

## **ABSTRAK**

**MAJALAH KOMUNITAS SEBAGAI MEDIA INFORMASI GAYA HIDUP**  
**(Studi tentang Kontribusi *Happen Skateboarding Magazine* dalam Pemaknaan**  
**Gaya Hidup bagi Komunitas Lampung Skateboard Division/LSD**  
**di Bandar Lampung)**

**Oleh**

**ADE NUR ISTIANI**

Komunikasi telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan manusia dimanapun berada, bahkan dengan segala atributnya komunikasi sudah menjadi gaya hidup (*lifestyle*). Gaya hidup merupakan alat yang dipakai individu untuk menunjukkan karakteristik identitas perseorangan ataupun anggota kelompok tertentu. Gaya hidup dapat terbentuk karena dipengaruhi oleh suatu media yang mengeksplor kekhasan kelompok tertentu. Begitu pun dengan komunitas *skateboard* yang merupakan kelompok sosial tertentu yang memiliki kekhasan dalam membentuk gaya hidupnya yang mendapat pengaruh dari majalah komunitas *Happen Skateboarding Magazine* yang juga dijadikan sarana interaksi antar anggota kelompok yang berbeda daerah dalam membentuk persamaan makna dalam merefleksikan identitas kelompoknya.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : Bagaimanakah kontribusi *Happen Skateboarding Magazine* dalam pemaknaan gaya hidup bagi anggota komunitas Lampung Skateboard Division (LSD) : 1)Bagaimana kontribusi *Happen Skateboarding Magazine* dalam pemaknaan tentang cara berpenampilan (gaya berpakaian dan aksesoris) bagi anggota komunitas Lampung Skateboard Division

(LSD); 2) Bagaimana kontribusi *Happen Skateboarding Magazine* dalam pemaknaan tentang gaya bahasa atau istilah-istilah bagi anggota komunitas Lampung Skateboard Division (LSD); 3) Bagaimana kontribusi *Happen Skateboarding Magazine* dalam pemaknaan tentang pemahaman mengenai *skateboard* bagi anggota komunitas Lampung Skateboard Division (LSD). Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menggambarkan cara berpenampilan pada komunitas *skateboard*, gaya bahasa atau istilah-istilah yang digunakan dalam berkomunikasi pada komunitas *skateboard* dan pemahaman tentang *skateboard* bagi komunitas *skateboard* yang pemaknaan didapat dari *Happen Skateboarding Magazine*. Penelitian ini menggunakan tipe penelitian deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa wawancara, observasi, dokumentasi, dan studi kepustakaan.

Penelitian ini difokuskan pada cara berpenampilan (gaya berpakaian dan aksesoris) pada komunitas *skateboard*, gaya bahasa atau istilah-istilah yang digunakan dalam berkomunikasi dalam komunitas *skateboard* dan pemahaman tentang *skateboard* bagi komunitas *skateboard* yang pemaknaan didapat dari *Happen Skateboarding Magazine*. Informan dalam penelitian ini adalah komunitas Lampung Skateboard Division/LSD di Bandar Lampung dengan teknik *purposive sampling* (disengaja). Adapun teori yang mendukung penelitian ini adalah teori interaksionisme simbolik. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik reduksi data, *display* dan verifikasi.

Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa gaya berpenampilan komunitas Lampung Skateboard Division/LSD terlihat dari penggunaan sepatu *sneakers* khusus *skateboard* yang berbahan tebal yang khusus digunakan saat *skating*. Komunitas LSD mendapat referensi tentang gaya berpenampilan dan informasi *brand* produk banyak didapat dari *Happen Skateboarding Magazine* yang diperlihatkan melalui gambar-gambar yang terdapat di dalam majalah sehingga antar anggota komunitas *skateboard* yang berbeda daerah dapat saling mengetahui dan tercipta persamaan makna dalam menciptakan gaya berpenampilannya. Dalam berinteraksi dan berkomunikasi dengan sesama anggota-anggota dalam komunitas LSD, terdapat istilah/bahasa sehari-hari yang digunakan saat sedang berkumpul dan terdapat istilah-istilah mengenai *skateboard* yang digunakan saat *skating* yang didapat dari *Happen Skateboarding Magazine* yang diperlihatkan melalui istilah-istilah trik yang istilah trik tersebut diperjelas melalui gambar-gambar yang terdapat di dalam majalah. *skateboard* merupakan olahraga ekstrem yang dibutuhkan keberanian dalam memainkannya, komunitas LSD beranggapan bahwa *skateboard* merupakan sarana interaksi serta ajang tempat mengekspresikan diri dan *skateboard* telah menjadi bagian hidup Majalah komunitas *Happen Skateboarding Magazine* memberikan ruang bagi anggota komunitas *skateboard* yang berbeda daerah untuk saling bertukar pendapat dan makna sehingga tercipta suatu pemahaman yang sama tentang *skateboard*.

Kata kunci : Majalah Komunitas, Teori Interaksionisme Simbolik, Komunitas *Skateboard*.