

**ANALISIS EFEKTIFITAS VIDEO TUTORIAL TERHADAP PENINGKATAN
KEMAMPUAN TEKNIK PADA SKATER PEMULA DI BANDAR LAMPUNG**

(Studi Pada Komunitas Lampung Skateboard Division)

(Skripsi)

Oleh

TRIADI NOVIANSYAH SIREGAR



FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNIVERSITAS LAMPUNG

BANDAR LAMPUNG

2016

ABSTRAK

ANALISIS EFEKTIFITAS VIDEO TUTORIAL TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN TEKNIK PADA SKATERS PEMULA DI BANDAR LAMPUNG

(Studi Pada Komunitas Lampung Skateboard Division)

Oleh

TRIADI NOVIANSYAH SIREGAR

Latar belakang penelitian ini adalah dengan adanya video tutorial *skateboard* melalui situs *Youtube*, informasi serta *style* atau teknik-teknik *skateboard* terbaru yang *skater* pemula butuhkan dapat terpenuhi dan dapat dipelajari tanpa terbatas ruang dan waktu. Tujuan penelitian ini adalah: 1. Untuk mengetahui efektifitas terhadap peningkatan pemahaman teknik dasar pada skaters pemula, 2. Untuk mengetahui kekurangan dari video tutorial yang ada di situs *Youtube* sebagai media pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Informan dalam penelitian ini diambil dengan menggunakan teknik *purposive* (disengaja). Penelitian ini juga menggunakan Teori *Uses and Gratification*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video tutorial cukup efektif dalam memotivasi *skater* pemula untuk berlatih tanpa terhalang ruang dan waktu, sehingga mampu membantu meningkatkan kemampuan teknik pada *skater* pemula. Pada analisis hasil penelitian telah dijelaskan bahwa pada video tutorial memiliki tiga tahapan yaitu, *Basic*, *Intermediate*, dan *Extreme*. Tetapi yang paling sering diakses dan diaplikasikan adalah tahapan *basic* dan *intermediate*, jarang yang mengaplikasikan tahap *extreme* karena tahap tersebut membutuhkan pengawasan dari para ahli.

Kata kunci: Efektifitas Video Tutorial, Peningkatan kemampuan teknik para *skater* pemula

ABSTRACT

THE ANALYSIS ON THE TUTORIAL VIDEO EFFECTIVENESS TO THE TECHNICAL ABILITY IMPROVEMENTS OF BEGINNER SKATERS IN BANDAR LAMPUNG

(A Study On Lampung Skateboard Division Community)

By

TRIADI NOVIANSYAH SIREGAR

The Background of this research was skateboard tutorial in Youtube and by this means the current style or skateboard techniques needed by the beginner skateboarders could be fulfilled and they could learn without time and space limitations. The objectives of the research were: 1. To find out the effectiveness of basic technique understanding improvements for beginner skaters; 2. To find out shortcoming of tutorial videos in Youtube as a learning media. This research uses descriptive and qualitative methods. Informants in this research were taken with purposive sampling technique. The research use the theory of uses and gratification. The results showed that the tutorial videos were effective enough to motivate beginner skater to train without time and space limitations, so that they were able to help them to improve their techniques. The analysis of the research results explained that the tutorial videos had three stages of Basic, Intermediate, and Extreme. The skaters seldom applied extreme stage because this stage required monitoring from experts..

Keyword: tutorials video effectiveness, beginner skaters' technique improvements

**Analisis Efektifitas Video Tutorial Terhadap Peningkatan Kemampuan Teknik Pada
Skater Pemula Di Bandar Lampung**

(Studi Pada Komunitas Lampung Skateboard Division)

Oleh

TRIADI NOVIANSYAH SIREGAR

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA ILMU KOMUNIKASI**

Pada

**Jurusan Ilmu Komunikasi
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik**



**JURUSAN ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDARLAMPUNG
2016**

Judul Skripsi

**ANALISIS EFEKTIFITAS VIDEO TUTORIAL
TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN
TEKNIK PADA SKATER PEMULA DI BANDAR
LAMPUNG (Studi Pada Komunitas Lampung
Skateboard Division)**

Nama Mahasiswa

Friadi Noviansyah Siregar

Nomor Pokok Mahasiswa

: 1016031110

Program Studi


: Ilmu Komunikasi

Fakultas


: Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing


Toni Wijaya, S.Sos., M.A.
NIP. 19781030 200212 1 001

2. Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi

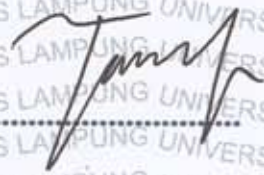

Dhanik Sulistyarini, S.Sos., MComn&MediaSt.
NIP. 19760422 200012 2 001

MENGESAHKAN

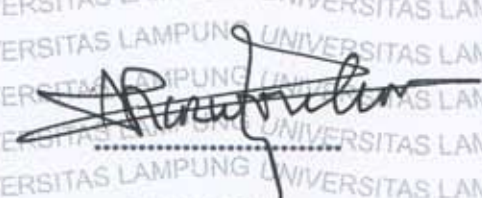
1. **Tim Penguji**

Ketua

Toni Wijaya, S.Sos., M.A.



Penguji Utama : **Drs. Sarwoko, M.Si.**



2. **Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik**



Dr. Syarif Makhya, M.Si.

NIP. 19590803 198603 1 003



Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 1 Desember 2016

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Triadi Noviansyah Siregar
NPM : 1016031110
Jurusan : Ilmu Komunikasi
Alamat Rumah : Jalan Aziz Cindar Bumi No.17 Kelurahan Pelita,
Kecamatan Enggal, Bandar Lampung.
No. Handphone : 089601200582

Dengan ini menyatakan, bahwa skripsi saya yang berjudul **Analisis Efektifitas Video Tutorial Terhadap Peningkatan Kemampuan Teknik Pada Skater Pemula di Bandar Lampung (Studi Pada Komunitas Lampung Skateboard Division)** adalah benar-benar hasil karya sendiri, bukan plagiat (milik orang lain) ataupun dibuatkan oleh orang lain.

Apabila dikemudian hari hasil penelitian/skripsi saya, ada pihak-pihak yang merasa keberatan, maka saya akan bertanggung jawab sesuai dengan peraturan yang berlaku dan siap untuk dicabut gelar akademik saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak dalam tekanan pihak-pihak manapun.

Bandar Lampung,

Saya yang Menyatakan,



Triadi Noviansyah Siregar

NPM. 1016031110

RIWAYAT HIDUP



Penulis lahir di Kota Bandar Lampung pada tanggal 3 November 1992 dan diberi nama Triadi Noviansyah Siregar. Penulis merupakan putera kedua dari pasangan (alm) M. Yuslan Siregar dan Junaini Abukasim dan juga sebagai anak bungsu dari dua bersaudara.

Penulis menyelesaikan Sekolah Dasar (SD) Kartika II-5 Bandar Lampung pada tahun 2004, kemudian melanjutkan pendidikan ke Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 25 Bandar Lampung pada tahun 2007, dan Sekolah Menengah Atas (SMA) Dirgantara Bandar Lampung pada tahun 2010.

Pada tahun 2010 penulis terdaftar sebagai mahasiswa Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung melalui jalur Ujian Mandiri (UM). Pada tahun 2013, penulis melakukan Praktek Kerja Lapangan (PKL) di PT. Siger Media Lampung di bagian Produksi selama bulan Februari-April.

Moto

“Ambil keputusan dan jangan pernah sesali”

Jriadi Noviansyah Sitegar

PERSEMBAHAN

Seiring dengan ungkapan penuh rasa syukur kepada Allah SWT,

Kupersembahkan Karya Kecilku ini Untuk :

Ayah, Ibu dan Kakak tercinta, atas semua kasih sayang, pengorbanan, kesabaran, didikan, nasehat, bimbingan, panutan, motivasi serta doa yang tidak pernah putus yang menuntun dan mengasihiku hingga sekarang,

Terimakasih atas semua motivasi, doa dan semangat untuk terus berjuang hingga akhir dari pendidikanku.

SANWACANA

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT berkat rahmat, hidayah, kekuatan, serta petunjuk-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul Analisis Efektifitas Video Tutorial Terhadap Peningkatan Kemampuan Teknik pada Skaters Pemula di Bandar Lampung (Studi Pada Lampung *Skateboard* Division). Shalawat serta salam selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW atas cahaya kebenaran yang dibawa oleh beliau.

Sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung, penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan skripsi ini jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun sebagai perbaikan pada skripsi ini.

Penulis menyadari selain kemampuan dan pengetahuan yang penulis miliki terdapat juga peran serta dan bantuan dari berbagai pihak dalam penyusunan skripsi ini sehingga dapat diterima sedemikian adanya. Tanpa bantuan dari berbagai pihak, skripsi ini tidak mungkin terselesaikan. Dalam kesempatan ini, penulis menyampaikan ucapan terimakasih sebesar-besarnya kepada :

1. Allah SWT. atas segala kebesaran, kuasa, kesempatan serta petunjuk yang diberikan. Engkau lah Dzat tiada dua, Maha diatas segala-galanya Rahmatan lil Alamin.
2. Nabi Muhammad SAW. atas risalah dan cahaya kebenaran sejati yang disampaikan kepada kami. Semoga kami bisa meneladani akhlak dan perbuatanmu.
3. Untuk ayah (alm) M.Yuslan Siregar, ayah yang telah menanamkan jenak-jenak kehidupan, meskipun mengenal sosok dirimu dalam setiap cerita orang lain serta tak sempat melihat dan mendampingi saya beranjak dewasa, terima kasih atas limpahan kasih sayang semasa hidupmu dan memberikan rasa rindu yang amat berarti, doaku selalu terpanjat untukmu agar diberikan keluasan alam barzah dan dijauhkan dari azab kubur.
4. Untuk ibu Junaini Abukasim, ibu tangguh nan cantik se Indonesia Raya. Dari mengandung hingga saya bisa tumbuh sebesar ini, aku tahu doa-mu tak putus dan tiada henti. Air mata dan tangisanmu yang membawa kesuksesanku. Ibu yang mandiri, ibu yang juga sekaligus berperan sebagai ayah dalam hidup saya. Ibu yang selalu bawel demi kebaikan anaknya. Ibu yang mengajarkan arti hidup. Sosok yang tangguh bekerja pagi hingga malam hari tanpa lelah. Wanita super kreatif, bisa menyulap makanan menjadi lezat, bisa memanfaatkan barang bekas menjadi hal berguna serta bisa membuat kami bangga dengan prestasi karier. Terima kasih ibu, semoga aku bisa menjadi

harapan dan pengharapanmu. Bisa membahagiakan dan mensejahterakan hingga dipenghujung usiamu.

5. Ardi Naposo Siregar. Seorang kakak yang selalu menjadi sosok baik hati dan bijaksana yang selalu menjadi patokan hidup saya untuk menjadi seseorang yang lebih baik dan berfikiran bijak bukan hanya mememntingkan keegoisan diri sendiri, terima kasih banyak "kong".

Hingga sampailah saya pada titik dimana ini yang kamu dan orangtua kita harapkan. Semoga kita berdua sehat dan sukses. Serta menjadi kebanggaan orangtua.

6. Bapak Dr. Syarief Makhya selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung.
7. Ibu Dhanik Sulistyarini, S.Sos.,Mcomn&MediaSt. selaku Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung. Terima kasih banyak atas saran dan bimbingannya.
8. Bapak Toni Wijaya, S.Sos, MA, selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan banyak waktu, memberikan banyak sekali masukan, saran serta bimbingan sehingga saya dapat memahami dan menguasai skripsi yang saya kerjakan, yang tentunya bermanfaat besar bagi penulis. Terima kasih untuk segala kebaikan hati, ilmu dan segala bantuan selama penyusunan skripsi ini. Penulis ucapkan permohonan maaf untuk setiap salah dan khilaf selama ini.

9. Bapak Drs. Sarwoko., M.Si., selaku Dosen Penguji yang telah bersedia membahas skripsi dan meluangkan waktunya. Dengan sabar membimbing, memberi masukan, saran, kritik serta selalu membantu penulis.
10. Keluarga besar Lampung Skateboard Division. Kak Armen dan Aji. Serta tiga informan Ardi, Icul dan Yussuf.

Tidak lupa anak-anak lainnya yang ada di Lampung Skateboard Division. Kehangatan dan keterbukaan saat menerima saya. Dengan sabar meluangkan waktu berbagi informasi, ilmu serta pengalaman kepada penulis.

11. Seluruh staff, administrasi dan karyawan FISIP Unila, khususnya Jurusan Ilmu Komunikasi yang telah banyak membantu penulis.
12. Seluruh keluarga besar baik dari ayah maupun ibu saya, cici yang menjadi ibu kedua saya yang menemani saya hingga beranjak dewasa dan ada pada titik ini, uncu dan nenek beserta keluarga menjadi tempat saya berbagi cerita dan memberi kenyamanan selain di dalam rumah saya sendiri, dan seluruh anggota keluarga dan keluarga besar saya yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu. Terima kasih semangat dan wejangan-wejangannya.
13. Fitria Hani Aprina. Sosok yang dengan ikhlas membantu dan menemani. Senang dan susah kita lalui sampai detik ini. terima kasih atas segala kekuatan dan semangat yang telah diberikan, semoga kita bisa sukses bersama. *To be right me and you as 'we' is far from easy.*

14. Keluarga Hani. Tante Rani, Om Haika, Titah , Niki, Febi, Bunda, Nisa.

Terima kasih atas kehangatan keluarga kalian.

15. Sahabat-sahabat Adi, Odi , Kebot, Akang, Andre, Igoy, serta seluruh keluarga Naga Hitam. Bukan hanya sahabat tapi kalian keluarga! Terima kasih doa dan semangat langsung ataupun tidak langsung. Terus bermimpi se-gila apapun mimpi itu yakinlah kita pasti bisa .

16. Teman teman di "Yang Penting Ketawa", Ahong, Fajri, Aji, Calvien, Imam, Reksa, Tedi, Gawir, Ridho, Nami, Bule, Duta, Gepeng, Egi, Sena, Reza, Risky, Ardika, Metal dan seluruh warga grup "Yang Penting Ketawa" , terima kasih atas seluruh canda tawa juga pertemanan yang sangat menggelitik yang kalian berikan, terima kasih banyak sahabat.

17. Anak-anak Komunikasi 2010, seluruh anggota komunikasi 2010 memulai dan menjadi salah satu dari cerita kalian semasa perkuliahan menjadi hal yang baik dalam hidup saya, ragam macam sifat dan tingkah laku yang kalian miliki sangat memberi banyak pelajaran tentang menilai dan memahami karakter manusia, terima kasih teman teman angkatan 2010. Semangat kalian dan bantuan kalian berarti sekali.

18. Teman-teman di luar Ilmu Komunikasi yang sudah membantu baik disengaja maupun tidak disengaja.

Dari semuanya, penulis mengucapkan sanjungan terima kasih yang tak terhingga serta juga maaf dengan semua kekurangan dan kesalahan yang pernah dilakukan baik

sengaja ataupun tidak sengaja. Semoga Allah SWT. selalu melindungi, merekatkan, menjaga ikatan persahabatan dan persaudaraan kita, serta memberikan kebaikan di setiap hela nafas hingga akhir nanti. Amiinnnn...

Bandar Lampung, 16 Oktober 2016

Penulis,

Triadi Noviansyah Siregar

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	i
I. PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Kegunaan Penelitian.....	5
II. TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Tinjauan Penelitian Terdahulu.....	6
2.2 Tinjauan Tentang Mass Media	7
2.3 Tinjauan Tentang Video Tutorial	10
2.4 Tinjauan Tentang Skateboard	13
2.5 Tinjauan Tentang Skaters Pemula	16
2.6 Tinjauan Tentang Pengertian Peningkatan	16
2.7 Penguasaan Teknik Bermain Skateboard	17
2.8 Teori <i>Uses and Gratification</i>	19
2.9 Kerangka Pikir.....	21
III. METODE PENELITIAN	
3.1 Desain Penelitian	24
3.2 Definisi Konsep	25
3.3 Fokus Penelitian	27
3.4 Penentuan Informan	28
3.5 Jenis Data.....	30
3.6 Teknik Pengumpulan Data	30
3.7 Teknik Analisis Data	31

IV. GAMBARAN UMUM

4.1	Profil Komunitas Lampung Skateboard Division	33
4.1.1	Sejarah Terbentuknya Komunitas Lampung Skateboard Division	33
4.1.2	Tujuan Komunitas Lampung Skateboard Division.....	35
4.2	Keanggotaan Komunitas Lampung Skateboard Division	36
4.3	Aktivitas Komunitas Lampung Skateboard Division.....	37

V. HASIL DAN PEMBAHASAN

5.1	Identitas Informan.....	39
5.2	Hasil Wawancara.....	41
5.2.1	Aktifitas Pembelajaran Teknik Skateboard pada Lampung Skateboard Division	41
5.2.2	Pemahaman Tentang Skateboard.....	50
5.2.3	Penggunaan Video Tutorial Ditinjau dari Teori <i>Uses and Gratifications</i>	55
5.2.4	Pengaplikasian Indikator Video Dalam latihan <i>Skateboard</i> pada Skaters	63
5.3	Pembahasan Hasil Penelitian.....	74

VI. KESIMPULAN DAN SARAN

6.1	Kesimpulan.....	87
6.2	Saran	89

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam era digital seperti saat ini, berkomunikasi serta bertukar informasi tidak hanya bertatap muka saja. Tetapi dengan kecanggihan media digital, salah satunya melalui video, kita dapat berkomunikasi, bertukar informasi bahkan belajar dengan siapa saja yang ada di belahan Negara lainnya. Pada perkembangan teknologi komunikasi saat ini yang sangat menunjang informasi melalui media audio visual maka beberapa keunggulan sifat video yang dimiliki, yakni fixatif, manipulatif dan distributif semakin menghadapkan kita sebagai perencana pesan untuk senantiasa kreatif dalam pembuatan kemasan pesan (Djauhari, 2003:3). Bukanlah menjadi suatu hal baru dan tidak bisa ditutupi lagi bahwasanya berkomunikasi bisa dilakukan melalui media apapun termasuk melalui sebuah media video. Secara empiris kata video berasal dari sebuah singkatan yang dalam bahasa inggris yaitu visual dan audio. Kata **Vi** adalah singkatan dari **Visual** yang berarti gambar, kemudian pada kata **Deo** adalah singkatan dari **Audio** yang berarti suara. Dari penjelasan di atas dapat kita simpulkan pemahaman bahwa **video** adalah merupakan seperangkat komponen atau media yang mampu menampilkan gambar sekaligus suara dalam waktu bersamaan. Pada dasarnya

hakekat video adalah mengubah suatu ide atau gagasan menjadi sebuah tayangan gambar dan suara.

Di Situs *Youtube* ada berbagai jenis video tentang keterampilan dalam melakukan suatu hal yang mungkin hanya segelintir orang ataupun kelompok yang melakukan suatu aksi. Disana kita bisa belajar bagaimana cara dan teknik menguasai suatu keterampilan seperti *grafitty*, *BMX*, *parkour* serta keterampilan lainnya. Salah satunya adalah video tutorial bermain *skateboard*. Papan luncur (bahasa Inggris: *skateboard*) adalah sebuah papan yang memiliki empat roda dan digunakan untuk aktivitas meluncur. Papan ini memiliki tenaga yang dipacu dengan mendorong menggunakan satu kaki sementara kaki yang satunya berada di atas papan. Bisa juga sang pengguna berdiri di atasnya sementara papan ini meluncur ke bawah pada sebuah turunan yang curam dan dengan ini menggunakan gaya gravitasi sebagai pemacu. (Sumber : http://id.wikipedia.org/wiki/Papan_luncur , diakses pada tanggal 15 Mei 2014, jam 16:08 WIB)

Semenjak *boomingnya skateboard* di Indonesia di awal tahun 2000 an perkembangan *skateboard* di Indonesia semakin berkembang, di dominasi oleh skater- skater Jakarta dan Bandung sekarang sudah ada diberbagai kota di Indonesia seperti di Sulawesi Selatan sendiri diperkirakan komunitas skateboard lebih dari ribuan orang di Indonesia.akan tetapi di kota makassar mungkin hanya puluhan komunitas disebabkan olah raga *extreme* ini baru dimulai pada tahun 2007. olah raga yang satu ini memang berbeda dengan olah raga lainnya, perlu ketekunan,kesabaran dan tekak yang kuat untuk mahir bermain skateboard, semakin dalam kita mempelajari semakin

tinggi level kita untuk dicoba, tantangan mulai berkembang dari hanya bermain di jalan mulai beralih di tangga tangga, *handrail*, dan *gap*. Sarana skatepark pun juga berubah dahulu cuma standart besi, box dan rail , sekarang alat yang dipertandingkan sudah setaraf internasional, arah fashionpun berubah dari hiphop ke punk and natural. *Style* yang *casual* ,bebas dengan memakai pakaian bermerek *skateboard* dan sepatu *skate* adalah ciri – ciri anak *skate*. Bisa dibilang komunitas anak *skate* selalu meng *update* perkembangan *skateboard* karena didasarkan dari oleh raga ini olah raga *lifestyle* olah raga yang berkembang dari lingkungannya sendiri ,seperti film *skate* yang terkenal Dog Town tentang asal mulanya *skate* di Negara asalnya. Seperti penjelasan sebelumnya bahwa komunitas *skateboard* semakin berkembang di Indonesia khususnya kota kota besar seperti Jakarta dan Bandung dimana daerah tersebut berpotensi memiliki akses yang lebih mudah untuk belajar secara langsung atau untuk mendapatkan informasi dan ilmu tentang *skateboard* dengan mengundang *skater* handal dari luar negeri saat *event-event skateboard* yang mereka selenggarakan.

Untuk daerah Bandar Lampung sendiri *skateboard* mulai dikenal sejak tahun 2000, berawal dari sekedar kumpul dan memiliki kegemaran yang sama terhadap permainan *skateboard*. Kendala para skater di Bandar Lampung adalah tidak ada sarana dan minimnya pengetahuan tentang skateboard serta informasi seputar *skateboard*. Perkembangan *skateboard* di Bandar Lampung dan Palembang lebih maju dibandingkan dengan kota lain yang ada di Pulau Sumatera. Para *skater* Bandar Lampung mendapatkan informasi tentang *skateboard* dengan cara menonton video

atau membaca majalah *skateboard*. Kecanggihan internet juga mempermudah *skater* untuk menonton video tutorial dari social media yaitu situs *Youtube*, baik dari video *skater* dalam maupun luar negeri. Dengan adanya video tutorial *skateboard* melalui situs *Youtube* tersebut, informasi serta *style* atau teknik-teknik *skateboard* terbaru yang mereka butuhkan dapat terpenuhi dan dapat mereka pelajari tanpa terbatas ruang dan waktu.

1.2 Rumusan Masalah

Masalah adalah merupakan kesenjangan antara harapan dengan kenyataan (Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi ke tiga, 2002). Berdasarkan latar belakang yang telah di jelaskan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana efektifitas video tutorial terhadap peningkatan pemahaman teknik dasar pada skater pemula?
2. Apa saja kekurangan dari media pembelajaran video tutorial yang ada di situs *Youtube*?

1.3 Tujuan Penelitian

Pada hakekatnya tujuan penelitian merupakan sesuatu yang hendak dicapai dan dapat memberikan arahan terhadap kegiatan yang akan dilakukan. Dan dari rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai peneliti adalah :

1. Untuk mengetahui efektifitas terhadap peningkatan pemahaman teknik dasar pada skaters pemula.
2. Untuk mengetahui kekurangan dari video tutorial yang ada di situs Youtube sebagai media pembelajaran.

1.4 Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan penelitian ini yaitu :

1. Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu komunikasi, khususnya terhadap kajian komunikasi massa serta diharapkan dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya khususnya yang berkaitan dengan efektifitas video tutorial sebagai *Mass Media* terhadap komunitas skateboard.
2. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan memberikan pengetahuan serta informasi mengenai efektifitas video di situs *Youtube* sebagai *Mass Media* terhadap peningkatan teknik serta aksi bermain skateboard pada skaters pemula yang diharapkan dapat menjadi alternatif pembelajaran dengan menggunakan media video tutorial.

BAB II **TINJAUAN PUSTAKA**

2.1 Tinjauan Penelitian Terdahulu

Untuk menghindari duplikasi, peneliti melakukan penelusuran terhadap penelitian-penelitian terdahulu. Dari hasil penelusuran penelitian terdahulu, diperoleh beberapa masalah yang berkaitan dengan masalah yang akan diteliti, yaitu:

- Peranan Video Tutorial Dalam Peningkatan Kemampuan Teknik *Parkour*. Penelitian ini dilakukan oleh Embun Pagi, S.I.Kom. Mahasiswa jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Fisip Universitas Lampung pada tahun 2013. Hasil penelitiannya adalah video tutorial *Parkour* umumnya memiliki tiga indikator jenis informasi di dalamnya yaitu *basic*, *intermediate* dan *extreme*..

Dari hasil penelitian terdahulu seperti pemaparan di atas, terdapat kesamaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis, yaitu tentang peran video tutorial. Akan tetapi dari penelitian tersebut tidak ada yang benar-benar sama dengan masalah yang akan diteliti.

2.2 Tinjauan Tentang Mass Media

Media adalah bentuk jamak dari *medium* yang berarti tengah atau perantara. Massa berasal dari bahasa Inggris yaitu mass yang berarti kelompok atau kumpulan. Dengan demikian, pengertian media massa adalah perantara atau alat-alat yang digunakan oleh massa dalam hubungannya satu sama lain (Soehadi, 1978: 38).

Media Massa adalah sarana komunikasi massa dimana proses penyampaian pesan, gagasan, atau informasi kepada orang banyak (publik) secara serentak. Menurut Cangara, media adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada khalayak, sedangkan pengertian media massa sendiri alat yang digunakan dalam penyampaian pesan dari sumber kepada khalayak dengan menggunakan alat-alat komunikasi seperti surat kabar, film, radio dan televisi

Karakteristik Media Massa

Sebuah media bisa disebut media massa jika memiliki karakteristik tertentu.

Karakteristik media massa menurut Cangara (2006) antara lain:

1. Bersifat melembaga, artinya pihak yang mengelola media terdiri dari banyak orang, yakni mulai dari pengumpulan, pengelolaan sampai pada penyajian informasi.

2. Bersifat satu arah, artinya komunikasi yang dilakukan kurang memungkinkan terjadinya dialog antara pengirim dan penerima. Kalau pun terjadi reaksi atau umpan balik, biasanya memerlukan waktu dan tertunda.
3. Meluas dan serempak, artinya dapat mengatasi rintangan waktu dan jarak, karena ia memiliki kecepatan. Bergerak secara luas dan simultan, dimana informasi yang disampaikan diterima oleh banyak orang dalam waktu yang sama.
4. Memakai peralatan teknis atau mekanis, seperti radio, televisi, surat kabar, dan sebagainya.
5. Bersifat terbuka, artinya pesannya dapat diterima oleh siapa saja dan dimana saja tanpa mengenal batas usia, jenis kelamin dan suku bangsa

Menurut Djafar H. Assegaf (1991), media massa memiliki lima ciri:

1. Komunikasi yang terjadi dalam media massa bersifat searah dimana komunikan tidak dapat memberikan tanggapan secara langsung kepada komunikatornya yang biasa disebut dengan tanggapan yang tertunda. (*Delay feedback*)
2. Media massa menyajikan rangkaian atau aneka pilihan materi yang luas, bervariasi. Ini menunjukkan bahwa pesan yang ada dalam media massa berisi rangkaian dan aneka pilihan materi yang luas bagi khalayak atau para komunikannya.
3. Media massa dapat menjangkau sejumlah besar khalayak. Komunikan dalam media massa berjumlah besar dan menyebar dimana-mana, serta tidak pernah bertemu dan berhubungan secara personal.

4. Media massa menyajikan materi yang dapat mencapai tingkat intelek rata-rata. Pesan yang disajikan dengan bahasa yang umum sehingga dapat dipahami oleh seluruh lapisan intelektual baik komunikan dari kalangan bawah sampai kalangan atas.
5. Media massa diselenggarakan oleh lembaga masyarakat atau organisasi yang terstruktur. Penyelenggara atau pengelola media massa adalah lembaga masyarakat/organisasi yang teratur dan peka terhadap permasalahan kemasyarakatan.

Yang termasuk media massa terutama adalah surat kabar, majalah, radio, televisi, dan film sebagai *The Big Five of Mass Media* (Lima Besar Media Massa) selain itu juga internet. (*Cybermedia* dan *Media Online*)

1. Media Massa Cetak (*Printed Media*)

Media massa yang dicetak dalam lembaran kertas. Dari segi formatnya dan ukuran kertas, media massa cetak secara rinci meliputi (a) koran atau surat kabar (ukuran kertas *broadsheet* atau $1/2$ *plano*), (b) tabloid ($1/2$ *broadsheet*), (c) majalah ($1/2$ tabloid atau kertas ukuran folio/kwarto), (d) buku ($1/2$ majalah), (e) *newsletter* (folio/kwarto, jumlah halaman lazimnya 4-8), dan (f) buletin ($1/2$ majalah, jumlah halaman lazimnya 4-8). Isi media massa umumnya terbagi tiga bagian atau tiga jenis tulisan: berita, opini, dan *feature*.

2. Media Massa Elektronik (*Electronic Media*)

Jenis media massa yang isinya disebarluaskan melalui suara atau gambar dan suara dengan menggunakan teknologi elektro, seperti radio, televisi, dan film.

3. Media Online (*Online Media, Cybermedia*)

Yakni media massa yang dapat kita temukan di internet (situs web).

2.3 Tinjauan Tentang Video Tutorial

Jarice Hanson (1987: 23) mengungkapkan pengertian video dalam kutipan sebagai berikut:

“Video is a unique form of visual communication that has been influenced by historical factors, technical development, and criticism given to other form of media. Defining video is difficult because we have been introduced to the medium through a number of related technologies – most of which grew from the development of other form of media. The term „video“ relates to a process, and can denote either the actual visual image.”

“Video adalah bentuk unik dari komunikasi visual yang telah dipengaruhi oleh faktor sejarah, pengembangan teknis, dan kritik yang merupakan bentuk lain dari media. Mendefinisikan video sulit karena kita telah diperkenalkan media melalui sejumlah teknologi yang terkait - yang sebagian besar tumbuh dari perkembangan bentuk media lainnya. Istilah "Video" berhubungan dengan proses, dan dapat menunjukkan citra visual yang sebenarnya.”

Sementara itu, dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001: 1230), tutorial adalah (1) Pembimbingan kelas oleh seorang pengajar (*tutor*) untuk seorang mahasiswa atau sekelompok kecil mahasiswa, (2) Pengajaran tambahan melalui *tutor*.

Selanjutnya menurut Cheppy Riyana (2007: 2) media video pembelajaran adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran. Dari beberapa pendapat ahli diatas, peneliti menyimpulkan bahwa video tutorial adalah rangkaian gambar hidup yang ditayangkan oleh seorang pengajar yang berisi pesan-pesan pembelajaran untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran sebagai bimbingan atau bahan pengajaran tambahan kepada sekelompok kecil peserta didik.

Video tutorial/*training* dapat diproduksi untuk menjelaskan secara detail suatu proses tertentu, cara pengerjaan tugas tertentu, cara latihan, dan lain sebagainya guna memudahkan tugas para *trainer*/instruktur/guru/dosen/manajer. Dalam proses produksi video ini, informasi dapat ditampilkan dalam kombinasi berbagai bentuk (*shooting* video, grafis, animasi, narasi, dan teks) yang memungkinkan informasi tersebut terserap secara optimal oleh para penonton. (Iqra' Al Firdaus, 2010: 70-71)

Adapun beberapa manfaat penggunaan video tutorial menurut Munadi¹ adalah sebagai berikut:

¹ (<http://elib.unikom.ac.id/download.php?id=147307>) diakses pada 8 Maret 2012 pukul 11.23

1. Baik untuk semua yang sedang belajar mendengar dan melihat
2. Bisa menampilkan gambar, grafik atau diagram
3. Bisa dipergunakan di rumah
4. Bisa diperlambat dan diulang
5. Dapat dipergunakan tidak hanya untuk satu orang
6. Dapat dipergunakan untuk memberikan umpan balik
7. Materi yang diberikan dapat lebih dipahami siswa
8. Ukuran tampilan video sangat fleksibel sehingga dapat diatur sesuai kebutuhan
9. Menambah suatu dimensi terhadap pembelajaran
10. Merupakan bahan non cetak yang kaya informasi dan lugas

Dalam sebuah video tutorial *parkour* biasanya memiliki susunan informasi dalam format sebagai berikut:

1. *Basic*, adalah informasi tentang gerakan dasar dari suatu teknik *parkour*.
2. *Intermediate*, adalah informasi tentang pengembangan gerakan yang dapat dilakukan dari gerakan dasar teknik tersebut.
3. *Extreme*, adalah informasi tentang pengembangan gerakan yang lebih sulit dari gerakan *intermediate*.

Susunan tersebut biasanya selalu ada dalam setiap video tutorial teknik *parkour*, dimana disertai pula petunjuk untuk memudahkan percobaan gerakan dan fungsi teknik tersebut.

2.4 Tinjauan Tentang Skateboard

Olahraga ekstrim adalah olahraga yang cukup menantang serta berbahaya dan membutuhkan nyali yang cukup berani. Untuk olahraga ekstrim ini kebanyakan diminati oleh kalangan anak muda. *Skateboard* pun termasuk dalam kategori olahraga ekstrim, 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.

Menurut Roni (2008: 23-24) *skateboard* mempunyai arti papan pendek atau papan luncur yang mempunyai satu set roda empat dibawahnya, dikendarai dalam posisi berdiri atau merunduk dan sering dipergunakan untuk menunjukkan suatu aksi. *Skateboard* mendefinisikan *skateboarder* sebagai bentuk ekspresi dan gaya hidup yang mendalam, tempat kebebasan dan kreatifitas jadi kepuasan tersendiri buat dijalani dalam kehidupan sehari-hari dan dalam cara berpakaian pun sudah menjadi gaya hidup.

Sejarah *Skateboard* Masuk di Indonesia

Di Indonesia sendiri perkembangan olahraga *skateboard* ini masih tergolong sangat baru yakni sekitar tahun 80an sudah ada beberapa orang Indonesia yang menekuni olahraga ini. Peminatnya semakin banyak sejalan dengan waktu meskipun sebenarnya tidak pernah diadakan kejuaraan *skateboard* di Indonesia. Para *skater* mendapatkan informasi tentang *skateboard* dengan cara menonton

Video atau membaca majalah *skateboard* dari luar negeri. Cara mendapatkannya pun tergolong tidak gampang, cara termudah biasanya salah seorang teman memiliki kakak atau orang tua yang bekerja diluar negeri dan menitipkan oleh-oleh berupa video ataupun majalah *skateboard* bahkan mungkin ada yang dibelikan skateboard lengkap yang masih tergolong sulit pula dibeli di Indonesia. Pertengahan tahun 90an semakin banyak pemuda yang bermain *skateboard* karena sudah ada *skateshop* yang menjual peralatan *skateboard* secara lengkap meskipun tidak dengan *legal license*.

Semenjak *boomingnya skateboard* di Indonesia di awal tahun 2000an, perkembangan *skateboard* di Indonesia semakin berkembang. Didominasi oleh *skateboarder- skateboarder* Jakarta dan Bandung sekarang sudah ada diberbagai kota di Indonesia seperti di Sumatra ,Medan,Padang, Palembang, Lampung. Selain itu di Jawa sendiri ada Jogjakarta, Semarang, Malang, Surabaya, Solo, ada juga dari Balikpapan, Samarinda, Sulawesi dan Bali diperkirakan komunitas *skateboard* lebih dari ribuan orang di Indonesia.

Olah raga *skateboard* yang di sukai oleh orang yang berjiwa muda ini memang berbeda dengan olah raga yang lain. Perlu ketekunan, kesabaran dan tekad yang kuat untuk mahir bermain *skateboard*. Semakin dalam kita mempelajari semakin tinggi level kita untuk dicoba, tantangan mulai berkembang dari hanya bermain di jalan mulai beralih di tangga tangga, *handrail* dan *gap*. Dahulu bila ada *event* Nasional paling banyak peserta dari Jakarta dan Bandung sedangkan sekarang untuk pesertanya sudah mulai dari berbagai daerah di Indonesia dan tidak sedikit dari *skater-skater* daerah yang berprestasi di *event-event* Nasional.s

Semenjak adanya asosiasi dari para *oldschool*/senior biasa disebut ISA membuat *event-event* di Indonesia mulai terorganisir dengan baik. *Sponsor brand* pun mulai masuk untuk *event* bertaraf Nasional maupun International didukung mulai menjamurnya *skateshop* atau toko-toko olah raga ekstrim dan sekelas distro yang menjual produk *skate* di Indonesia membuat *skateboard* mulai berkembang pesat. Sarana *skatepark* pun juga berubah dahulu cuma *standart* besi, *box* dan *rail*. Sekarang alat yang dipertandingkan sudah setaraf Internasional. Arah berubah dari hiphop ke *punk* dan natural. *Style* yang *casual*, bebas dengan memakai pakaian bermerek *skateboard* dan sepatu *skate* adalah ciri - ciri anak *skate*. Bisa dibbilang komunitas anak *skate* selalu mengupdate perkembangan *skateboard* karena didasarkan dari olah raga ini olah raga *lifestyle* olah raga yang berkembang dari lingkungannya sendiri ,seperti film *skate* yang terkenal *Dog Town* tentang asal mulanya *skate* di Negara asalnya.

Komunitas mulai berkembang, pergaulan mereka pun tidak hanya sekitar daerahnya saja ,seiring banyaknya *Event-event skate* di luar Jawa membawa keakraban antara sesama *skater* mulai terjalin. Dengan satu visi dan misi mengembangkan olah raga *skateboard* membuat persaudaraan lebih terasa erat. Prestasi para *skater skater* Indonesia boleh juga di banggakan karena mereka juga sering memenangkan pertandingan mancanegara seperti baru baru ini Putu yogi mendapat emas satu satunya di *Olympiade Indoor* di Macau tahun lalu.

Dukungan pemerintah pusat pun mulai mengalir di buatnya pertandingan *skate* terbesar di Bali dengan pesertanya dari berbagai Negara di hadiri oleh Menteri Olahraga dengan *Event* ini membuktikan bahwa komunitas anak *skate* sudah bisa

diterima dan dikenal oleh masyarakat maupun pemerintah setempat. Tinggal kita membenahi lagi kekurangan kekurangan kita seperti membangun *skatepark* yang memadai, kerjasama berbagai pihak pasti Industri *skate* bisa lebih maju, tidak hanya dari segi bisnis tetapi *skater* pun turut berprestasi. Di Indonesia juga selalu diperingati hari *skateboard* sedunia yang ditetapkan pada tanggal 21 juni sejak tahun 2004.

Untuk daerah Bandar Lampung sendiri *skateboard* mulai dikenal sejak tahun 2000, berawal dari sekedar kumpul dan memiliki kegemaran yang sama terhadap permainan *skateboard*. Perkembangan *skateboard* di Bandar Lampung dan Palembang lebih maju dibandingkan dengan kota lain yang ada di Pulau Sumatera.

2.5 Tinjauan Tentang Skaters Pemula

Skater atau *Skateboarder* merupakan sebutan untuk seseorang yang mengendarai papan luncurnya (*skateboard*). Pemula dalam kamus besar bahasa Indonesia dapat diartikan sebagai orang yang baru mulai atau seseorang yang mula mula melakukan sesuatu. Dari beberapa pengertian diatas peneliti menyimpulkan bahwa *skater* pemula merupakan seseorang yang baru saja memulai mengendarai papan lucur (*skateboard*).

2.6 Tinjauan Tentang Pengertian Peningkatan

Menurut seorang ahli bernama Adi.S peningkatan berasal dari kata tingkat. Yang berarti lapis atau lapisan dari sesuatu yang membentuk susunan. Tingkat dapat juga diartikan pangkat, taraf dan kelas. Sedangkan peningkatan berarti kemajuan. Secara umum, peningkatan merupakan upaya untuk menambah derajat, tingkat, dan kualitas maupun kuantitas.peningkatan juga dapat berarti penambahan keterampilan dan kemampuan agar menjadi lebih baik. Selain itu, peningkatan juga berarti pencapaian dalam proses, ukuran, sifat, dan sebagainya.

Kata peningkatan digunakan untuk arti yang positif. Contoh penggunaan katanya adalah peningkatan mutu pendidikan, peningkatan kesehatan masyarakat, dan sebagainya. Peningkatan dalam contoh yang disebutkan memiliki arti yaitu usaha untuk membuat sesuatu untuk menjadi lebih baik dari sebelumnya.

Suatu usaha untuk tercapainya suatu peningkatan diperlukan perencanaan dan eksekusi yang baik. Perencanaan dan eksekusi ini harus saling berhubungan dan tidak menyimpang dari tujuan yang telah ditentukan.

(Sumber: <http://www.onlinesyariah.com/2014/08/08/pengertian-peningkatan-menurut-para-ahli/> diakses tanggal 9 Oktober 2014, jam 22:30)

2.7 Penguasaan Teknik Bermain Skateboard

Sebagai seorang *skater*, sudah menjadi sebuah keharusan untuk memahami dan menguasai dengan baik dan benar mengenai teknik dan filosofi dari bermain *skateboard* itu sendiri. Dengan pembelajaran dan informasi dari sumber-sumber

terpercaya, lambat laun *skateboard* akan menjadi sebuah kebutuhan dan disiplin dalam setiap praktisi yang memiliki pemahaman dalam setiap jiwa. Pengetahuan-pengetahuan inilah yang harus diberikan kepada masyarakat luas dan memberikan edukasi yang benar tentang bermain *skateboard* mulai dari sejarah dan filosofi yang terkait didalamnya.

Gerakan *Stand*, *Pushing Off*, *Tic-Tac* dan *Ollie* . Gerakan yang peneliti tulis diatas merupakan gerakan atau teknik dasar bermain *skateboard* yang biasa seorang *skater* pemula lakukan.

1. *Stand* adalah cara berdiri pada papan *skateboard*, anda bisa lakukan dengan cara melangkah pada anak tangga . Bila anda melangkah pada anak tangga dengan kaki kanan didepan maka stand anda adalah '*gofy*' yang berarti memakai kaki kanan sebagai depan dan kaki kiri sebagai belakang. Bila anda melangkah pada anak tangga dengan kaki kiri didepan maka *stand* anda adalah '*regular*' yang berarti memakai kaki kiri sebagai depan dan kaki kanan sebagai belakang.
2. *Pushing off* adalah mendorong papan agar dapat meluncur, pertama tama taruh kaki depan pada posisi *nose* dan kaki belakang pada posisi *tail* atau melakukan *stand* (berdiri) pada papan. Setelah dapat berdiri dengan baik dan benar maka taruh kaki belakang pada tanah dan menarik tanah seperti akan mendorong papan maju kedepan.
3. *Tic-tac* adalah teknik dasar atau sebagai pelepasan kaki-kaki sebelum bermain, *tic tac* dilakukan dengan membelokkan pada depan papan, seperti akan membelokkan namun hanya sedikit. Melakukan berulang-ulang kali

akan membelokan papan kekiri kekanan kekiri kekanan kekiri kekanan dst.

4. *Ollie* adalah menghentakkan bagian belakang *skateboard* dengan kaki belakang yang kemudian dibantu dengan menggeser kaki depan ke arah depan.

Dengan penguasaan secara mendalam dan matang akan teknik-teknik pada gerakan bermain *skateboard* akan memberikan bekal yang bermanfaat bagi praktisi dalam mempraktikkan setiap gerakan bermain *skateboard*. Dengan kata lain, hal ini akan mengurangi resiko cedera dan yang terpenting praktisi akan merasakan manfaat disetiap gerakan yang mana sesuai dengan filosofi bermain *skateboard* itu sendiri, gerakan efektif dan efisien.

2.8 The Uses and Gratifications

Elihu Katz, Jay G. Blumer, dan Michael Gurevitch pada tahun 1974 yang mempresentasikan sebuah artikulasi yang sistematis dan komprehensif mengenai peran anggota khalayak dalam proses komunikasi massa. Rumusan dari pemikiran ini menghasilkan Teori *Uses and Gratification*. Teori *Uses and Gratification* merupakan bagian dari studi tentang efek media. (McQuail, 1994) Teori ini berasumsi bahwa orang secara aktif mencari media tertentu dan muatan (isi) untuk menghasilkan kepuasan (hasil). Pengguna aktif karena mereka mampu untuk mempelajari dan mengevaluasi berbagai jenis media untuk mencapai tujuan komunikasi. Pengguna media berusaha untuk mencari sumber yang paling baik di dalam usaha memenuhi kebutuhannya. Artinya, pengguna media mempunyai

pilihan alternatif media dan konten media untuk memuaskan kebutuhannya (Cantril: 1942).

Dalam teori *uses and gratifications* ditekankan bahwa pengguna aktif untuk menentukan media mana yang harus dipilih untuk memuaskan kebutuhannya. pengguna mempunyai kebebasan bagaimana mereka menggunakan media dan bagaimana media itu akan berdampak pada dirinya. Upaya yang diperlukan untuk memenuhi kebutuhan sangat bergantung pada tersedia atau tidaknya media dan kemudahan memanfaatkannya. Kita bisa memahami interaksi orang dengan media oleh orang itu (*uses*) dan kepuasan yang diperoleh (*gratification*). Khalayak aktif memilih media karena masing-masing pengguna berbeda tingkat pemanfaatan medianya (Blumler, 1979: 265).

Pada dasarnya terdapat lima asumsi dari teori *uses and gratification* yang dikemukakan oleh Katz, Blumler, dan Gurevitch, yaitu:

1. Khalayak aktif dan penggunaan medianya berorientasi pada tujuan.
2. Inisiatif dalam menghubungkan kepuasan kebutuhan pada pilihan media tertentu terdapat pada anggota khalayak.
3. Media berkompetisi dengan sumber lainnya untuk kepuasan kebutuhan.
4. Orang mempunyai cukup kesadaran diri akan penggunaan media mereka, minat, dan motif sehingga dapat memberikan sebuah gambaran yang akurat mengenai kegunaan tersebut.
5. Penilaian mengenai nilai isi media hanya dapat dinilai oleh khalayak.

Dalam penelitian ini media adalah video tutorial yang memberikan efek terhadap khalayak, dan khalayak dalam penelitian ini adalah *skater* pemula. Berdasarkan

pra survey yang telah dilakukan pada komunitas “Lampung *Skateboard Division*” telah terbukti adanya efek atau peningkatan teknik dasar pada *skater* pemula. Oleh karena itu penulis menggunakan metode *The Uses and Gratifications* dalam penelitian ini.

2.9 Kerangka Pikir

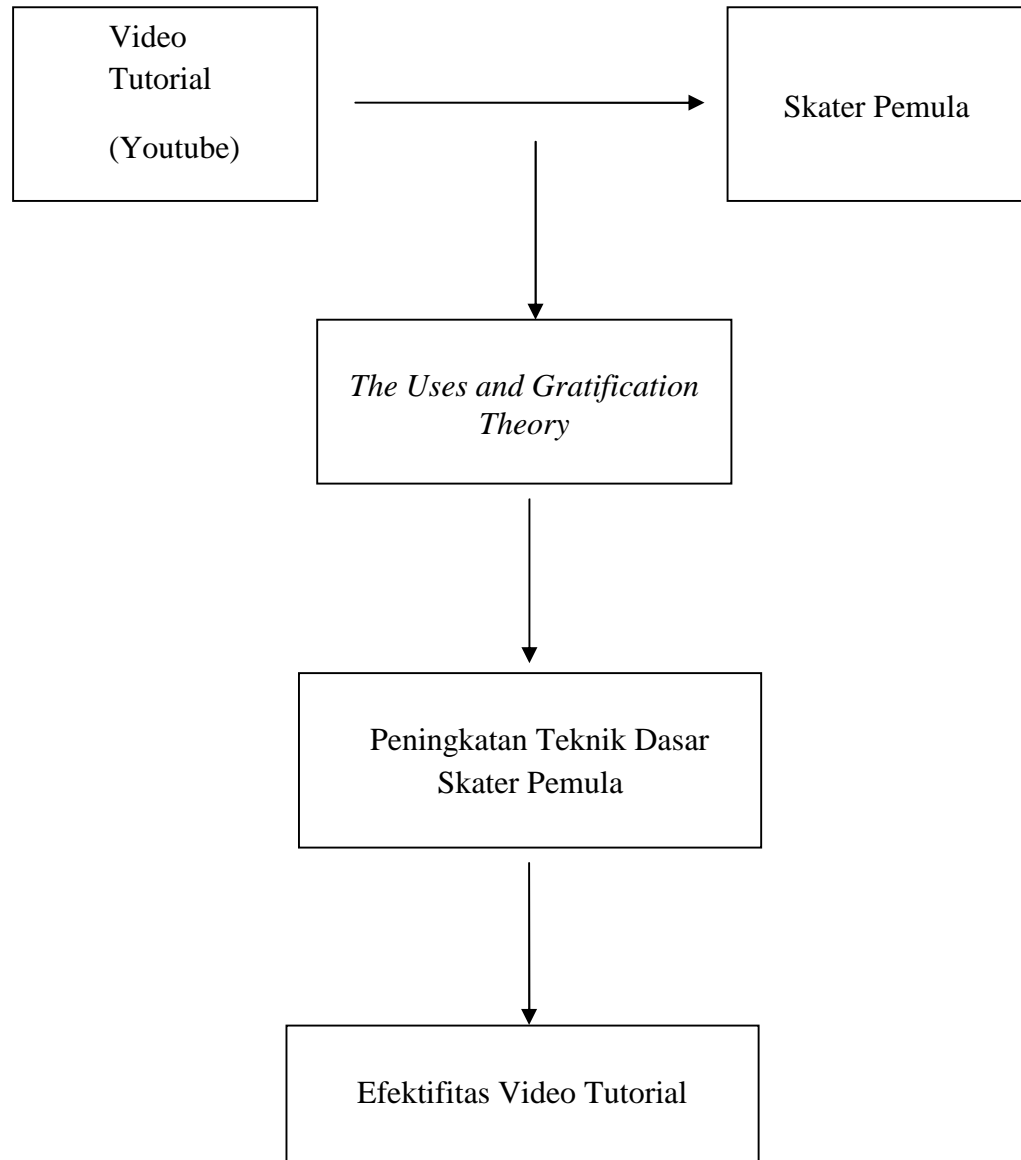
Video tutorial menjadi media massa alternatif yang bermanfaat dalam berbagai hal. Salah satunya sebagai media pembelajaran *skateboard*. Sudah kita ketahui bahwa banyak master ahli dalam bermain *skateboard*, baik dari luar negeri ataupun di Indonesia sendiri. Daerah yang berkembang dan kota besar merupakan daerah yang memiliki banyak komunitas dan segudang informasi.

Untuk itu, hadirnya video tutorial menjadi pilihan berbagi ilmu serta informasi ketika anak muda daerah seperti Lampung ingin mengembangkan pengetahuan mereka dengan cepat, mudah dan efisien tanpa terhalang jarak dan waktu untuk mempelajari teknik dasar maupun teknik-teknik terbaru dari *skateboard*. Media yang berasal dari *Youtube* inilah yang memberikan banyak solusi bagi *skaters* pemula.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan teori *Uses and Gratification* yang dimana teori ini berperan bagi pengguna (*skater*) aktif untuk menentukan media mana yang harus dipilih untuk memuaskan kebutuhannya. Pengguna (*skater*) mempunyai kebebasan bagaimana mereka menggunakan media dan bagaimana media itu akan berdampak pada dirinya. Seperti yang telah dibahas dalam latar belakang bahwa seiring dengan berkembangnya zaman dan teknologi, maka

terjadi perkembangan kebiasaan, perilaku bahkan hobi. Salah satunya hobi yang digandrungi anak muda masa kini, yaitu *skateboard*. Hobi meluncur diatas papan *skate* dimana kita harus bisa menyeimbangkan diri. Jika bisa seimbang dengan baik, maka kita dapat meluncur dan menggunakan teknik-teknik tertentu yang biasa disebut dengan *freestyle*. Tentunya untuk mahir bermain, harus menguasai teknik-teknik dasar terlebih dahulu. Diimbangi dengan latihan dan praktek yang terus menerus.

Skaters pemula harus mengoptimalkan frekuensi dalam menonton, berlatih dan mempraktekan video tutorial agar dapat meningkatkan teknik dasar bermain *skateboard* seperti yang mereka harapkan. Sudah banyak sekali video tutorial tentang *skateboard* yang diunggah oleh *skaters-skaters* professional baik dalam dan luar negeri. Dari video tutorial tersebut, maka *skaters* pemula bisa memanfaatkan sebagai media pembelajaran yang efektif serta efisien untuk belajar teknik dasar *skateboard*. Sehingga lambat laun *skaters* pemula tersebut dapat menguasai teknik *skateboard* dengan baik sesuai tujuan dan harapan. Agar lebih mudah dalam memahami kerangka pikir ini, maka dapat dilihat dari bagan kerangka pikir berikut :

Bagan 1. Kerangka Pikir

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Pada penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Fokusnya adalah penggambaran secara menyeluruh tentang fungsi, makna, dan bentuk ungkapan larangan. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang dilakukan untuk mengetahui nilai variabel mandiri, baik satu variabel atau lebih (independen) tanpa membuat perbandingan, atau menghubungkan dengan variabel yang lain (Sugiyono, 2003: 11). Penelitian deskriptif merupakan penelitian yang berusaha mendeskripsikan dan menginterpretasikan sesuatu, misalnya kondisi atau hubungan yang ada, pendapat yang berkembang, proses yang sedang berlangsung, akibat atau efek yang terjadi, atau tentang kecenderungan yang tengah berlangsung.

Seperti pendapat yang dikemukakan Bogdan dan Taylor (1975) dalam Maleong (2002: 3) yang menyatakan “metode kualitatif” sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata lisan maupun tertulis dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Dengan kata lain, penelitian ini disebut penelitian kualitatif karena merupakan penelitian yang tidak mengadakan perhitungan.

Penelitian kualitatif harus mempertimbangkan metodologi kualitatif itu sendiri. Metodologi kualitatif merupakan prosedur yang menghasilkan data deskriptif berupa data tertulis atau lisan di masyarakat bahasa (Djajasudarma, 2006: 11). Penelitian deskriptif kualitatif dalam penelitian ini dimaksudkan untuk menjelaskan dan menggambarkan data-data secara sistematis, jelas, faktual serta dapat dipertanggung jawabkan kebenarannya tentang efektifitas video tutorial terhadap perkembangan teknik pada *skater* pemula.

3.2 Definisi Konsep

Untuk menghindari penyimpangan dan memberi arah dalam menafsirkan konsep-konsep yang ada, maka dalam penelitian ini dirumuskan definisi konseptual sebagai berikut :

1. Komunikasi Massa

Komunikasi Massa adalah suatu proses dimana komunikator-komunikator menggunakan media untuk menyebarkan pesan-pesan secara luas dan terus menerus menciptakan makna-makna serta diharapkan dapat mempengaruhi khalayak yang besar dan beragam dengan melalui berbagai cara. Salah satu bentuk dari komunikasi massa adalah media *Youtube*, yaitu sebuah situs web video *sharing* (berbagi video) populer dimana para pengguna dapat memuat, menonton, dan berbagi klip video secara gratis.

2. Peningkatan Teknik *Skateboard*

Menurut Moeliono seperti yang dikutip Sawiwati, peningkatan adalah sebuah cara atau usaha yang dilakukan untuk mendapatkan keterampilan atau kemampuan menjadi lebih baik. Dalam penelitian ini yang penulis maksudkan adalah peningkatan teknik dasar *skater* pemula agar tekniknya lebih tinggi atau memuaskan dengan cara belajar dari video tutorial yang ada di situs *Youtube* (Sawiwati, 2009, “Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Kelas III SDN 3 Makarti Jaya Tentang Ciri-Ciri MakhluK Hidup Melalui Metode Demonstrasi”, Palembang: Perpustakaan UT)

3. Efektifitas Video Tutorial Pada *Skater* Pemula

Menurut Ravianto (1989 : 113) pengertian efektifitas adalah seberapa baik pekerjaan yang dilakukan, sejauh mana orang menghasilkan keluaran sesuai dengan yang diharapkan. Ini berarti bahwa apabila suatu pekerjaan dapat diselesaikan dengan perencanaan, baik dalam waktu, biaya maupun mutunya, maka dapat dikatakan efektif. Dalam penelitian ini, yang dimaksud dengan efektifitas yaitu efisiensi yang digunakan untuk mengukur proses, efektifitas guna mengukur keberhasilan dalam mencapai tujuan mengenai teknik *skateboard*.

3.3 Fokus Penelitian

Dalam melakukan suatu penelitian dengan pendekatan kualitatif sangat penting adanya fokus penelitian, karena fokus penelitian akan membatasi ruang lingkup penelitian yang akan diteliti dan memegang peranan yang sangat penting dalam memandu serta menjalankan suatu penelitian.

Penelitian ini akan difokuskan pada :

1. Penggunaan video tutorial *Youtube* pada komunitas “*Lampung Skateboard Division*”, dengan indikator penilaian seberapa sering melihat video tutorial sebagai media pembelajaran.
2. Peningkatan teknik *skateboard* “*Lampung Skateboard Division*”, dengan indikator penilaian yaitu adanya peningkatan minimal sebanyak empat penguasaan teknik dasar.
3. Efektifitas video tutorial pada skater pemula di “*Lampung Skateboard Division*”, dengan indikator penilaian *feedback* skater pemula kepada video tutorial, frekuensi dapat mengulang gerakan tanpa melihat video tutorial, dan mengetahui kendala dalam proses memahami video tutorial tersebut.

3.4 Penentuan Informan

Teknik pemilihan informan adalah teknik *purposive* (disengaja) yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. (Singarimbun & Effendi, 2000:35)

Teknik ini bisa diartikan sebagai suatu proses pengambilan sampel dengan menentukan terlebih dahulu jumlah sampel yang hendak diambil, kemudian pemilihan sampel dilakukan dengan berdasarkan tujuan-tujuan tertentu, asalkan tidak menyimpang dari ciri-ciri sampel yang ditetapkan.

Dalam penelitian ini yang menjadi informan adalah anggota (*skater* pemula) dari komunitas “Lampung *Skateboard Division*” dengan kriteria sebagai berikut :

1. Informan kriteria senior yang memiliki pengetahuan yang cukup banyak mengenai teknik-teknik *skateboard* serta mampu mempraktekkan teknik-teknik tersebut dengan baik dan benar.
2. Informan kriteria pemula yang baru bergabung dalam komunitas dan masih mendalami teknik dasar *skateboard*.
3. Informan sering melihat video tutorial sebagai pembelajaran untuk meningkatkan teknik *skateboard* dan memiliki kemampuan untuk berkomunikasi dengan baik.
4. Informan merupakan anggota yang aktif mengikuti latihan dan aktivitas *skateboard*.


Berdasarkan kriteria yang disebutkan diatas dan hasil pra survey yang dilakukan penulis, maka yang menjadi informan dalam penelitian ini terdapat 6 orang.

Alasan pemilihan informan dalam penelitian ini adalah :

1. Dua orang *skater* yaitu *leader* dari “Lampung *Skateboard Division*” yang menguasai teknik dan telah memiliki prestasi dalam ajang *skateboard*.
2. Tiga orang *skater* pemula yang aktif dan terdaftar sebagai anggota dari komunitas “Lampung *Skateboard Division*” minimal baru bergabung selama 3 bulan, dan menggunakan video tutorial sebagai mass media untuk meningkatkan teknik dalam bermain *skateboard*.

Tabel 2. Kriteria Informan

No	Nama	Masa Anggota
1	Armen	14 Tahun
2	Aji	6 Tahun
3	Lucky	5 Bulan
4	Ardi	3 Bulan
5	Yusuf	4 Bulan

 = Skater yang sudah memiliki prestasi tingkat nasional dan menjadi seorang *Leader* dalam komunitas “Lampung *Skateboard Division*”

Apabila penulis merasa kekurangan dalam pengambilan data dari informan yang dimaksud, tidak menutup kemungkinan untuk menambah jumlah informan dalam penelitian ini.

3.5 Jenis Data

1. Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari hasil wawancara yang diperoleh dari narasumber atau informan yang dianggap berpotensi dalam memberikan informasi yang relevan dan sebenarnya di lapangan.

2. Data Sekunder

Data sekunder adalah sebagai data pendukung data primer dari literatur dan dokumen serta data yang diambil dari komunitas “*Lampung Skateboard Division*” dengan permasalahan dilapangan yang terdapat pada lokasi penelitian berupa bahan bacaan, bahan pustaka, dan laporan-laporan penelitian.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian ini penulis menggunakan teknik pengumpulan data diantaranya :

1. Wawancara

Yaitu teknik pengumpulan data dengan cara mengumpulkan informasi dengan mengajukan sejumlah pertanyaan berkaitan dengan bentuk komunikasi massa dalam komunitas “*Lampung Skateboard Division*”. Wawancara ini dilakukan secara mendalam kepada informan yang telah ditunjuk. Baik secara langsung, maupun menggunakan media.

2. Observasi

Yaitu pengumpulan data yang penting dalam penelitian ilmiah dengan melakukan pengamatan, pencatatan, serangkaian perilaku dan sebagainya secara langsung. Observasi pada penelitian ini dilakukan dengan mengamati secara langsung ke objek penelitian yaitu komunitas “Lampung Skateboard Division”. Observasi dapat dilakukan saat skater sedang menjalani latihan atau perlombaan.

3. Dokumentasi dan Studi Pustaka

Yaitu penggunaan bahan dokumenter yang diperoleh dari tempat latihan atau perlombaan ataupun dari skater itu sendiri berupa data yang relevan dengan penelitian dan pengumpulan data dari berbagai literatur pendukung.

3.7 Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara deskriptif kualitatif dan interpretatif. Analisis data dilakukan dengan cara mengatur secara sistematis pedoman wawancara, catatan lapangan, data kepustakaan untuk mendapatkan pengetahuan dari data, kemudian memformulasikan secara deskriptif, selanjutnya memproses data tersebut.

Data yang diperoleh dari lapangan dilakukan analisis melalui tahap-tahap sebagai berikut :

Tahap Pertama : Kategorisasi dan mereduksi data, yaitu melakukan pengumpulan terhadap informasi penting yang terkait dengan masalah penelitian, selanjutnya data dikelompokkan sesuai dengan topik masalah.

Tahap Kedua : Data yang dikelompokkan selanjutnya disusun yang disesuaikan dan diklarifikasi untuk mempermudah peneliti dalam menguasai data dan tidak terbenam dalam setumpuk data.

Tahap Ketiga : Melakukan interpretasi data yaitu menginterpretasikan atau menafisirkan informasi terhadap masalah yang diteliti.

Tahap Keempat : Melakukan verifikasi hasil analisis data dengan informan, yang berdasarkan pada kesimpulan tahap keempat. Tahap ini dimaksudkan untuk menghindari kesalahan interpretasi dari hasil wawancara dengan sejumlah informan yang dapat mengaburkan makna persoalan sebenarnya dan fokus penelitian.

BAB IV GAMBARAN UMUM

4.1 Profil Komunitas Lampung Skateboard Division

4.1.1 Sejarah Terbentuknya Komunitas Lampung Skateboard Division

Setelah terkenalnya *skateboard* di Indonesia di awal tahun 2000-an perkembangan *skateboard* di Indonesia mulai berkembang baik di kota besar maupun di daerah sudah memainkan permainan olahraga *extreme* yang berhubungan dengan hobby generasi muda masa kini. Khususnya bagi generasi muda di daerah Lampung. Untuk mengembangkan hobby dan bakat tersebut, agar mereka tidak terjerumus kedalam kegiatan yang negatif dan dapat menyalurkan minat serta bakat yang mereka miliki. Saat ini telah banyak berdiri komunitas di Bandar Lampung, termasuk komunitas Lampung Skateboard Division yang didirikan untuk generasi muda yang ada di Bandar Lampung guna menyalurkan bakat atau hobby yang mereka miliki di bidang *Skateboard*.

Proses terbentuknya komunitas Lampung Skateboard Division (LSD) baru resmi berdiri sebagai komunitas pada 23 Maret 2006. Embrio dari LSD sendiri sudah ada sejak tahun 2000, berawal dari sekedar kumpul bareng dan memiliki kegemaran yang

sama terhadap permainan skateboard, LSD (Lampung Skateboard Division) sendiri diambil nama dari L-seed suatu jenis narkotika yang berarti bermain skateboard dapat mengakibatkan kecanduan. Semakin hari semakin banyak anak - anak muda yang bergabung dalam komunitas Lampung Skateboard Division ini, awalnya mereka berlatih bersama di lapangan parkir Saburai Bandar Lampung dan sekarang mereka berlatih di pelataran parkir Gedung Serba Guna Universitas Lampung setiap sore hari.

Mengingat sudah semakin berkembangnya dan demi menjaga eksistensi komunitas Lampung Skateboard Division Bandar Lampung, anak - anak muda ini memutuskan untuk membuat logo komunitas sebagai simbol penguat komunitas yang memiliki filosofi yaitu sekumpulan anak muda yang tergabung dalam sebuah komunitas yaitu Lampung Skateboard Division berada dalam satu lingkaran yang dimana berarti komunitas ini selalu bersatu dalam lingkaran tersebut dan tidak pernah pecah. Logo yang terlihat sederhana ini diharapkan dapat mewakili identitas dan menghantar visi serta misi komunitas Lampung Skateboard Division dalam menggapai sukses, yang diman visi dan misi dari Lampung Skateboard Division ini tidak jauh berbeda dari tujuan mereka yakni menjadi suatu wadah untuk mengembangkan hobby dalam skateboard dengan membimbing dan latihan bersama guna meminimalisir ruang gerak remaja ke arah yang negatif.

Berikut gambar logo komunitas Lampung Skateboard Division



4.1.2 Tujuan Komunitas Lampung Skateboard Division

Dalam sebuah organisasi atau komunitas pasti memiliki tujuan yang ingin dicapai.

Tujuan tersebut sangat penting sebagai bukti eksistensi dan target pencapaian dari organisasi atau komunitas. Hal ini menjadi pedoman bagi organisasi atau komunitas untuk menjalankan eksistensinya di masyarakat. Begitu juga dengan komunitas Lampung Skateboard Division, dalam setiap aktivitasnya memiliki tujuan yang ingin dicapai.

Tujuan dari komunitas Lampung Skateboard Division, yaitu :

1. Sebagai wadah untuk generasi muda yang ada di Bandar Lampung untuk mengembangkan hobby dan bakat mereka.
2. Menjadi suatu perkumpulan generasi muda agar tidak terjerumus kedalam tindakan yang negatif, seperti minuman keras dan narkoba.
3. Sebagai penyalur untuk para skater di Bandar Lampung dan sekitarnya untuk mengikuti *event – event* bertaraf lokal, nasional maupun internasional.

4.2 Keanggotaan Komunitas Lampung Skateboard Division

Sejak berdiri secara resmi pada tanggal 23 Maret 2009 , komunitas Lampung Skateboard Division secara berangsur sedikit demi sedikit mulai berkembang. Usaha tekun dengan terus memegang teguh tujuan dan harapan yang ingin dicapai, dimulai dari orang-orang terdekat hingga mencakup kawasan yang luas telah mengenal komunitas tersebut.

Awalnya komunitas ini hanya perkumpulan yang tidak lebih dari 20 anak muda dengan kegemaran yang sama yaitu bermain *skateboard*, dan seiring berjalannya waktu Lampung Skateboard Division sudah semakin bertambah keanggotaannya tidak hanya di wilayah Bandar lampung saja, namun tersebar juga di Metro dan Bandar Jaya, kurang lebih anggota komunitas Lampung Skateboard Division ini ada 150 anggota dari data yang sudah masuk pada tahun November 2014.

4.3 Aktivitas Komunitas Lampung Skateboard Division

Kegiatan utama di komunitas Lampung Skateboard Division ini adalah mengadakan latihan bersama dengan rutin. Para skater berlatih bersama baik skater pemula maupun skater yang senior, dengan cara skater pemula melihat skater senior bermain dan mulai meragakannya atau dengan cara melihat video tutorial. Kegiatan latihan rutin ini juga menjadi sarana untuk membina hubungan diantara skater pemula dan skater senior sekaligus sarana menyalurkan bakat mereka.

Adapun waktu pelatihan diadakan setiap sore pukul 15:30 sampai sekitar pukul 17:00 di pelataran parkir Gedung Serba Guna (GSG) Unila, tetapi jika cuaca tidak mendukung mereka tidak berlatih. Aktivitas rutin ini dimulai dari pemanasan (*stretching*) dan menggunakan pelindung. Hal ini dilakukan agar para skater merasa relaks dan menghindari cedera saat bermain *skateboard*. Dimulai dari melemaskan otot-otot kaki dan menggunakan pelindung. Dilanjutkan dengan bermain *skateboard* dan melakukan trik trik dasar seperti *stand* yang hanya berdiri diatas papan luncur lalu meluncur kemudian dilanjutkan dengan trik trik dasar lainnya. Saat para skater senior bermain *skateboard* dengan sendirinya para skater pemula yang sedang bermain *skateboard* berhenti bermain dan melihat para senior mereka bermain lalu saat skater senior itu berhenti bermain para skater pemula itu mencoba meragakannya dan skater senior mengawasi dan mengevaluasinya dengan cara menegur dan memberitahu skater pemula trik yang sebenarnya.

Berbagai kegiatan telah diikuti oleh komunitas Lampung Skateboard Division baik dalam rangka festival, lomba, maupun pada acara resmi yang bersifat daerah maupun nasional.

Berikut daftar prestasi yang telah dicapai komunitas Lampung Skateboard Division

Tabel 3. Daftar Prestasi Komunitas Lampung Skateboard Division

No.	Prestasi
1.	Juara 3 Eksebisi Skateboard STMIK Darmajaya tahun 2006
2.	Juara 1 Eksebisi Skateboard di Simpur Center tahun 2006
3.	Juara 1 class begginer go skate day 2013
4.	Juara II class begginer go skate day 2013
5.	Juara III class begginer go skate day 2013
6.	Juara I class open go skate day 2013
7.	Juara II class open go skate day 2013
8.	Juara III class open go skate day 2013

Dari tabel diatas, cukup banyak bukti pencapaian dari komunitas Lampung Skateboard Division tersebut. Hal itu yang membuat para skater memiliki semangat untuk dapat lebih intensif berlatih bersama sehingga apa yang menjadi maksud dan tujuan komunitas Lampung Skateboard Division dapat tercapai

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara dengan informan yang merupakan *skater* yang berlatih di *Lampung Skateboard Division*, maka didapatkan kesimpulan dari efektifitas video tutorial terhadap peningkatan kemampuan teknik *skateboard* adalah sebagai berikut :

1. Dalam menonton video tutorial, informan telah memiliki konsep *Use* yang ada pada teori *Uses and Gratification*. Mereka mengetahui karakteristik media video tutorial dan memiliki ekspektasi sebelum menonton video tersebut.
2. Pada konsep *Gratification* yang ada pada teori *Uses and Gratification*, video tutorial *skateboard* belum menghasilkan penggunaan secara sempurna bagi para *skater* pemula, karena pada tahapannya tidak bisa mengandalkan video tutorial untuk belajar teknik yang lebih dari dasar. Bagaimanapun juga untuk penyempurnaan teknik, baik dasar hingga teknik *extreme* harus melalui

bimbingan dan pengawasan senior. Tetapi pada peranannya, video tutorial sudah memenuhi kebutuhan yang dicari para *skater* pemula tentang teknik-teknik dasar untuk mereka pelajari. Kebebasan mereka mengakses video tutorial sehingga mampu memberikan motivasi, informasi dan media alternatif bagi informan untuk berlatih sehingga terpenuhilah apa yang mereka butuhkan sebagai *skater* pemula.

3. Video tutorial *skateboard* umumnya memiliki tiga indikator jenis informasi di dalamnya yaitu *basic* (dasar), *intermediate* (menengah) dan *extreme* (ekstrim). Ketiga indikator informasi tersebut memiliki tingkat kesulitan yang berbeda-beda, sehingga masing-masing indikator tersebut memiliki peranan yang berbeda bagi *skater* pemula dan senior. Pada tahap *basic*, *skater* pemula dapat berlatih dengan memanfaatkan informasi dari video tutorial, sehingga dapat berlatih dengan sendirinya meskipun tanpa bantuan instruktur. Pada tahap *intermediate*, informasi yang ada dalam video tutorial dianggap cukup untuk berlatih baik bagi *skater* pemula dan senior. Namun dianjurkan untuk tidak berlatih sendirian, hal ini dimaksudkan untuk menghindari resiko cedera. Hal senada juga diterapkan pada tingkatan *extreme*, sehingga *skater* senior sekalipun sebaiknya tidak berlatih teknik pada tingkatan ini sendirian karena resiko yang ada jauh lebih besar.
4. Proses pembelajaran yang dipengaruhi oleh video tutorial merupakan sebuah proses untuk meningkatkan kemampuan teknik *skateboard*. Adapun pengaruh tersebut adalah dengan memberikan informasi mengenai teknik *skateboard* yang akan diingat oleh komunikan, selanjutnya komunikan

merasa termotivasi untuk berlatih sehingga dari latihan tersebut akan terjadi peningkatan pada kemampuan *komunikasikan*. Pada akhir dari seluruh wawancara dan observasi yang dilakukan, peneliti menemukan efektifitas video tutorial yang utama adalah untuk menginformasikan teknik *skateboard* dan memotivasi *skater* untuk berlatih.

5. Adapun kelebihan dari video tutorial yakni sebagai pemicu semangat seorang *skater* untuk berlatih *skateboard*. Sebagai sumber informasi yang mudah diakses dimana saja dan kapan saja untuk mengetahui bagaimana teknik-teknik *skateboard* dari yang dasar hingga teknik *extreme*. Bisa mengetahui dengan cepat perkembangan *skateboard* baik didalam dan diluar negeri. Adapun kekurangan dari video tutorial adalah terbatasnya pentransferan gerak atau teknik yang hanya dilakukan lewat video. Terlebih lagi jika belajar teknik *intermediate* dan *extreme* tidak bisa hanya melalui video saja, tetapi harus mendapat bimbingan langsung dari senior.

6.2 Saran

Setelah melakukan penelitian ini, peneliti memiliki beberapa saran kepada beberapa pihak yang menggeluti *skateboard*. Saran-saran tersebut adalah sebagai berikut:

1. Kepada anggota senior *Lampung Skateboard Division* yang berperan sebagai instruktur dalam latihan agar mengajak para anggota baru menonton video *skateboard* bersama-sama. Kegiatan tersebut dapat dilakukan pada hari yang memiliki porsi waktu latihan terbanyak, dimana biasanya terdapat waktu

istirahat. Pada saat istirahat tersebut, dapat diisi dengan menonton video untuk menambah pengetahuan tentang teknik *skateboard* terutama bagi anggota baru. Dimana hal tersebut diharapkan dapat membuat informasi dalam video tutorial lebih mudah diingat. Selain itu kegiatan ini dapat mempererat hubungan antar anggota dan menambah motivasi latihan.

2. Kepada anggota baru *Lampung Skateboard Division* diharapkan selalu aktif untuk dapat memaksimalkan peran anggota senior yang bertugas menjadi pendamping di setiap latihan rutin *skateboard* dan kegiatan lainnya. Misalnya adalah dengan sering bertanya dengan anggota senior guna menambah pengetahuan dan pemahaman tentang teknik-teknik *skateboard*, meminta nasehat, dan meminta referensi video tutorial yang baik untuk dijadikan sumber informasi tambahan.
3. Kepada *skater* yang membuat video tutorial, khususnya yang berada di Indonesia untuk membuat video tersebut berisi informasi yang detail. Serta mencantumkan langkah-langkah dari setiap gerakan dalam bentuk tulisan agar lebih mudah diingat. Sertakan juga tips latihan fisik sebagai modal untuk melatih teknik tersebut.
4. Bagi Peneliti lain yang ingin meneliti tentang video tutorial ataupun mengenai *skateboard*, diharapkan untuk terlebih dahulu memahami makna *skateboard* serta terlibat dalam beberapa proses latihan langsung, sehingga dapat memahami subjek penelitian dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Severin, dkk. 2009. *Teori Komunikasi: Sejarah, Metode dan Terapan di dalam Media Massa* Kencana: Jakarta
- Morisson dan Andy Corry W. 2009. *Teori Komunikasi*. Bogor. Ghalia Indonesia.
- Mulyana, Dedy. 2005. *Ilmu Komunikasi : Suatu Pengantar*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya.
- Rahmat, Jalaluddin. 1995. *Metode Penelitian Komunikasi*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya.
- Burhan Bungin. 2009. *Analisis Penelitian Data Kualitatif*. Jakarta: Raja Grafindo

Sumber Internet :

- www.academia.edu/4422523/BAB_III_METODE_PENELITIAN_3.1._Lokasi_Penelitian, diakses tanggal 14 Maret 2014, jam 1:44 WIB
- (<http://areamagz.com/article/read/2013/09/2>, diakses tanggal 18 Februari 2014 jam 1:36 WIB)
- (<http://www.tabloid-nakita.com/mobile/read/1197/yuk-menari>, diakses tanggal 18 Februari 2014 jam 1:35 WIB)
- (<http://www.radarlampung.co.id/read/pendidikan>, diakses tanggal 18 Februari 2014 jam 1:34 WIB)
- (<http://digilib.unpas.ac.id/download.php?id=1852>, diakses tanggal 25 November 2013 jam 00:10 WIB)
- (<http://elib.unikom.ac.id/download.php?id=85697>)

(<http://staff.uny.ac.id/system/files/penelitian/B-13.PENELITIAN.pdf>)

(http://thesis.binus.ac.id/doc/bab3/bab%203_10-124.pdf)

(http://eprints.undip.ac.id/38452/2/Bab_1.pdf)

(Sumber: <http://diglib.unimed.ac.id/public/UNIMED-Undergraduate-23015-BAB%2520II%2520>, diakses tanggal 26 April 2014 jam 22:00 WIB)