

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ilmu komunikasi, dewasa ini menjadi sesuatu yang penting dalam laju perkembangan ilmu pengetahuan. Komunikasi telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan manusia dimanapun berada. Bahkan dengan segala atributnya komunikasi sudah menjadi gaya hidup (*lifestyle*). Ilmu komunikasi dan praksis komunikasi itu mampu menembus ruang dan waktu menyesuaikan dengan batas identitas manusia dan kemanusiaan dalam berbagai aspek kehidupan sosiokultural.

Di tengah euforia masyarakat yang sangat mengutamakan hal yang yang bersifat baru dan kekinian, ilmu komunikasi seolah hadir sebagai disiplin ilmu modern yang paling sesuai, dimana didalamnya membahas tentang bagaimana seni menyampaikan pesan atau informasi sehingga sampai dengan tepat dan diharapkan dapat mempengaruhi si penerima.

Sesuai dengan pengertian komunikasi menurut Onong Uchjana yaitu proses penyampaian suatu pesan oleh seseorang kepada orang lain untuk memberitahu atau merubah sikap, pendapat atau perilaku, baik secara langsung, secara lisan maupun secara tidak langsung menggunakan media.

Komunikasi menurut Rogers dan D. Lawrence Kincaid (1981) adalah suatu proses dimana dua orang atau lebih membentuk atau melakukan pertukaran informasi dengan satu sama lainnya, yang pada gilirannya akan tiba pada saling pengertian yang mendalam. (Cangara, 2006:19).

Dari situ jelas pesan yang hendak disampaikan haruslah mempunyai nilai-nilai yang mampu membuat si penerima pesan tergugah, sehingga harus dikemas dengan mencakup unsur : kepentingan, keindahan, dan keterkaitan. Banyak produk-produk hasil disiplin ilmu komunikasi yang terspesialisasi pada pengemasan pesan, dengan bertujuan mempengaruhi masyarakat entah itu sekedar informasi, acuan yang harus diikuti, atau hiburan.

Dalam hal ini komunikator biasanya menggunakan media untuk menyampaikan informasi dengan menggunakan komunikasi massa. Komunikasi massa merupakan salah satu konteks komunikasi manusia yang pada hakikatnya menerangkan proses berkomunikasi dengan manusia yang berada dalam situasi massa. Menurut Deutchman dan Rakhmat (2000:188) yang dimaksud dengan komunikasi massa atau komunikasi publikasi adalah pernyataan yang disebarluaskan atau untuk diketahui oleh umum melalui media massa. Dengan kata lain, komunikasi massa adalah peran yang dikomunikasikan melalui media massa dengan sejumlah orang.

Media massa terbagi menjadi beberapa jenis, yaitu media elektronik dan media cetak. Dalam konteks hal ini media cetak yang digunakan adalah majalah. Majalah ialah terbitan berkala yang isinya meliputi berbagai liputan jurnalistik, pandangan tentang

topik aktual yang patut diketahui pembaca, dan menurut waktu penerbitannya dibedakan atas majalah bulanan, tengah bulanan, mingguan, dan menurut pengkhususan isinya dibedakan atas majalah berita, wanita, remaja, olahraga, sastra, ilmu pengetahuan tertentu, dsb.

Majalah merupakan media massa yang populer di kalangan masyarakat, yang sekarang sudah sangat berkembang dan satu nilai plus dari perkembangan majalah saat ini ialah berani memproduksi dengan segmentasi yang lebih khusus. Akan banyak sekali kita bisa temukan majalah-majalah yang isinya membahas tentang suatu bidang yang mungkin hanya segelintir masyarakat saja paham.

Contohnya majalah komunitas, yang dibuat memang untuk kalangan tertentu sehingga orang awam di luar komunitas tersebut mungkin akan sedikit kurang bisa memahami. Namun jika dibaca oleh orang yang memang tergabung di dalamnya, informasi yang terkandung di dalam majalah tersebut adalah informasi-informasi yang jelas terperinci.

Dari penjabaran diatas, penulis menganggap bahwa majalah komunitas sebagai sarana informasi menjadi fenomena sosial yang patut untuk dicermati. Pilihan jatuh pada majalah khusus komunitas *skateboard* yang dirasa telah berkembang menjadi komunitas yang cukup penting karena banyaknya anak muda yang tertarik dan menjadikan *skateboard* sebagai olahraga populer yang semua hal didalamnya bisa menjadi *trendsetter* di kalangan remaja. *Skateboard* pun termasuk dalam kategori olahraga ekstrem, karena itulah diminati oleh kalangan anak muda yang berjiwa

bebas dan menyukai tantangan. Karena dengan bermain *Skateboard* mereka bisa menyalurkan ekspresi dan gaya hidup, serta menjadi kebebasan dan kreatifitas mereka menjadi kepuasan tersendiri.

Didalam komunitas *skateboard*, *skateboard* telah menjadi gaya hidup tersendiri yang membentuk perilaku berkelompok dan mengikuti arus perkembangan zaman modern ini. Gaya hidup adalah perilaku seseorang yang ditunjukkan dalam aktivitas, minat dan opini khususnya yang berkaitan dengan citra diri untuk merefleksikan status sosialnya. Karena sebagian orang yang menyukai *skateboard* menganggap *skateboard* merupakan perpaduan olahraga dan seni, sehingga di dalam *skateboard* dapat dijadikan sebagai ajang penyaluran hobi dan kreativitas serta tempat mengekspresikan diri.

Komunitas *skateboard* adalah salah satu komunitas yang berkembang dan menjadi salah satu bagian dari masyarakat. Masa kini makna *skateboarding* sudah bertambah bukan hanya sebagai permainan belaka tetapi juga sudah menjadi *lifestyle* atau gaya hidup para anak-anak muda di kota-kota besar maupun daerah.

Skateboard sangat berhubungan dengan *fashion*, *lifestyle*, dan *attitude*, jadi apabila seseorang mencoba permainan ini, cara berpakaian, kehidupan sehari-hari, dan perilakunya juga ikut berubah. (<http://break-disaster.blogspot.com/2011/01/majalah-skateboard-indonesia.html>, diakses pada tanggal 27 september 2011)

Berkaitan dengan penjelasan diatas maka penulis ingin mengetahui bagaimana sebuah majalah komunitas yaitu *Happen Skateboarding Magazine* dipergunakan

sebagai media informasi komunitas *skateboard*. Dimana informasi yang didapat berupa informasi *lifestyle* atau gaya hidup yang terdiri dari gaya berpenampilan (pakaian dan aksesoris), gaya bahasa, dan perubahan pemahaman tentang *skateboard*.

Alasan penulis memilih *Happen Skateboarding Magazine* karena merupakan majalah komunitas *skateboard* yang memberikan informasi dan pengaruh yang besar dalam perkembangan komunitas *skateboard*. Selain itu, *Happen Skateboarding Magazine* merupakan majalah komunitas yang diberikan secara gratis (*free*) dan disalurkan setiap bulannya ke komunitas-komunitas *skateboard* yang ada di Indonesia.

Alasan penulis memilih komunitas Lampung Skateboard Division (LSD) dalam penelitian ini karena LSD merupakan komunitas *skateboard* di Lampung yang masih eksis dan cukup dikenal dalam masyarakat Bandar Lampung khususnya pecinta *skateboard*. Dan LSD mendapatkan segala bentuk informasi seputar dunia *skateboard* dan dijadikan referensi bahkan acuan dalam gaya hidup bersumber dari *Happen Skateboarding Magazine*.

Alasan penulis memilih Kota Bandar Lampung sebagai tempat penelitian dikarenakan kedekatan tempat, efisiensi waktu dan komunitas *skateboard* di Bandar Lampung yang belum pernah diteliti sebelumnya. Komunitas *skateboard* juga baru berkembang dalam masyarakat Bandar Lampung sehingga menarik untuk diteliti.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dalam penelitian ini terumuskan rumusan masalah yaitu :

1. Bagaimana kontribusi *Happen Skateboarding Magazine* dalam pemaknaan gaya hidup bagi anggota komunitas Lampung Skateboard Division (LSD) :
 - 1.1 Bagaimana kontribusi *Happen Skateboarding Magazine* dalam pemaknaan tentang cara berpenampilan (gaya berpakaian dan aksesoris) bagi anggota komunitas Lampung Skateboard Division (LSD).
 - 1.2 Bagaimana kontribusi *Happen Skateboarding Magazine* dalam pemaknaan tentang gaya bahasa atau istilah-istilah bagi anggota komunitas Lampung Skateboard Division (LSD).
 - 1.3 Bagaimana kontribusi *Happen Skateboarding Magazine* dalam pemaknaan tentang pemahaman mengenai *skateboard* bagi anggota komunitas Lampung Skateboard Division (LSD).

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui dan menjelaskan kontribusi *Happen Skateboarding Magazine* dalam pemaknaan tentang gaya hidup bagi anggota komunitas Lampung Skateboard Division (LSD) :

- 1.1 Untuk mengetahui dan menjelaskan kontribusi *Happen Skateboarding Magazine* dalam pemaknaan tentang cara berpenampilan (gaya berpakaian dan aksesoris) bagi anggota komunitas Lampung Skateboard Division (LSD).
- 1.2 Untuk mengetahui dan menjelaskan kontribusi *Happen Skateboarding Magazine* dalam pemaknaan tentang gaya bahasa atau istilah-istilah bagi anggota komunitas Lampung Skateboard Division (LSD).
- 1.3 Untuk mengetahui dan menjelaskan kontribusi *Happen Skateboarding Magazine* dalam pemaknaan tentang pemahaman mengenai *skateboard* bagi anggota komunitas Lampung Skateboard Division (LSD).

D. Kegunaan Penelitian

Kegunaan dalam penelitian ini adalah :

1. Secara Teoritis : Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat serta dapat menjadi referensi bagi mahasiswa lainnya yang ingin melakukan penelitian yang berkaitan dengan komunitas *skateboard*.
2. Secara Praktis : Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai tambahan informasi, pengetahuan, serta gambaran bagaimana sebuah media massa dapat memberikan informasi terhadap suatu komunitas khususnya komunitas *skateboard*.