

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Fashion adalah hal yang sulit untuk dipisahkan dari kehidupan manusia, *fashion* sudah lama menjadi hal yang penting dalam kehidupan manusia terutama pada masa sekarang, *fashion* sendiri sudah mengalami perkembangan yang tidak hanya berfungsi sebagai pelindung tubuh tetapi juga sebagai sarana ekspresi diri bagi seseorang dan kelompok kemudian dapat juga menjadi sebuah sarana mengkomunikasikan dirinya terhadap pandangan orang lain di mana seseorang dapat berbicara atau menyampaikan sesuatu melalui cara berpakaian yang dikenakannya, hal ini sejalan dengan kalimat yang disampaikan oleh Umberto di dalam bukunya Tamasya dan Hiper-realitas yang bertuliskan “*I Speak through my clothes*” (seperti dikutip dalam Lestari, 2014). Adapun *fashion* sering kali digunakan untuk menandai keanggotaan dalam kelompok sosial tertentu dan untuk mengkomunikasikan nilai-nilai serta identitas *individu*. Sehingga berdasarkan uraian di atas *fashion* sendiri menjadi hal yang sangat menarik dalam kehidupan sekarang ini dan sangat menarik untuk diketahui lebih dalam.

Fashion sendiri adalah hal yang penting sebab kebanyakan orang berpandangan bahwa *fashion* dapat menjadi sarana yang mencerminkan *individu*. Seperti jika seseorang mengenakan pakaian mewah dengan merek *Gucci* atau mengenakan jam tangan *Rolex*, kebanyakan orang akan berpandangan bahwa orang tersebut memiliki kelas sosial yang tinggi dan mapan. Tentu saja pandangan ini akan memiliki perbedaan ketika melihat seseorang mengenakan pakaian kaos polos biasa dan celana pendek maka orang akan berpandangan bahwa yang menggunakan itu adalah orang yang santai (Hendariningrum dan Susilo, 2008).

Sukanto (seperti dikutip dalam Arseno, 2014) menjelaskan bahwa *fashion* merujuk pada tren yang memiliki sifat tidak kekal tetapi sementara, yang meliputi berbagai aspek seperti gaya bahasa, perilaku, dan *preferensi* terhadap jenis pakaian tertentu. Begitupun *fashion* bagi setiap orang memiliki perbedaan, bergantung kepada bagaimana seseorang tersebut memandang *fashion*, ada yang memandang

fashion sebagai hal yang dapat menunjukkan status sosialnya, ada juga yang memandang *fashion* sebagai sebuah tren atau sebagai cerminan identitas dirinya. Berdasarkan pandangan tersebut, *fashion* sendiri akan terus berkembang dari waktu ke waktu, di dalam perkembangannya, *fashion* dipengaruhi faktor-faktor seperti *fashion minded* serta budaya subkultur yang dapat memberi perkembangan bagi *fashion* menjadi simbol dan komunikasi penggunaanya yang berkaitan dengan status, nilai dan identitas diri.

Identitas sendiri adalah satu hal yang penting di dalam kehidupan bermasyarakat hal ini juga didukung oleh teori Erikson tentang perkembangan psikososial yang menjelaskan mengenai beberapa tahap perkembangan dalam kehidupan manusia, salah satu tahap dalam tingkatan perkembangan ini adalah *Identity versus Confusion* Dimana Erikson menjelaskan pada tahapan ini merujuk pada masa individu diperhadapkan dengan cara untuk menemukan eksistensi dirinya atau yang sering juga disebut masa pencarian jati diri atau identitas diri, yang dimana Ketika seorang remaja mencari jati dirinya dan berinteraksi dengan lingkungan yang positif, ia akan membentuk identitas yang baik. Sebaliknya, jika lingkungan yang dipilih tidak mendukung, hal ini bisa mengakibatkan krisis identitas (Kitchens & Abell, 2020). Dari pandangan ini dapat dilihat bagaimana identitas tidak hanya menunjukkan bagaimana individu melihat dirinya, tetapi menyangkut juga bagaimana dirinya dipandang orang lain. Seperti menurut Barker, identitas mencakup baik persamaan maupun perbedaan, yang melibatkan aspek pribadi dan sosial. Identitas sosial berhubungan dengan apa yang dimiliki secara bersama dengan orang lain serta apa yang membedakan seseorang dari orang lain (seperti yang dikutip dalam Kostari, 2023). Dalam konteks komunitas *skateboard*, identitas menjadi satu hal yang penting karena memainkan peran kunci dalam membentuk solidaritas. Di dalam kehidupan *skateboard* sendiri dapat dilihat bahwa *fashion* menjadi salah satu cara utama dalam mengekspresikan identitas seperti melalui gaya berpakaian dan simbol-simbol *visual* tertentu. Anggota kelompok *skateboard* dapat menampilkan kepribadian, serta menunjukkan hubungan mereka dengan gaya hidup *skateboard* dan dapat menunjukkan nilai-nilai dan norma yang berlaku dalam gaya hidup *skateboard* yang dapat menunjukan perbedaan mereka dari individu lain ataupun komunitas lain.

Sedangkan olahraga *skateboard* sendiri adalah permainan yang muncul dari ide peselancar yang ingin melakukan selancar tetapi tidak di atas air, melainkan di darat. Menjadi fenomena yang berkembang pesat sejak pertama kali muncul di Amerika Serikat pada tahun 1950-an, yang awalnya hanya dianggap sebagai kegiatan rekreasi di kalangan anak muda, *skateboard* dengan cepat berevolusi menjadi subkultur yang kuat dengan nilai-nilai, norma, dan gaya hidup yang unik. *Skateboard* bukan sekadar aktivitas fisik, tetapi juga sebuah pernyataan identitas, sebuah komunitas global yang berbagi visi tentang kebebasan, kreativitas, dan terhadap konformitas sosial (Jayakbar, 2010). Dalam rentang waktu dari pertama munculnya *skateboard* sendiri sudah banyak mengalami beberapa momen seperti pada tahun 1965 olahraga *skateboard* mengalami titik kejatuhan pertamanya yang disebabkan seorang ahli dalam bidang keselamatan mengatakan bahwa *skateboard* tidak aman serta mencegah orang tua untuk membiarkan anak mereka bermain *skateboard* dan mencegah toko-toko menjual perlengkapan *skateboard*. Lalu tahun 1973 muncullah temuan baru pada roda *skateboard* dengan daya yang lebih kuat dan meningkatkan kecepatan dari *skateboard* sebelumnya sehingga *skateboard* kembali mendapatkan peminatnya dan kembali bangkit dari kejatuhannya. Hingga pada tahun 1980-an *skateboard* lebih sering dimainkan di *underground* dan terus berkembang dan pada tahun 1987 permainan *skateboard* menjadi sebuah olahraga yang diperhitungkan sebagai salah satu olahraga *extreme* dan terus berkembang dan menyebar keseluruh dunia permainan *skateboard* yang sering dipandang sebagai olahraga *extreme* dan sering melakukan aksi-aksi yang berbahaya dan melupakan segala resiko dan aturan demi bermain *skateboard* hal ini membuat olahraga *skateboard* sering dicap sebagai olahraga perlawanan di Indonesia sendiri *skateboard* berkembang cukup luas begitu juga di Yogyakarta *skateboard* menjadi salah satu olahraga yang cukup banyak digemari hal ini dapat dilihat dari munculnya komunitas-komunitas *skateboard* di Yogyakarta seperti Balkot *Skateboard*, Denggung *Skate*, Tamkot Homies, dan Bantul *Skateboard*.

Dalam permainan *skateboard* selain papan *skateboard* yang menunjukkan bahwa seseorang bermain *skateboard*. *Fashion* juga menjadi salah satu hal yang digunakan untuk menunjukkan dirinya adalah pemain *skateboard* dimana komunitas *skateboard* memiliki karakteristik yang cukup unik yang membedakan

dari komunitas lainnya Budaya *skateboard* biasanya berfokus pada kebebasan berekspresi dan gaya hidup santai. Para *skater* sering kali mengedepankan kreativitas dalam cara mereka bermain *skateboard*, dengan banyak menekankan teknik, trik, dan inovasi. Mereka cenderung memiliki ikatan yang kuat dengan lingkungan *urban*, seringkali melakukan aksi di tempat-tempat umum seperti taman dan trotoar. Estetika visual juga sangat penting, terlihat dari grafis pada papan skateboard, pakaian, dan seni jalanan yang sering menghiasi area skating hal tentu saja membedakan dari *youth subculture* lain seperti Komunitas metal yang sangat terikat pada musik dan identitas yang lebih agresif. Musik metal memiliki karakteristik suara yang keras dan lirik yang sering kali menyentuh tema-tema gelap atau fantastis. Anggota komunitas ini cenderung mengenakan pakaian hitam dengan elemen seperti jaket kulit dan aksesoris metal, menciptakan citra yang kuat dan menyatu dengan musik yang mereka cintai. Konser metal sering kali menjadi ajang bagi penggemar untuk merasakan kebersamaan melalui mosh pit dan interaksi langsung dengan Musisi tentunya karakteristik dari para pemain skateboard yang sering dilihat bahwa ber-*Fashion* pemain *skateboard* sering dirasa unik dan berbeda dari kelompok sosial lainnya di mana perlengkapan serta pakaian yang digunakan biasanya muncul dari merek-merek yang produknya terinspirasi dari gaya hidup permainan *skateboard* itu sendiri, sehingga biasanya *fashion* yang digunakan oleh pemain *skateboard* biasa disesuaikan dengan kebutuhan *skateboard* seperti sepatu, pakaian dan aksesoris yang mana biasanya didesain dengan simbol-simbol *visual* yang menunjukkan jati diri dan gaya hidup *skateboard* seperti perlawanan dan kebebasan. Menurut Syarif Yusuf (seperti dikutip dalam Hi!Pontianak, 2019), "*skateboard* sudah menjadi *trendsetter* dunia. Beberapa *brand* juga sudah *support*, biasanya saya main *skate* selalu setel pakaian beda-beda, nunjukin karakter juga, atau kadang memang (dari) *sponsor* baju *skate*." Dan banyak merek-merek besar yang ada sekarang ini juga produknya terinspirasi dan ditujukan untuk para *skateboarder* seperti *Vans*, *Thrasher*, *Dickies*, *FA*, *Noah* dan masih banyak lainnya. Sehingga *fashion* dan *skateboard* sangat sulit dipisahkan.

Pemilihan topik "*Fashion* (gaya berpakaian) sebagai simbol identitas diri bagi anggota komunitas *skateboard* " untuk diteliti didorong oleh berbagai jurnal dan berita yang membuat saya tertarik mengenai *fashion* menjadi hal yang penting

dalam pembentukan identitas sosial. *Skateboard* di Komunitas Denggung tidak hanya merupakan aktivitas fisik, tetapi juga cara hidup yang melibatkan aspek-aspek kultural dan sosial yang kompleks. Sehingga memahami bagaimana nilai-nilai dan norma yang dianut oleh komunitas ini mempengaruhi pilihan *fashion* anggotanya, serta bagaimana *fashion* digunakan sebagai sarana untuk mengekspresikan identitas dan solidaritas komunitas. *Fashion* juga menjadi hal yang sangat menarik untuk ditelaah lebih dalam karena *fashion* menjadi hal yang sangat penting hal ini didukung juga oleh pendapat Veblen (1899, sebagai dikutip dalam Tyaswara et al., 2017)) berpakaian adalah salah satu cara paling efektif untuk mengekspresikan status kekayaan seseorang, bahkan sampai menunjukkan bahwa mereka rela membayar orang lain untuk merawat pakaian mereka.

Penelitian ini penting karena akan memberikan wawasan tentang bagaimana *fashion* dapat menjadi sebuah simbol identitas diri bagi seseorang. Ini juga akan membantu memahami dinamika sosial dalam komunitas *skateboard*, serta bagaimana identitas dan ekspresi diri terbentuk dan dipertahankan melalui *fashion*. Selain itu, penelitian ini juga relevan dalam konteks yang lebih luas, karena dapat memberikan kontribusi bagi pemahaman tentang peran *fashion* dalam subkultur dan bagaimana subkultur *skateboarding* mempengaruhi tren *fashion* di masyarakat umum. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya akan mengungkap bagaimana *fashion* dapat menjadi simbol identitas diri serta dapat memberikan kontribusi yang berarti bagi kajian sosiologi.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana *Fashion* yang diadaptasi dan digunakan oleh penggiat *skateboard* ?
2. Bagaimana komunitas *skateboard* memberi dampak bagi identitas sosial ?
3. Bagaimana *Fashion* menjadi identitas diri didalam komunitas *skateboard* ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah di buat, maka penelitian ini bertujuan untuk :

1. Untuk mengetahui bagaimana *Fashion* yang diadaptasi dan digunakan oleh penggiat *skateboard* ?
2. Untuk mengetahui bagaimana komunitas *skateboard* memberi dampak bagi identitas sosial?
3. Untuk mengetahui bagaimana *Fashion* menjadi identitas diri didalam komunitas *skateboard* ?

D. Tinjauan Pustaka

Dalam penelitian yang dilakukan ini, Sebelum melakukan penelitian, peneliti telah mengumpulkan berbagai data dengan beberapa cara, salah satunya adalah mengumpulkan beberapa penelitian terdahulu dengan pembahasan yang terkait dengan penelitian ini. Berikut ini adalah beberapa penelitian terdahulu yang memiliki kesamaan pembahasan.

Penelitian pertama adalah penelitian yang dilakukan oleh Marcel Paliuga Rahmadhan pada tahun 2022 dengan judul “*Fashion* Sebagai Media Pembentukan Identitas Pada Komunitas *Skateboard* Di Kota Bengkulu”. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan hasil yang menjelaskan bahwa komunitas *skateboard* mempunyai *style* dan identitas yang berbeda dari komunitas atau kelompok lain yang dapat diidentifikasi dari cara mereka menggunakan *fashion*. Di mana dari penelitian ini memiliki kesinambungan dengan penelitian yang ingin dilakukan oleh peneliti karena dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Marcel Paliuga Rahmadhan ini menunjukkan bahwa *fashion* di komunitas *skateboard* memiliki ciri khas sendiri yang membedakan kelompok mereka dan menunjukkan jati diri mereka dari kelompok lain.

Penelitian kedua yang sejalan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Salsabiila Baswoko Praundria nagari dengan judul penelitian “Pola Konsumsi Mahasiswa K-popers Yang Berhubungan Dengan Gaya Hidup K-pop Mahasiswa Surabaya” penelitian ini juga memiliki kesamaan dengan penelitian

yang ingin dilakukan peneliti seperti kesamaan metode penelitian dan mengenai gaya hidup serta konsumsi.

Penelitian ketiga yang sejalan dengan penelitian ini dilakukan penulis adalah penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Bisry dan Muhammad Fathur Rahman pada tahun 2023 dengan judul “Motivasi Mahasiswa Universitas Fajar Dalam Memilih *fashion* Sebagai Komunikasi Identitas Sosial”. Di mana dalam penelitian sebelumnya ini menggunakan metode penelitian kualitatif dalam proses penelitiannya dengan hasil temuan bahwa *fashion* memiliki peran yang cukup penting dalam kalangan mahasiswa dan kesimpulan bahwa *fashion* menjadi salah satu komunikasi nonverbal yang dapat digunakan untuk menjadi media penyampaian pesan dan menjadi pembentukan identitas penelitian sebelumnya ini memiliki kaitan juga dengan penelitian yang ingin dilakukan penulis dimana sama menggunakan metode penelitian kualitatif dan ingin mengetahui bagaimana *fashion* dapat menjadi pembentuk identitas diri.

Penelitian keempat yang dapat menjadi kajian terhadap penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Dhimas Abdillah dan Eka Vuspa Sari pada tahun 2020 dengan judul penelitian “*Fashion* Sebagai Komunikasi Identitas Sosial Mahasiswa FISIP Universitas Bengkulu”. Di mana penelitian dalam proses penelitiannya digunakan dengan penelitian kualitatif dengan hasil yang ditemukan bahwa bagi kalangan mahasiswa FISIP Universitas Bengkulu menganggap bahwa *fashion* menjadi hal yang penting dan menggambarkan bagaimana gaya hidup mereka dan menjadi perlambangan jiwa. Sehingga penelitian ini juga memiliki kesamaan yang dapat membantu dan menjadi pendukung terhadap penelitian yang ingin dilakukan.

Penelitian kelima adalah penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Adib Al-Fikri, Dade mahzuni dan Tisna Prabasmoro dengan judul penelitian “Ruang Dan Komunitas: Identitas Penggiat Papan Seluncur Kota Bekasi (Studi Kasus Komunitas patriot *Skate Club* 95 Kota Bekasi)”. Penelitian sebelumnya ini memiliki kesamaan dengan kesinambungan dengan penelitian yang ingin dilakukan seperti kesamaan metode penelitian dan kesamaan dan fokus dalam meneliti *skateboard*.

Penelitian keenam yang menjadi kajian Pustaka penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Taji dengan judul “Identitas Sosial Komunitas Grand Wisata Skateboard”. Penelitian ini memiliki kesamaan seperti metode penelitian yang dilakukan dengan metode kualitatif serta memiliki kesamaan tema pembahasan yaitu identitas dan komunitas *skateboard* sehingga penelitian ini dapat dijadikan kajian Pustaka untuk menjadi referensi penelitian ini.

Penelitian ketujuh adalah penelitian yang dilakukan oleh Arif Rahman Hakim, Ardhini Mardhiyah, Dika Muhammad Irham, Nahla Nurkholifah, Zulmi Ramdani dan Andi Amr. Pada tahun 2021 dengan judul “Pembentukan identitas diri pada kpopers the building of self-identity on kpopers”. Penelitian ini memiliki kesamaan metode penelitian dengan penelitian yang ingin dilakukan, serta memiliki kesamaan yang dapat dijadikan kajian seperti mengenai identitas diri serta faktor-faktor pembentukan identitas diri.

Tabel 1. 1 Penelitian Terdahulu

No .	Judul	Penulis	Tahun	Metode Penelitian	Temuan	Kesimpulan
1.	<i>Fashion Sebagai Media Pembentukan Identitas Pada Komunitas Skateboard Di Kota Bengkulu</i>	Marcel Paliugan Rahmadha	2022	Kualitatif	-Self -Mind	Komunitas <i>skateboard</i> memiliki gaya dan identitas yang unik dan berbeda dari kelompok atau komunitas lainnya, yang dapat dikenali melalui cara mereka mengekspresikan diri dalam berbusana.

2.	Pola Konsumsi Mahasiswa K- popers Yang Berhubungan Dengan Gaya Hidup K- pop Mahasiswa Surabaya	Salsabiila Baswoko Praundriana gari	2023	Kualit a tif	-Pengaruh dunia kpop terhadap keseharian -Alasan Menjad i Kpoper s	Gaya hidup para Kpopers berkaitan dengan pola konsumsi mereka, di mana faktor-faktor seperti pendapatan, preferensi, dan status turut mempengaru h i perilak u gaya hidup yang mereka jalani
3.	Motivasi Mahasiswa Universitas Fajar Dalam Memilih <i>Fashion</i> Sebagai Komunikasi Identitas	Muhammad Bisyri da n Muhammad Fathur Rahman	2023	Kualit a tif	-Pengaruh dunia kpop terhadap keseharian -Alasan Menjad i Kpoper s	Hasil temuan bahwa <i>fashion</i> dapat menjadi ciri dan tanda keberadaan seseorang yang dapat mencermink a n identita s seseorang

4.	<i>Fashion</i> Sebagai Komunikasi Identitas Sosial Mahasiswa FISIP Universitas Bengkulu	Dhimas Abdillah Syarafa, Lisa Adhrianti dan Ek a Vuspa Sari	2020	Kualit a tif	-Proses pembentuk a n identitas -Peran <i>fashion</i> - pengadopsi a n kegiatan <i>skateboard</i>	Hasil yang ditemukan bahwa <i>fashion</i> menjadi salah satu pemegang peran penting dalam pembentukan identitas da n perlambanga n jiwa seseorang.
5.	Ruang Da n Komunitas: Identitas Penggiat Papan Seluncur Kota Bekasi (Studi Kasus Komunitas patriot – <i>Skate Club</i> 95 Kota Bekasi)	Muhammad Adib Al-Fikri, Dad e mahzuni dan Tisna Prabasmoro	2023	Kualit a tif	pengadopsi a n kegiatan <i>skateboard</i>	Penemuan ini menemukan bahwa kegiata n papan seluncur bukan sekedar olahraga tapi menjadi kegitan. subkultur dan sebuah

						komunitas menjembatani kegiatan individu dan kegiatan <i>skateboard</i> memberi wajah baru bagi kot a tempat mereka bermain .
6.	Identitas Sosial Komunitas Grand Wisata <i>Skateboard</i>	Muhammad Taji	2019	Kualitatif	-persepsi konteks antara kelompok -daya Tarik in-group -keyakinan yang saling terikat - depersonalisasi	Dari hasil penelitian ditemukan anggota <i>skateboard</i> merasa saling terikat satu sama lainnya dan merasa <i>skateboard</i> dapat menunjukkan identitas mereka dan merasa senang jika a disebut sebagai seorang <i>skateboarder</i> .

7.	PEMBENTUKAN IDENTITAS DIRI PADA KPOPERS THE BUILDING OF SELF - IDENTITY ON KPOPERS	Arif Rahman Hakim, Ardhini Mardhiyah, Dika Muhammad Irham, Nahla Nurkholifah, Zulmi Ramdani, Andi Amr.	2021	Kualitatif	- Lingkungan sosial -Kelompok acuan -Tokoh idola	Berdasarkan pembahasan sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi pembentukan identitas diri seorang kpopers adalah lingkungan sosial, kelompok acuan dan tokoh idola
----	--	--	------	------------	--	--

E. Kerangka Konsep

1. *Fashion*

Fashion pada awalnya merupakan sebuah kegiatan yang dilakukan seseorang, yang berasal dari Bahasa latin yang memiliki arti “membuat” atau “melakukan” kemudian pemaknaan *Fashion* tersebut bergeser menjadi seperti yang sering dimaknai banyak orang pada masa sekarang bahwa *fashion* merupakan sesuatu yang digunakan seseorang (Barnard, 2011 : 11). Menurut artikel di Kompas.com berjudul "Pengertian *Fashion* Menurut Ahli," *fashion* didefinisikan sebagai gaya yang diterima dan digunakan oleh sebagian besar anggota kelompok dalam periode tertentu, sebagaimana dijelaskan oleh Troxell dan Stone (1981). Dalam konteks ini, *Fashion* mencakup berbagai istilah seperti mode, gaya, busana, dan pakaian. Dengan kata lain, produk *fashion* meliputi barang-barang yang diproduksi, seperti pakaian, celana, tas, sepatu, dan aksesoris lainnya yang mendukung penampilan penggunanya (Kompas.com,2023).

Fashion dan *skateboard* sendiri sepertinya sangat sulit untuk dipisahkan, olahraga *skateboard* sendiri yang sering diidentikkan dengan olahraga jalanan memiliki peran yang cukup signifikan hal ini tentu saja bisa dilihat dari banyaknya merek-merek terkenal yang terinspirasi dari permainan *skateboard*, seperti merek-merek *Vans*, *Stussy*, *FA*, *Noah*, dan lainnya. Kebanyakan dari merek-merek ini dalam proses pembuatan produknya mengambil inspirasi dari subkultur *skateboard*. Yang kemudian membentuk tren baru dalam dunia *fashion* yang sering disebut dengan *Fashion Streetwear*.

Di mana kemunculan *streetwear* pada awal abad ke-20 memberi angin baru bagi dunia *fashion* pada saat itu dimana gelombang baru ini memberikan wujud baru dari *Fashion* yang sangat kental kaitannya dengan dunia *hip-hop*, *punk* serta *skateboard* itu sendiri. Begitu juga dengan *skateboard* dalam melakukan aktifitasnya para pemain *skateboard* memilih pakaian, aksesoris dan Sepatu dengan berbagai *brand streetwear* dengan alasan fungsional yang diperuntukan terhadap permainan *skateboard* tapi bersamaan dengan itu juga membawa pesan dan simbol-simbol yang dapat menggambarkan identitas pemain *skateboard*.

2. Komunitas

Komunitas sendiri memiliki makna “kesamaan” jika dilihat dari asal katanya yang berasal dari Bahasa latin *communities*. Yang kemudian dapat diturunkan menjadi sebuah kelompok sosial yang saling berbagi lingkungan yang sama yang biasanya orang-orang didalamnya memiliki *habitus* yang sama dan memiliki ketertarikan yang serupa. Dalam komunitas, individu-individu didalamnya juga memiliki sebuah kepercayaan, alasan, preferensi, resiko serta kebutuhan yang serupa. Seperti informasi yang diberikan oleh Empowerment (2017), McMillan dan Chavis (1986) menjelaskan bahwa komunitas terdiri dari individu-individu yang terhubung dengan rasa saling memiliki dan meyakini bahwa kebutuhan mereka akan terpenuhi selama ada komitmen untuk bersama.

Menurut Kertajaya (2008, seperti yang dikutip dalam Riadi, 2021) menjelaskan bahwa komunitas terdiri dari sekelompok orang yang memiliki kepedulian lebih terhadap satu sama lain, di mana terdapat hubungan pribadi yang kuat di antara anggotanya karena adanya kesamaan minat atau nilai-nilai. Sehingga komunitas adalah sekelompok orang-orang yang saling terikat dan memiliki kepedulian satu sama lainnya, dimana yang mendasari hal ini adalah terjadinya relasi pribadi antara individu dan individu lainnya yang erat yang karena sama-sama memiliki *interest* dan *values* yang sama.

Menurut Crow dan Allan(n.d., seperti yang dikutip dalam Wahidin, Muharikul Islam, & Fadillah, 2017) komunitas dapat terbentuk karena ada 2 alasan yaitu terbentuk karena kesamaan letak geografis seperti kesamaan Lokasi dari komunitas itu didirikan dan komponen berikutnya adalah terbentuk karena minat yang sama dari orang-orang yang membentuk komunitas tersebut. Berdasarkan 2 komponen tersebut komunitas *skateboard* menjadi sebuah komunitas yang termasuk erat karena terbentuk didasarkan atas kesamaan minat dan karakteristik terhadap dunia *skateboard* antara anggota-anggotanya dan kesamaan Lokasi.

3. Identitas Diri

Manusia memiliki kecenderungan untuk merenungkan diri dan memahami kesadarannya akan posisi mereka dalam kehidupan, suatu ciri khas yang tidak ditemukan pada makhluk lainnya. Saat individu mulai mempertanyakan siapa dirinya, mereka berusaha untuk membedakan diri dari orang lain. Menurut Erikson (1989, seperti yang dikutip dalam Elianti & Sri Pinast, 2018), menjadi seorang individu berarti merasakan diri sebagai "aku," yang merupakan entitas sentral, mandiri, dan unik, dengan kesadaran akan integritas batin yang dikenal sebagai identitas. Identitas diri seringkali diukur melalui cara seseorang mengonsumsi. Erikson juga mengatakan ciri-ciri pencapaian identitas diri yaitu individu menyadari ciri khas kepribadiannya, seperti apa kesukaan dan tidak kesukaannya, kemudian individu mengetahui tujuan atau perasaan bahwa dirinya dapat dan harus mengatur orientasi hidupnya (dalam Nurhafiah, 2021). Ini mencakup karakteristik yang membedakan individu dari yang lain dalam kelompoknya, memberikan rasa keunikan, serta mempengaruhi pandangan orang lain terhadapnya. Identitas juga mencakup atribut fisik, posisi sosial, dan kemampuan yang dimiliki.

Secara sederhana, identitas bisa dilihat sebagai sifat yang melekat pada individu, yang membedakannya dari orang lain. Weeks (dalam Barker, 2008) menyatakan bahwa identitas melibatkan persamaan dan perbedaan dalam dimensi personal dan sosial, yaitu persamaan individu dengan orang lain serta perbedaan yang ada di antara mereka. Identitas adalah elemen penting dalam realitas objektif dan, seperti semua realitas subjektif, memiliki hubungan dialektis dengan masyarakat. Identitas terbentuk melalui proses sosial yang ditentukan oleh struktur sosial, dan kemudian dipertahankan, dimodifikasi, atau dibentuk kembali melalui interaksi sosial. Proses pembentukan identitas melibatkan interaksi antara individu, kesadaran diri, dan struktur sosial yang ada, yang kemudian saling mempengaruhi dan membentuk identitas tersebut.

Pembentukan identitas melibatkan berbagai proses dan dipengaruhi oleh banyak faktor. Identitas tidak berkembang secara mandiri atau hanya berdasarkan inisiatif individu, tetapi terpengaruh oleh banyak faktor yang beroperasi secara bersamaan (Erikson, 1989). Beberapa faktor yang mempengaruhi pembentukan identitas meliputi:

- a. Lingkungan Sosial: Dimana adanya sebuah tempat bagi seseorang untuk mengembangkan dirinya serta dapat mengalami perkembangan di dalam dirinya.
- b. Kelompok Acuan: kelompok yang dapat dijadikan menjadi sebuah acuan bagi seseorang dalam membangun dan membentuk identitas dirinya, seperti komunitas *skateboard* dan hip-hop, atau kelompok dengan minat yang sama dalam *fashion streetwear*.
- c. Tokoh Idola: Individu yang dikagumi dan ditiru tindakannya.

Marcia (dalam Santrock, 2002) menjelaskan bahwa perkembangan identitas diri adalah proses yang kompleks dan tidak hanya terbatas pada masa remaja. Proses ini dimulai sejak masa kanak-kanak dan berkembang melalui tahap kelekatan, pemikiran, serta kemandirian, yang puncaknya terjadi di masa dewasa melalui refleksi dan integrasi kembali. Identitas diri terdiri dari berbagai elemen yang membuat setiap individu unik. Proses pembentukan identitas melibatkan dua komponen utama: eksplorasi, yang mencakup pencarian informasi dan pemahaman mendalam, serta komitmen, yaitu usaha untuk mewujudkan pilihan yang telah dibuat (Purwadi, 2004, hal.).

Setelah mengalami krisis identitas, yang merupakan periode di mana seseorang individu menjelajahi berbagai pilihan yang signifikan, mereka akan mencapai sebuah status identitas. Marcia (dalam Santrock, 2012) mengidentifikasi beberapa status identitas, antara lain :

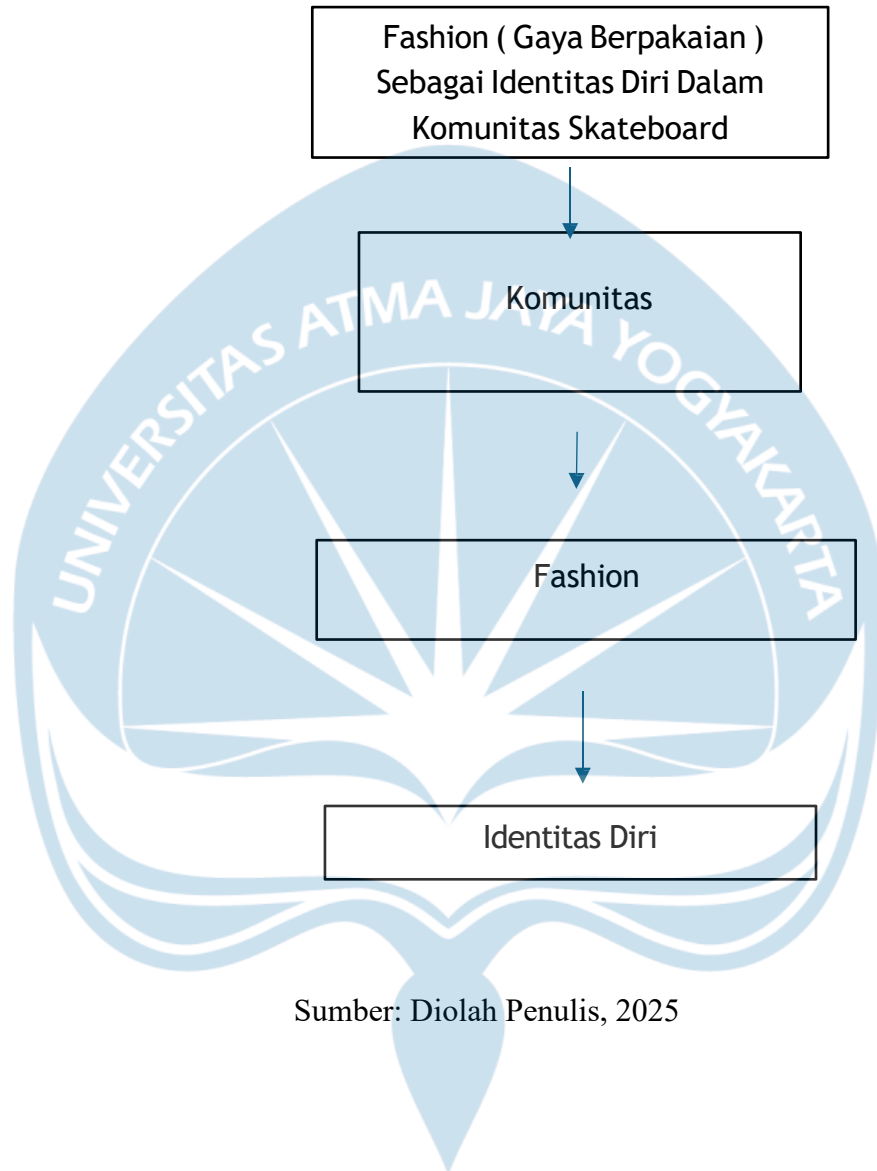
- a. Difusi Identitas: Kebingungan tentang siapa diri individu dan apa yang diinginkan, tanpa mengalami krisis atau komitmen.

- b. Penyitaan Identitas: Individu telah membuat komitmen tanpa melalui proses krisis.
- c. Moratorium Identitas: Individu berada dalam fase krisis tanpa komitmen yang jelas, yaitu tahap eksplorasi tanpa keputusan yang pasti.
- d. Pencapaian Identitas: Individu telah melewati krisis dan membuat komitmen, serta memahami serta bertindak sesuai dengan pilihan yang diambil.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa identitas diri mencakup istilah yang luas untuk menggambarkan siapa seseorang.



F. Kerangka Berpikir



Sumber: Diolah Penulis, 2025

G. Sistematika Penulisan

Pada sub bab kali ini penulis menjabarkan Sistematika Penulisan dalam skripsi

sebagai berikut:

1. Bab Pertama, yakni pendahuluan yang berisi mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, tinjauan pustaka, kerangka konseptual dan sistematika penulisan.
2. Bab Kedua, yakni metodologi penelitian yang berisikan
3. Bab Ketiga, yakni
4. Bab Keempat, yakni kesimpulan, Pada bab empat ini berisikan tentang kesimpulan penelitian yang berisi tentang pendapat responden dan ringkasan berbagai temuan penelitian. Selanjutnya terdapat Daftar Pustaka dan Lampiran.