiatan wajib yang harus dilakukan agar menjaga kondisi fisik agar tetap prima. Dengan alasan tersebut, dalam dunia pendidikan olahraga juga merupakan bagian yang tidak terpisahkan. Olahraga dalam dunia pendidikan merupakan unsur penyeimbang antara intelektual dan kesehatan jasmani.

Kegiatan olahraga dalam perkembangannya dapat dilakukan sebagai kegiatan yang menghibur, menyenangkan atau juga dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan prestasi. Ramadhan, Yulianti and Henjilito (2020) Olahraga mempunyai arti yang penting dalam usaha untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Olahraga tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia, karena kehidupan manusia terdiri dari dua aspek, yaitu aspek jasmani dan rohani yang tidak dapat pisahkan. Jika kedua aspek tersebut berkembang dan tumbuh secara beselaras maka akan timbul kehidupan yang harmonis dalam pertumbuhannya.

Siregar and Yani (2023) Selain itu olahraga juga dapat membuat tubuh seseorang menjadi sehat jasmani dan rohani yang akhirnya akan membentuk manusia yang berkualitas. Kemudian Titania and Zulrafli (2022) Olahraga merupakan suatu kegiatan jasmani yang dilakukan dengan maksud untuk menjaga kesehatan dan memperkuat otot-otot tubuh. Apriani, Sari and Alpen (2021) Aktivitas jasmani pada dasarnya merupakan kebutuhan setiap manusia di dalam kehidupannya agar kondisi fisik dan kesehatannya tetap terjaga dengan baik.

Olahraga menjadi suatu hal yang perlu direncanakan secara matang dari awal perencanaan pembiasaan atlet hingga bisa mendapatkan hasil yang maksimal. Ardian and Sari (2022) Fungsi utama olahraga dapat mengembangkan kesehatan dan kebugaran. Sudah sangat jelas sesungguhnya olahraga adalah aspek penting dari kehidupan manusia dan dari olahraga ini suatu individu dapat menanam rasa persatuan dan kesatuan suatu Negara dan dapat meninggikan harkat martabat suatu bangsa manakala prestasi diraih dalam suatu kejuaraan Internasional.

Olahraga harus di diberikan sedini mungkin bagi setiap orang, sebagaimana Harsono dalam Makorohim (2016) menyatakan bahwa salah satu strategi yang paling mendasar dalam upaya mewujudkan sumber daya manusia Indonesia khususnya di bidang olahraga adalah dengan memusatkan perhatian dan orientasi pembangunan olahraga sedini mungkin yakni dengan melakukan pembinaan dan pengembangan olahraga bagi generasi muda sejak dini. Kegiatan pembinaan dilaksanakan secara terencana dan berkelanjutan bertujuan untuk menciptakan prestasi di bidang olahraga. menurut Gazali (2016) dalam olahraga prestasi

terdapat beberapa aspek pendukung yang harus dimiliki setiap pemain agar berprestasi dengan baik, aspek pendukung tersebut di antaranya: kemampuan teknik, kondisi fisik, taktik dan strategi, serta aspek mental dan psikologis.

Setiap cabang olahraga prestasi membutuhkan pembinaan dari segala aspek-aspek yang menunjang agar cabang olahraga tersebut bisa berjalan dengan lancar, dan juga bisa menghasilkan bibit-bibit atlet yang berprestasi di setiap cabang olahraga baik tingkat nasional maupun internasional dengan bakat yang sudah dibina salah satunya adalah aspek kondisi fisik yang merupakan salah satu poin penting dalam menunjang keberhasilan olahraga tersebut Candra *et al.*, (2019)

Umar dalam Emral (2017) Aktivitas fisik terutama dalam olahraga selalu menuntut penggunaan dan pengeluaran energi secara khusus. Energi adalah kapasitas untuk melakukan kerja. Menurut Sukadiyanto dalam Emral (2017) energi adalah kemampuan untuk melakukan suatu kerja. Dalam pemenuhan tuntutan kebutuhan dan penyediaan energi selalu dapat terpenuhi karena dalam tubuh manusia ada cadangan untuk penyediaan energi dalam otot.

Setiawan *et al* (2022) Aktivitas olahraga memiliki tujuan utama yaitu untuk kebugaran. Kebugaran setiap orang berbeda-beda tergantung seberapa sering orang tersebut melakukan aktivitas olahraga tersebut. Olahraga merupakan aktivitas yang dilakukan baik secara individu maupun tim untuk tujuan kebugaran. Olahraga dilakukan sesuai dengan kebutuhan seseorang. Olahraga juga dilakukan sesuai dengan apa yang ingin dilakukan agar senantiasa tubuhnya tetap bugar dan ada juga yang melakukannya untuk bisa meraih prestasi.

Semua orang membutuhkan olahraga, baik tua maupun muda. Bahkan olahraga semestinya menjadi kebiasaan yang perlu ditanamkan kepada anak-anak sedari kecil. Tubuh yang bugar karena aktivitas olahraga yang rutin dapat meningkatkan kemampuan dalam melakukan aktivitas harian. Melakukan olahraga rutin juga dapat meningkatkan fungsi fisik dan mengurangi risiko jatuh atau cedera akibat jatuh.

Santika (2015) Olahraga adalah proses sistematis yang berupa segala kegiatan atau usaha yang dapat mendorong mengembangkan, dan membina potensi-potensi jasmaniah dan rohaniah seseorang sebagai perorangan atau anggota masyarakat dalam bentuk permainan, perlombaan/pertandingan, dan kegiatan jasmani yang intensif untuk memperoleh rekreasi, kemenangan, dan prestasi puncak dalam rangka pembentukan manusia Indonesia

Melihat semakin majunya globalisasi maka menjadi pengaruh juga bagi perkembangan olahraga di Indonesia ditandai dengan terciptanya jenis olahraga baru, tidak terkecuali dengan *extreme sport* yang telah berkembang pesat di dunia seperti olahraga *skateboard*. Bobby Anghtino dalam Fajar (2022) mengatakan bahwa budaya olahraga *skateboard* masuk ke Indonesia karena terbawa paparan informasi berupa dokumentasi video dan majalah-majalah impor pada tahun 1980-an dan dokumentasi-dokumentasi tersebut pada saat itu bisa dikatakan *segmented* atau hanya sedikit orang yang dapat mengakses informasi seputar *skateboard*.

Skateboard adalah sebuah olah raga menggunakan papan luncur yang akhir-akhir ini semakin digemari oleh kalangan anak muda. *Skateboard* juga bisa dikategorikan sebagai aktivitas rekreasi, bentuk seni, sebuah profesi, dan juga alat transportasi. Saat ini, *skateboard* termasuk dalam olahraga profesional yang memiliki kompetisi resmi, bahkan termasuk cabang olahraga dalam Olimpiade. Menurut Tanjung (2020) *Skateboard* merupakan salah satu cabang olahraga ekstrem yang sedang populer dan digemari oleh kalangan anak muda. Olahraga ini menggunakan papan seluncur. *Skateboard* juga bisa dikategorikan sebagai aktivitas rekreasi, bentuk seni, sebuah profesi, dan juga alat transportasi.

Ace dalam Tanjung (2020) *Skateboard* merupakan pemain ekstrem menggunakan papan seluncur yang diberi roda. Permainan *skateboard* ini pada tahun 1999 terbentuk organisasi yang mewadahi para *skateboarder*, dimana organisasi tersebut diberi nama *Indonesia Skateboarding Association (ISA)*. Perkembangan olahraga *skateboard* ini memberikan gambaran bahwa *skateboard* di Indonesia berkembang secara profesional.

Shyafary and Rahman (2020) *Skateboard* adalah olahraga yang banyak diminati di luar negeri maupun Indonesia. Perkembangan olahraga *skateboard* di Indonesia masih tergolong baru, Pada tahun

1980, beberapa orang sudah menekuni olahraga ini. Peminatnya semakin banyak sejalan meskipun sebenarnya tidak pernah diadakan kejuaraan *skateboard* di Indonesia.

Skateboard atau dikenal sebagai papan selancar merupakan salah satu budaya dan olahraga yang lahir di California, Amerika Serikat. *Skateboard* adalah tindakan menaiki dan melakukan gerakan dengan menggunakan papan luncur. Orang yang menaiki papan seluncur disebut sebagai pemain papan seluncur, *skateboarder* atau skater.

Westoro (2016) *Skateboard*, olahraga yang berasal dari amerika ini adalah olahraga yang diminati sekalipun olahraga ini termasuk olahraga berbahaya. Salah satu dasar permainan *skateboard* adalah memberikan kebebasan dalam berkreasi karena didalam permainan *skateboard* akan muncul trik-trik baru yang dilahirkan terutama oleh penggunanya atau *Skaters*. Tindakan skaters dalam bermain *Skateboarding* juga tidak terbatas akan ruang, namun hal ini akan membuat skaters menghadapi banyak rintangan fisik untuk menempatkan penggunaan dan kontrol ruang (*Childress*). Oleh karena itu, kegiatan *skateboard* secara tidak terstruktur dan biasanya dianggap berbahaya dan mempengaruhi perkembangan secara negatif (*Bradley*). Tetapi ada beberapa pelajaran positif dari permainan *skateboard* secara umum, *skateboard* ini jauh dari sekedar tindakan fisik ini merupakan suatu cara berpikir cara melakukan dengan keahlian (*somers*).

Kolinug (2017) Permainan atau olahraga skateboard, saat ini telah populer di kalangan anak muda di seluruh dunia. Berbeda dengan jenis olahraga pada umumnya, skateboard dikenal sebagai olahraga ekstrim yang menampilkan aksi-aksi berbahaya bagi pemainnya. Tetapi hal inilah yang membuat kebanyakan anak muda di seluruh dunia tertarik untuk mencobanya. Aksi-aksi berbahaya seperti meluncur dengan kecepatan tinggi, melompati anak tangga dengan papan, meluncur di atas sebilah besi, dan aksi-aksi berbahaya lainnya dirasa sesuai dengan tingkat adrenalin dan emosi yang memuncak pada anak muda.

Skateboarding merupakan salah satu olahraga extreme. Rahayu, Darmawan and Wasilah (2017) Olahraga ekstrim merupakan olahraga yang cukup menantang, berbahaya dan membutuhkan nyali yang cukup berani. Untuk olahraga ekstrim ini kebanyakan diminati oleh kalangan anak muda yang berjiwa bebas dan menyukai tantangan karena dengan olahraga ekstrim mereka bisa menyalurkan ekspresi, gaya hidup serta menjadi kebebasan dan kreativitas mereka menjadi kepuasan tersendiri.

Subayyil dalam Ramadhani and Indardi (2022) Olahraga ekstrim (*extreme sport*) termasuk olahraga yang lebih mengarah ke olahraga modern dan biasanya olahraga ini dilakukan secara individual atau dalam kelompok tertentu saja yang memiliki tingkat kesulitan yang lebih tinggi. Ikhfan Anggi dalam Ramadhani and Indardi (2022) Namanya saja olahraga ekstrim tentunya olahraga tersebut mempunyai level cedera tinggi, ketika melaksanakan aktivitas *extreme sport* tentunya standar keamanan harus di utamakan, memakai alat pelindung diri serta dalam pengawasan oleh orang-orang yang telah berpengalaman sebelumnya, dengan tujuan untuk meminimalisir cedera yang bisa saja terjadi pada saat aktivitas olahraga tersebut. Adapun hal yang sering menjadi tantangan dari olahraga ini biasanya terletak pada medan yang berat, cuaca atau lingkungan yang sulit di prediksi, dan faktor lain sebagainya. Kebiasaan yang sering dianggap berbahaya merupakan menu yang wajib tersedia bagi penikmat olahraga ekstrim, karena baginya makin sulit rintangan yang dihadapi akan menambah daya tarik untuk dimainkan, dengan tujuan mencapai kepuasan.

Dari kedua pendapat di atas maka diketahui bahwa olahraga ekstrim merupakan istilah yang digunakan untuk beberapa jenis olahraga tertentu yang memiliki tingkat bahaya yang tinggi serta memacu adrenalin. Meski mengundang bahaya dan berisiko tinggi, olahraga ekstrem tetap memiliki penggemarnya. Olahraga ekstrem ini tentu memerlukan keberanian dan ketahanan fisik.

Olahraga *extreme* menurut Joe Tomlinson dalam Trilaksono dalam Syuhada and Zahraeni (2022) mengklasifikasikan olahraga extreme dalam 3 kategori, yakni kategori darat, udara dan air. Kategori tersebut masih terdapat lagi berbagai jenis dari olahraga extreme tersebut, yang paling populer di Indonesia adalah jenis olahraga *Skateboarding*, *surfing*, dan panjat dinding. Olahraga extreme di darat seperti *Skateboarding*, panjat tebing, downhill dan inlineskate, sedangkan olahraga *extreme* di udara yaitu paralayang, terjun payung dan *sky diving* untuk olahraga *extreme* di air yaitu *diving*, *surfing* dan *rafting*.

Prasty and Susila (2019) Berbeda dengan kategori olahraga lainnya, olahraga tantangan memiliki ciri khas sendiri sesuai dengan namanya. Olahraga tantangan lebih mengarah pada pengujian adrenalin, semangat, dan motivasi yang tinggi. Permainan airsoft gun, dayung, perahu layar, *skateboard*, panko, banana boat, dan kano merupakan jenis olahraga tantangan.

Tidak ada seorangpun yang suka melakukan aktivitas secara berulang kecuali aktivitas tersebut dianggap menyenangkan. Jadi sudah jelas, bagi para pencinta olahraga ekstrem, aktivitas ini adalah sesuatu yang menyenangkan. Bahkan bagi beberapa orang, semakin berbahaya olahraga yang dilakukan maka akan semakin menyenangkan.

Crossingham & Kalman dalam Hamdi, Ramdhan and Lionardi (2023) yang dimaksud dengan olahraga *extreme* adalah olahraga demi pemenuhan kepuasan adrenalin. Aktivitas olahraga ekstrim lazimnya cenderung menampilkan kecepatan, ketinggian, bahaya, dan aksiantang diri yang membutuhkan keberanian. Jadi, *extreme sports* atau olahraga ekstrem adalah aktivitas olahraga dengan tingkat kesulitan, risiko, dan bahaya yang tinggi. Untuk beberapa orang, ini bukanlah aktivitas olahraga yang dipilih karena tingginya risiko tersebut. Namun kenyataannya, banyak juga orang yang tertarik dan bahkan ketagihan setelah mencoba melakukannya satu kali

Berdasarkan hasil observasi pada saat sekarang ini olahraga *skateboard* di Kota Pekanbaru sudah tidak seperti dulu lagi. Kegiatannya hanya bermain dan mengasah kemampuan menggunakan *skateboard* sendiri, Kurangnya minat terhadap olahraga *Skateboard*, Kurangnya anggota yang mengikuti olahraga *skateboard*, Kurang tersedianya sarana bermain *skateboard* sehingga dapat mempengaruhi minat masyarakat untuk mengikuti olahraga *skateboard*, Kurangnya dukungan dari Pemerintah dan Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga (DISPORA) dalam sosialisasi dan pengadaan event pentandingan *skateboard*. Kurang teraturnya jadwal latihan *skateboard* mengakibatkan kurangnya anggota yang mengikuti olahraga *skateboard* ini.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka penulis berkeinginan untuk melakukan suatu penelitian dengan judul “**Survei Perkembangan Olahraga Skateboard Di Pekanbaru**”.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kuantitatif dengan pendekatan *one shot case study*. Menurut Siregar (2014) Deskriptif adalah statistik yang berkenaan dengan bagaimana cara mendeskripsikan, menggambarkan, menjabarkan, atau menguraikan data sehingga mudah dipahami. Menurut Jayusman and Shavab (2020) deskriptif dilakukan dengan cara mencari informasi berkaitan dengan gejala yang ada, dijelaskan dengan jelas tujuan yang akan diraih, merencanakan bagaimana melakukan pendekatannya, dan mengumpulkan berbagai macam data sebagai bahan untuk membuat laporan. Menurut Prastowo (2011) metode penelitian deskriptif merupakan metode penelitian yang berusaha mengungkap fakta suatu kejadian, objek, aktivitas, proses dan manusia secara “apa adanya” pada waktu sekarang atau jangka waktu yang masih memungkinkan dalam ingatan responden. Menurut Sugiono, (2010) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah pemain *skateboard* di Pekanbaru *Skateboarding* sebanyak 16 orang. Adapun dalam penelitian ini untuk pengambilan sampelnya menggunakan teknik *total sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel secara keseluruhan. sesuai dengan pendapat Arikunto, (2016) yang mengemukakan bahwa “Apabila populasi kurang dari 100 orang maka lebih baik diambil semua. Sehingga sampel pada penelitian ini berjumlah 16 orang. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala *likert* atau angket. Pada awalnya angket ini akan diuji cobakan kepada atlet *skateboard* yang ada di Pangkalan Kerinci atau diluar Kota Pekanbaru yaitu PKC *Skateboarding*. Setelah menguji cobakan angket tersebut maka angket yang valid akan digunakan untuk melihat respon dari atlet *Skateboarding* yang ada di Kota Pekanbaru.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian menggunakan pemberian angket kepada pemain *skateboard* di Pekanbaru *Skateboarding* dapat tergambar dari skor angket yang dicapai sebagai berikut:

Rekap Skor Nilai Angket Angket Perkembangan Olahraga *Skateboard* Di Pekanbaru *Skateboarding*

No	Nilai Bobot Jawaban (S)	Frekuensi (F)	(S) X (F)
1	Sangat Setuju (4)	158	632
2	Setuju (3)	147	441
3	Tidak Setuju (2)	120	240
4	Sangat Tidak Setuju (1)	103	103
Jumlah		528	1416

Berdasarkan dari hasil penelitian terhadap 16 responden, skor indikator yang dicapai sebesar 1416 atau jika dipersenkan maka dihitung dengan rumus : $p = \frac{1416}{2112} \times 100\% = 67,05\%$. Jika diinterpretasikan pada kriteria nilai angket berada pada interval 61% - 80% dengan kategori kuat. Ini berarti bahwa, menurut pemain perkembangan olahraga *Skateboard* di Pekanbaru *Skateboarding* memiliki perkembangan yang bagus, hanya saja belum bergitu pesat sehingga untuk kedepannya olahraga *skateboard* di Pekanbaru *Skateboarding* harus dipromosikan baik secara langsung maupun melalui media-media massa, atau sosial media

Perkembangan olahraga *skateboard* di Pekanbaru menunjukkan tanda-tanda yang positif, meskipun belum mencapai tingkat yang pesat. Berdasarkan hasil survei yang dilakukan, sekitar 67,05% responden memberikan penilaian yang kuat terhadap perkembangan olahraga ini. Hal ini menunjukkan bahwa ada minat yang signifikan terhadap *skateboard* di kalangan masyarakat, terutama di kalangan generasi muda. Namun, untuk memaksimalkan potensi ini, perlu adanya langkah-langkah strategis yang lebih terencana dan terarah.

Salah satu langkah yang dapat diambil adalah dengan mengadakan lebih banyak event *skateboard*. Event ini tidak hanya akan menarik perhatian para skater, tetapi juga dapat mengundang minat masyarakat umum untuk mengenal lebih dekat olahraga ini. Misalnya, penyelenggaraan kompetisi *skateboard* yang melibatkan berbagai kategori, seperti pemula, menengah, dan profesional, dapat memberikan platform bagi para skater untuk menunjukkan bakat mereka. Selain itu, event-event ini dapat menjadi ajang untuk memperkenalkan berbagai merek *skateboard* dan perlengkapan lainnya, sehingga masyarakat dapat lebih mengenal produk-produk yang tersedia di pasaran.

Upaya untuk memaksimalkan perkembangan olahraga *skateboard* di Pekanbaru melalui media massa merupakan langkah strategis yang tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan popularitas olahraga ini, tetapi juga untuk menciptakan komunitas yang solid di kalangan para penggemar. Media massa, dalam hal ini, berperan sebagai jembatan yang menghubungkan informasi dan pengetahuan mengenai *skateboard* kepada masyarakat luas. Misalnya, dengan memanfaatkan platform digital seperti media sosial, kita dapat melakukan kampanye yang menarik perhatian generasi muda, yang merupakan target utama dari olahraga ini. Melalui konten visual yang menarik, seperti video aksi *skateboarder* lokal, kita dapat menunjukkan keindahan dan tantangan yang dihadapi dalam olahraga ini.

Selanjutnya, memperkenalkan brand *skateboard* dan perlengkapan lainnya juga sangat penting. Dengan adanya brand lokal yang berkualitas, para *skateboarder* tidak hanya mendapatkan perlengkapan yang sesuai dengan kebutuhan mereka, tetapi juga dapat membangun rasa memiliki terhadap produk yang diproduksi di daerah mereka sendiri. Contohnya, jika sebuah brand lokal mengeluarkan seri *skateboard* dengan desain yang terinspirasi dari budaya Pekanbaru, hal ini dapat meningkatkan kebanggaan dan keterikatan emosional para penggunanya. Selain itu, promosi melalui media massa dapat membantu

menciptakan kesadaran akan keberadaan brand tersebut, sehingga dapat menarik perhatian lebih banyak konsumen.

Promosi film *skateboard* juga dapat menjadi alat yang efektif dalam memperkenalkan olahraga ini. Film yang menampilkan aksi *skateboard*, baik dalam bentuk dokumenter maupun fiksi, dapat memberikan gambaran yang lebih mendalam tentang dunia *skateboard*. Misalnya, film yang menceritakan perjalanan seorang *skateboarder* lokal yang berjuang untuk mencapai impian bisa menjadi inspirasi bagi banyak orang dan mendorong mereka untuk mencoba olahraga ini. Dengan mengadakan pemutaran film di tempat-tempat umum, seperti taman atau pusat komunitas, kita juga dapat menciptakan ruang bagi para penonton untuk berdiskusi dan berbagi pengalaman mereka terkait *skateboard*.

Skateboard sebagai bentuk aktualisasi diri juga merupakan aspek yang tak kalah penting. Banyak orang yang menemukan kebebasan dan ekspresi diri melalui olahraga ini. Dengan melakukan trik-trik yang menantang, seorang *skateboarder* tidak hanya menunjukkan keterampilan fisik, tetapi juga karakter dan kepribadiannya. Hal ini bisa dilihat dari bagaimana seorang *skateboarder* mengekspresikan dirinya melalui gaya dan teknik yang mereka pilih. Oleh karena itu, penting untuk menciptakan lingkungan yang mendukung, di mana individu merasa aman untuk bereksplorasi dan mengekspresikan diri mereka tanpa takut akan penilaian negatif.

Kesimpulannya, memaksimalkan perkembangan olahraga *skateboard* di Pekanbaru melalui media massa mencakup berbagai aspek yang saling berkaitan, mulai dari memperkenalkan brand lokal, promosi film, hingga menciptakan ruang untuk aktualisasi diri. Dengan pendekatan yang holistik dan terintegrasi, kita dapat membangun komunitas *skateboard* yang kuat dan berkelanjutan di Pekanbaru, serta memberikan dampak positif bagi masyarakat luas. Melalui upaya bersama, kita tidak hanya akan melihat pertumbuhan olahraga ini, tetapi juga peningkatan kualitas hidup dan kreativitas di kalangan generasi muda.

Selain itu supaya olahraga *skateboard* lebih berkembang dapat juga diadakan acara *skateboard to school* adalah inisiatif lain yang dapat membantu memperkenalkan olahraga ini kepada siswa dan pelajar. Dengan mengadakan program di sekolah-sekolah, anak-anak dapat belajar tentang teknik dasar *skateboard* dan manfaatnya bagi kesehatan fisik dan mental. Misalnya, kegiatan ini dapat dikemas dalam bentuk ekstrakurikuler yang menyenangkan, di mana siswa tidak hanya belajar bermain *skateboard*, tetapi juga diajarkan tentang keselamatan dan etika dalam berolahraga. Hal ini akan membantu membangun budaya *skateboard* yang positif sejak dini dan menciptakan komunitas yang solid di kalangan pelajar.

Media massa juga memiliki peran penting dalam mempromosikan olahraga *skateboard*. Dengan memanfaatkan platform seperti televisi, radio, dan media sosial, informasi mengenai *skateboard* dapat disebarluaskan dengan lebih luas. Misalnya, tayangan dokumenter tentang *skateboard* yang menampilkan kisah para skater lokal dapat menarik perhatian masyarakat dan menginspirasi mereka untuk mencoba olahraga ini. Selain itu, promosi film-film bertema *skateboard* juga dapat menjadi sarana efektif untuk menarik minat masyarakat, terutama generasi muda yang lebih akrab dengan media visual.

Skateboard sebagai aktualisasi diri juga merupakan aspek yang perlu diperhatikan. Olahraga ini tidak hanya sekadar aktivitas fisik, tetapi juga merupakan bentuk ekspresi diri bagi banyak orang. Dengan melakukan trik-trik yang menantang, para skater dapat menunjukkan kreativitas dan keunikan masing-masing. Oleh karena itu, penting untuk menciptakan lingkungan yang mendukung bagi para skater untuk berlatih dan berinovasi. Misalnya, pembangunan skatepark yang memadai di Pekanbaru dapat menjadi wadah bagi para skater untuk berlatih dan berinteraksi satu sama lain.

Dalam analisis lebih mendalam, kita juga perlu mempertimbangkan faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan olahraga *skateboard* di Pekanbaru. Salah satunya adalah dukungan dari pemerintah dan komunitas lokal. Jika pemerintah setempat memberikan perhatian lebih terhadap olahraga ini, seperti menyediakan fasilitas yang memadai dan mengadakan event-event resmi, maka perkembangan *skateboard* di Pekanbaru dapat meningkat secara signifikan. Selain itu, dukungan dari komunitas lokal juga sangat penting, karena komunitas yang solid dapat memberikan motivasi dan semangat bagi para skater untuk terus berlatih dan berkompetisi.

Salah satu contoh sukses dari pengembangan olahraga *skateboard* di daerah lain dapat menjadi inspirasi bagi Pekanbaru. Misalnya, di kota-kota besar seperti Jakarta atau Bandung, *skateboard* telah menjadi salah satu olahraga yang populer, berkat adanya dukungan dari berbagai pihak, termasuk pemerintah, sponsor, dan komunitas. Dengan mengadopsi strategi yang sama, Pekanbaru dapat mempercepat perkembangan olahraga *skateboard* di daerah ini.

Selain itu, penting untuk menyadari bahwa perkembangan olahraga *skateboard* tidak hanya bergantung pada jumlah event yang diadakan, tetapi juga pada kualitas event tersebut. Event yang baik harus mampu menarik perhatian baik dari peserta maupun penonton. Oleh karena itu, penyelenggara event perlu memastikan bahwa mereka memiliki perencanaan yang matang, termasuk pemilihan lokasi, promosi, dan fasilitas yang memadai. Misalnya, memilih lokasi yang strategis dan mudah diakses oleh masyarakat dapat meningkatkan partisipasi dan minat masyarakat terhadap event tersebut.

Dalam konteks promosi, kolaborasi dengan influencer atau atlet *skateboard* terkenal juga dapat menjadi strategi yang efektif. Dengan melibatkan mereka dalam kegiatan promosi, masyarakat akan lebih tertarik untuk mengenal olahraga ini. Misalnya, mengundang skater profesional untuk memberikan workshop atau demo di Pekanbaru dapat memberikan dampak yang besar dalam menarik perhatian masyarakat. Selain itu, media sosial dapat dimanfaatkan untuk menyebarkan informasi mengenai kegiatan-kegiatan tersebut, sehingga lebih banyak orang yang mengetahui dan terlibat.

Membangun komunitas *skateboard* yang kuat juga merupakan langkah penting dalam memajukan olahraga ini. Komunitas yang solid dapat memberikan dukungan moral dan motivasi bagi para skater untuk terus berlatih dan berkompetisi. Oleh karena itu, penting untuk mengadakan pertemuan rutin atau sesi latihan bersama di mana para skater dapat berkumpul, berbagi pengalaman, dan belajar satu sama lain. Kegiatan seperti ini tidak hanya akan memperkuat ikatan antar anggota komunitas, tetapi juga menciptakan suasana yang positif dan mendukung bagi perkembangan olahraga *skateboard*.

Dalam hal pendidikan, penting untuk mengedukasi masyarakat tentang manfaat olahraga *skateboard*. *Skateboard* tidak hanya bermanfaat untuk kesehatan fisik, tetapi juga dapat membantu mengembangkan keterampilan sosial dan mental. Misalnya, melalui *skateboard*, seseorang dapat belajar tentang disiplin, ketekunan, dan kerja sama. Oleh karena itu, kampanye edukasi yang menekankan nilai-nilai positif dari olahraga ini perlu dilakukan, baik di sekolah-sekolah maupun di komunitas.

Salah satu tantangan yang dihadapi dalam pengembangan olahraga *skateboard* di Pekanbaru adalah kurangnya fasilitas yang memadai. Meskipun ada minat yang tinggi, tanpa adanya tempat yang layak untuk berlatih, perkembangan olahraga ini akan terhambat. Oleh karena itu, penting untuk mendorong pihak-pihak terkait, termasuk pemerintah dan sponsor, untuk berinvestasi dalam pembangunan skatepark dan fasilitas lainnya. Skatepark yang baik tidak hanya akan menjadi tempat berlatih, tetapi juga dapat menjadi lokasi untuk mengadakan event-event *skateboard* yang menarik.

Kesimpulannya, perkembangan olahraga *skateboard* di Pekanbaru menunjukkan potensi yang besar, dengan dukungan dari masyarakat yang cukup baik. Namun, untuk memaksimalkan potensi ini, perlu adanya langkah-langkah yang lebih terencana dan terarah. Dengan mengadakan lebih banyak event, memperkenalkan olahraga ini di sekolah-sekolah, memanfaatkan media massa, dan membangun komunitas yang solid, kita dapat menciptakan lingkungan yang mendukung bagi perkembangan *skateboard* di Pekanbaru. Selain itu, dukungan dari pemerintah dan pihak-pihak terkait juga sangat penting untuk menciptakan fasilitas yang memadai dan menarik minat masyarakat. Dengan langkah-langkah ini, diharapkan olahraga *skateboard* di Pekanbaru dapat berkembang pesat dan menjadi salah satu olahraga yang populer di kalangan masyarakat.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian maka diperoleh kesimpulan dalam penelitian ini yaitu: Perkembangan Olahraga *Skateboard* Di Pekanbaru *Skateboarding* tergolong kuat karena berdasarkan nilai persentase skor respon angket adalah 67,05% yang terletak pada rentang 61-80%.

REFERENSI

- Alim, F. R., Herlambang, Y. and Adiluhung, H. (2022) ‘Perancangan Skate Bag Ergonomi Bagi Skaters Yang Mengikuti Event *Skateboard* Nasional Di Luar Kota’, *e-Proceeding of Art & Design*, 9(1), pp. 508–513. doi: 10.41154/pad.v9i1.53365.
- Apriani, L., Sari, M. and Alpen, J. (2021) ‘Studi Eksperimen Pada Unit Kegiatan Mahasiswa Petanque Universitas Islam Riau: Meningkatkan Kesegaran Jasmani Melalui Permainan Hadang dan Bentengan’, *Jurnal MensSana*, 6(1), pp. 50–55. doi: 10.24036/menssana.06012021.19.
- Ardian, R. and Sari, M. (2022) ‘Survei Kondisi Fisik Siswa Ekstrakurikuler Futsaldi SMAN 10 Pekanbaru’, *Jurnal Olahraga dan Kesehatan*, 1(3), pp. 1–10. doi: 10.56466/orkes/Vol1.Iss3.85.
- Arikunto, S. (2016) *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta.: Jakarta. PT Rajagrafindo Persada.
- Azwan Z, M. and Candra, O. (2022) ‘Hubungan Kekuatan Otot Tungkai dan Konsentrasi Dengan Hasil Shooting Futsal Ekstrakurikuler Di SMP Negeri 1 Rupert’, *ORKES Jurnal Olahraga dan Kesehatan*, 1(3), pp. 843–854. doi: 10.56466/orkes/Vol1.Iss3.78.
- Candra, O. *et al.* (2019) ‘Sosialisasi Kondisi Fisik Bola Basket Pada Siswa Ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Kuantan Hilir Kabupaten Kuantan Singingi’, *Community Education Engagement Journal*, 1(1), pp. 58–66. doi: 10.25299/ceej.v1i1.3763.
- Edison, B. and Odang, S. M. (2019) ‘Aula Skate’, *Jurnal Sains, Teknologi, Urban, Perancangan, Arsitektur (Stupa)*, 1(1), p. 254. doi: 10.24912/stupa.v1i1.3974.
- Emral (2017) *Pengantar Teori Dan Metodologi Pelatihan Fisik*. Depok: Kencana.
- Gazali, N. (2016) ‘Pengaruh Metode Kooperatif dan Komando Terhadap Keterampilan Teknik Dasar Bermain Sepakbola’, *Journal Sport Area*, 1(1), p. 56. doi: 10.30814/sportarea.v1i1.373.
- Hamdi, Ramdhan, Z. and Lionardi, A. (2023) ‘Perancangan Storyboard Untuk Animasi 2D Pengenalan Teknik Dasar Bermain *Skateboard* Untuk Mengurangi Tingkat Kecelakaan Permainan *Skateboard*’, *e-Proceeding of Art & Design*, 10(2), pp. 2815–2840. doi: 10.51124/pad.v10i2.66221.
- Jayusman, I. and Shavab, O. A. K. (2020) ‘Aktivitas Belajar Mahasiswa Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Learning Management System (Lms) Berbasis Edmodo Dalam Pembelajaran Sejarah’, *Jurnal Artefak*, 7(1), p. 13. doi: 10.25157/ja.v7i1.3180.
- Kolinug, A. A. (2017) ‘Eksistensi komunitas *skateboard* di kota manado andree aldy kolinug nim. 110817013’, *Holistik*, 10(19), pp. 1–19. doi: 10.5435/hlk.v10i19.7661.
- Kuncoro, M. (2020) *Metode Kuantitatif Teori Dan Aplikasi Untuk Bisnis Dan Ekonomi*. Yogyakarta.: Yogyakarta. UPP STIM.
- Makorohim, M. F. (2016) ‘Evaluasi Program Pembinaan Tim Bolavoli Puteri Sumatera Selatan’, *Journal Sport Area*, 1(1), p. 47. doi: 10.30814/sportarea.v1i1.379.
- Ningrat, A. A. and Alficandra (2015) ‘Kontribusi Kekuatan Otot Lengan Dan Koordinasi Mata-Tangan Terhadap Hasil Servis Atas Siswa Dalam Permainan Bolavoli di SMA Negeri 1 Bungaraya Kabupaten

Siak', *Faux Amis and Key Words : A Dictionary-Guide to French Language, Culture and Society through Lookalikes and Confusables*, 3(6), pp. 80–93. doi: 10.5040/9781474284776.654.

Prastowo (2011) *Memahami Metode-Metode Penelitian*. Tangerang: Tangerang. Ar-ruz Media.

Prastya, H. A. and Susila, G. H. A. (2019) 'Pemetaan Potensi Olahraga Rekreasi Di Kabupaten Buleleng - Bali', *Penjakora*, 6(2), pp. 127–132. doi: 10.23887/penjakora.v6i2.20935.

Prayuda, A. Y. and Firmansyah, G. (2017) 'Pengaruh Latihan Lari 12 Menit dan Lari Bolak Balik Terhadap Peningkatan Daya Tahan Vo2 Max', *JP.JOK (Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan)*, 1(1), pp. 13–22. doi: 10.33503/jpjok.v1i1.247.

Rahayu, I., Darmawan and Wasilah (2017) 'Arena Olahraga Ekstrim Dengan Pendekatan Arsitektur High Tech Di Makassar', *Nature : National Academic Journal of Architecture*, 4(1), pp. 47–56. doi: 10.24252/nature.v4i1a6.

Ramadhan, F., Yulianti, M. and Henjilito, R. (2020) 'Penerapan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Dribble Bolabasket', *Edu Sportivo: Indonesian Journal of Physical Education*, 1(1), pp. 50–59. doi: 10.25299/es:ijope.2020.vol1(1).5122.

Ramadhani, M. S. and Indardi, N. (2022) 'Analysis the Development of Extreme Sport Skateboard As Sports Tourism in Kendal', *Journal of Physical Education Health And Sport Sciences*, 46(3), pp. 46–55. doi: 10.35508/jpehss.v1i1.

Riduwan (2005) *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung. Alfabeta.

Santika, I. G. P. N. A. (2015) 'Hubungan Indeks Massa Tubuh (IMT) dan umur terhadap Daya Tahan Umum (Kardiovaskuler) Mahasiswa Putra Semester II Kelas A Fakultas Pendidikan Olahraga dan Kesehatan IKIP PGRI Bali tahun 2014', *Ekp*, 13, pp. 42–47. doi: 10.59672/jpkr.v1i1.6.

Setiawan, M. R. *et al.* (2022) 'Analisis Faktor Kondisi Fisik Atlet Pencak Silat', *Jurnal Olahraga dan Kesehatan Indonesia (JOKI)*, 3(1), pp. 1–7. doi: 10.55081/joki.v3i1.768.

Shyafary, D. and Rahman, A. A. (2020) 'Desain Sarana Bawa Skateboard', *Jurnal Kreatif: Desain Produk Industri dan Arsitektur*, 3(2), p. 8. doi: 10.46964/jkdpia.v3i2.87.

Siregar, A. S. and Yani, A. (2023) 'Kontribusi Kelincahan dan Kelenturan Tubuh Terhadap Keterampilan Menggiring Bola Futsal Pada Siswa Ekstrakurikuler SMK Taruna Satria Kota Pekanbaru', *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 6(3), pp. 782–792. doi: 10.31004/jrpp.v6i3.19159.

Siregar, S. (2014) *Statistika Deskriptif Untuk Penelitian Di Lengkapi Perhitungan Manual Dan Aplikasi SPSS Versi 17*. Jakarta: Jakarta. PT Rajagrafindo Persada.

Sudijono, A. (2015) *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta.: Jakarta. PT Rajagrafindo Persada.

Sugiono (2010) *Metode Penelitian Administrasi*. Bandung.: Bandung. Alfabeta.

Syuhada, A. I. S. and Zahraini, D. A. (2022) 'Analisis Perkembangan Olahraga Extreme Skateboard Di Kabupaten Batang', *Jurnal Spirit Edukasia*, 02(01), pp. 151–161. doi: 10.2631/Jse.v2i1.36421.

- Tanjung, Y. F. (2020) ‘Tinjauan Perkembangan Olahraga *Skateboard* Di Kota Pariaman’, *jurnal Stamina Edisi*, 3(6), pp. 499–508. doi: 10.5256/jse/V3i6.64114.
- Titania, A. and Zulraflia (2022) ‘Tingkat VO2 Max Pemain Tim Futsal Putri Accasia Pekanbaru’, *Jurnal Pendidikan Terintegrasi*, 3(1), pp. 56–66. doi: 10.43231/jpt.v3i1.3314.
- Westoro, P. (2016) .‘Alim, F. R., Herlambang, Y., & Adiluhung, H. (2022). Perancangan Skate Bag Ergonomi Bagi Skaters Yang Mengikuti Event *Skateboard* Nasional Di Luar Kota. eProceedings of Art & Design, 9(1). Arikunto, S. (2011). Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta. Bumi Aksa’, *Paradigma*, 04(03), pp. 1–4. doi: 10.41522/pgdm.v4i3.35542.
- Yasmira, A. F., Santoso, D. A. and Setiawan, W. (2019) ‘Pengaruh Metode Box Jump Dan Skipping Rope Terhadap Peningkatan Kemampuan Trik Ollie Dalam Olahraga *Skateboard* Pada Skater Beginner Di Msd *Skateboarding* Muncar’, *In Prosiding Seminar Nasional IPTEK Olahraga (SENALOG)*, 2(1), pp. 19–22. doi: 10.12524/senalog.v2.1i1.69144