

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Olahraga ekstrem telah menjadi fenomena global yang menunjukkan perkembangan signifikan dalam beberapa dekade terakhir. Di antara berbagai jenis olahraga ekstrem, *skateboarding* merupakan salah satu cabang yang mengalami pertumbuhan pesat dan berhasil menembus batasan subkultur menuju pengakuan arus utama. Sejak *skateboarding* resmi dipertandingkan dalam Olimpiade Tokyo 2020, olahraga ini semakin memperoleh legitimasi sebagai kegiatan yang tidak hanya menuntut kemampuan fisik, tetapi juga mencerminkan nilai-nilai kreatif, ekspresif, dan komunitarian (Harmeet Kaur, 2021).



Gambar 1.1 Olimpiade Tokyo

Sumber: <https://images.app.goo.gl/fhVUWGwt9o9TEwS77>

Di Indonesia sendiri, perkembangan komunitas skateboard menunjukkan tren yang positif, ditandai dengan meningkatnya jumlah komunitas, penyelenggaraan event, serta pembangunan fasilitas skatepark di berbagai kota besar dan kecil. Data dari Skateboarding Indonesia (2022) mencatat bahwa lebih dari 100 komunitas aktif tersebar di kota-kota seperti Jakarta, Bandung, Yogyakarta, Makassar, Bekasi hingga

Cikarang. Namun demikian, pertumbuhan ini belum sepenuhnya didukung oleh infrastruktur memadai maupun dukungan kebijakan pemerintah secara berkelanjutan. Akibatnya, komunitas-komunitas skateboard masih menghadapi berbagai hambatan dalam menjalankan aktivitasnya secara optimal. (Arista Budiyo, 2021)

Meskipun demikian, penyelenggaraan *Event skateboarding* di Indonesia masih tergolong terbatas, baik dari segi *frekuensi* maupun skala. Minimnya dukungan institusional, keterbatasan infrastruktur, serta adanya stereotip negatif terhadap *Skateboarder* menyebabkan komunitas ini kerap mengalami marginalisasi dalam ruang-ruang publik. *Skateboarder* seringkali dianggap sebagai kelompok yang merusak fasilitas umum, sehingga aktivitas mereka dibatasi di banyak lokasi. Situasi ini mendorong komunitas *skateboard* untuk menciptakan ruang alternatif melalui penyelenggaraan *Event* komunitas, yang tidak hanya menjadi wadah ekspresi dan kompetisi, tetapi juga merupakan bentuk perlawanan simbolik terhadap pembatasan sosial dan spasial yang mereka alami.

Salah satu *Event* yang mencerminkan semangat tersebut adalah *Independence Destroy*, yang diselenggarakan oleh komunitas MM2100 *Skateboarding* di kawasan industri MM2100, Cikarang. Berdasarkan hasil wawancara dengan ketua pelaksana kegiatan, Bapak Badim Sekar Karim, *Independence Destroy* merupakan bentuk perayaan Hari Kemerdekaan Indonesia dalam versi komunitas *skateboard*, yang diartikulasikan melalui kegiatan skating bersama, pertunjukan trik, dan ajang kompetisi yang melibatkan berbagai pihak. *Event* ini tidak hanya memperingati momen historis kemerdekaan, tetapi juga mengartikulasikan makna kebebasan bagi para *skateboarder* dalam mengekspresikan diri tanpa batasan.

Keunikan utama dari event *Independence Destroy* terletak pada proses penyelenggaraannya yang sepenuhnya berbasis komunitas, dilakukan secara swadaya,

dan minim dukungan institusional. Tidak seperti event olahraga mainstream yang melibatkan promotor profesional dan sponsor besar, Independence Destroy digerakkan oleh semangat kolektivitas dan gotong royong antaranggota komunitas. Dari tahap perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, hingga evaluasi, semua dijalankan oleh tim panitia yang terdiri dari anggota komunitas itu sendiri. Hal ini menunjukkan bahwa MM2100 Skateboarding memiliki kapasitas manajerial yang terbentuk secara organik dan berkembang dari pengalaman serta praktik langsung di lapangan. Dalam konteks ini, kegiatan tersebut dapat dikaji sebagai bentuk manajemen event berbasis komunitas, yang menekankan nilai partisipasi, independensi, dan solidaritas.

Keunggulan lain dari event Independence Destroy adalah konsistensinya dalam menghadirkan ruang aman dan inklusif di tengah keterbatasan infrastruktur. Kawasan industri seperti MM2100 pada umumnya tidak memiliki fasilitas publik yang ramah terhadap aktivitas budaya dan olahraga ekstrem. Namun, melalui event ini, komunitas mampu memanfaatkan ruang-ruang terbuka di sekitar kawasan industri menjadi arena kegiatan yang penuh makna. Dalam kajian urban studies, tindakan semacam ini dapat dimaknai sebagai bentuk klaim ruang publik oleh masyarakat sipil, khususnya generasi muda, yang selama ini terpinggirkan dari tata kota yang lebih berorientasi pada kepentingan ekonomi dan kapitalisme industri (Low & Smith, 2013). Independence Destroy menjadi bentuk praksis dari perjuangan komunitas dalam mengartikulasikan hak atas ruang kota untuk kegiatan ekspresif, sportif, dan kolektif.

MM2100 Skateboarding juga menunjukkan pendekatan yang strategis. Mereka memanfaatkan media sosial, khususnya Instagram, sebagai media utama untuk promosi, publikasi, serta membangun citra kegiatan mereka. Konten yang dibagikan tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga mengedepankan estetika visual yang kuat,

menciptakan narasi komunitas yang khas dan mudah dikenali. Hal ini sejalan dengan tren komunikasi digital masa kini, di mana komunitas menggunakan media sosial sebagai sarana membangun komunitas digital yang memperluas jejaring serta memperkuat identitas kolektif (Kietzmann et al., 2011a).

Event Independence Destroy menjadi menarik untuk dikaji karena diselenggarakan secara independen oleh komunitas nonformal dengan keterbatasan sumber daya, namun mampu berjalan secara terorganisir dan mendapatkan perhatian dari masyarakat sekitar. Dalam konteks ini, manajemen *Event* memegang peranan krusial dalam memastikan kelancaran dan keberhasilan pelaksanaan kegiatan. Manajemen *Event* mencakup berbagai tahapan mulai dari perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, hingga evaluasi kegiatan. Seluruh tahapan tersebut memerlukan pengelolaan yang sistematis, koordinasi yang solid antaranggota, serta kemampuan dalam menyikapi berbagai dinamika dan tantangan lapangan (Tum & Norton, 2006)



Gambar 1.2 Flyer *Independence Destroy*

Sumber: Dokumentasi Pribadi Peneliti

Kegiatan *Event* komunitas seperti *Independence Destroy* memiliki kompleksitas tersendiri yang berbeda dari *Event* komersial pada umumnya. Tantangan-tantangan yang muncul antara lain adalah keterbatasan dana, kurangnya pengalaman manajerial, sulitnya memperoleh perizinan lokasi, serta keterbatasan dalam menjangkau audiens yang lebih luas melalui strategi promosi yang efektif. Selain itu, *Event* olahraga ekstrem seperti *skateboarding* juga memiliki risiko yang lebih tinggi dalam aspek keselamatan peserta, sehingga memerlukan perhatian khusus dalam pengelolaan teknis dan keamanan.

Lebih lanjut, *Event* komunitas tidak hanya ditujukan untuk mencapai keberhasilan teknis dalam pelaksanaannya, tetapi juga memikul tanggung jawab sosial untuk menyampaikan pesan-pesan tertentu kepada audiens, seperti semangat solidaritas, inklusivitas, serta kebebasan berekspresi. Dengan demikian, efektivitas manajemen *Event* sangat menentukan sejauh mana pesan-pesan tersebut dapat diterima, dipahami, dan diinternalisasi oleh publik. Apabila manajemen tidak berjalan optimal, maka dampaknya tidak hanya pada aspek teknis acara, tetapi juga pada citra komunitas, relasi sosial dengan lingkungan sekitar, dan keberlangsungan *Event* di masa mendatang.



Gambar 1.3 Logo MM2100 *Skateboarding*

Sumber: Dokumentasi Pribadi Peneliti

Melalui fenomena *Independence Destroy*, terlihat bahwa komunitas MM2100 *Skateboarding* telah berupaya mengorganisasi *Event* dengan memanfaatkan potensi lokal, solidaritas internal komunitas, serta keterlibatan partisipatif dari para anggotanya. Namun demikian, belum banyak kajian ilmiah yang menelusuri secara mendalam bagaimana proses manajemen *Event* semacam ini dijalankan, khususnya dalam konteks komunitas olahraga ekstrem yang bekerja secara mandiri dan non-formal.

Fenomena ini juga mencerminkan adanya kesenjangan antara pertumbuhan budaya olahraga ekstrem dengan dukungan kelembagaan yang tersedia di Indonesia. Walaupun *skateboarding* telah diakui secara resmi di tingkat internasional melalui Olimpiade, di level lokal komunitas justru masih menghadapi persoalan klasik berupa minimnya sarana dan prasarana, terbatasnya regulasi yang berpihak, serta stigma masyarakat yang belum sepenuhnya menerima *skateboarding* sebagai aktivitas positif. Kondisi ini mengakibatkan komunitas seperti MM2100 *Skateboarding* harus mengandalkan kreativitas dan jejaring sosial untuk bertahan. Dalam banyak kasus, event komunitas menjadi salah satu solusi yang mampu menjawab keterbatasan tersebut sekaligus membuka ruang partisipasi masyarakat yang lebih luas.

Selain itu, perkembangan media digital juga menciptakan tantangan baru. Di satu sisi, media sosial membuka peluang bagi komunitas untuk menjangkau audiens yang lebih luas dengan biaya rendah. Namun di sisi lain, persaingan konten yang padat menuntut strategi komunikasi digital yang kreatif, konsisten, dan terencana dengan baik. *Independence Destroy* menjadi studi menarik karena memperlihatkan bagaimana komunitas nonformal mampu memanfaatkan media digital secara efektif, meskipun tanpa dukungan profesional seperti yang dimiliki event-event komersial.

Permasalahan lain yang juga muncul adalah keberlanjutan event komunitas. Banyak event serupa hanya mampu berjalan sekali atau dua kali, lalu berhenti karena keterbatasan dana, tenaga, atau konflik internal. Independence Destroy, dengan segala keterbatasannya, berhasil menunjukkan konsistensi dan memberikan inspirasi bagi komunitas lain. Namun hal ini tetap memunculkan pertanyaan: bagaimana strategi manajemen event yang diterapkan komunitas MM2100 Skateboarding sehingga mampu menjaga keberlanjutan? Pertanyaan inilah yang menjadi penting untuk dijawab melalui penelitian.

Dengan memperhatikan fenomena, tantangan, serta peluang tersebut, penelitian mengenai manajemen event Independence Destroy menjadi relevan secara akademis maupun praktis. Secara akademis, penelitian ini akan mengisi kekosongan literatur mengenai manajemen event komunitas olahraga ekstrem di Indonesia, yang hingga kini masih jarang diteliti. Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi bagi komunitas lain dalam menyelenggarakan event serupa secara lebih terstruktur, efisien, dan berkelanjutan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk menganalisis secara komprehensif manajemen *Event Independence Destroy* yang diselenggarakan oleh komunitas MM2100 *Skateboarding*. Penelitian ini akan mengkaji seluruh proses penyelenggaraan mulai dari tahap perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, hingga evaluasi pasca-kegiatan, serta mengidentifikasi faktor-faktor pendukung dan penghambat selama proses berlangsung. Penelitian ini juga akan menggali bagaimana *Event* tersebut mampu menciptakan ruang ekspresi alternatif, memperkuat ikatan komunitas, serta menyampaikan pesan sosial kepada masyarakat secara luas.

Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu komunikasi dan manajemen *Event*, serta menjadi rujukan praktis bagi komunitas lain yang ingin menyelenggarakan *Event* serupa secara berkelanjutan, terstruktur, dan bermakna secara sosial.

1.2 Fokus Penelitian

Fokus utama dari penelitian ini adalah menganalisis proses manajemen event olahraga ekstrem yang dilakukan oleh komunitas MM2100 Skateboarding dalam penyelenggaraan acara tahunan bertajuk *Independence Destroy* di kawasan industri MM2100, Cibitung. Penelitian ini menyoroti bagaimana komunitas yang berbasis partisipasi dan independensi tersebut mampu menyelenggarakan event olahraga ekstrem secara mandiri, meskipun dengan keterbatasan sumber daya, tanpa sokongan dari institusi resmi, serta berangkat dari semangat komunitas lokal dan solidaritas antaranggota. Dalam penelitian ini, peneliti memfokuskan perhatian pada bagaimana tahapan manajemen event dilaksanakan oleh panitia penyelenggara yang terdiri dari anggota komunitas, meliputi perencanaan (*planning*), pengorganisasian (*organizing*), pelaksanaan (*actuating*), hingga pengawasan dan evaluasi (*controlling*) yang dilakukan selama dan setelah kegiatan berlangsung. Dengan menggunakan pendekatan analisis manajemen, penelitian ini akan mengamati sejauh mana komunitas mampu mengelola setiap tahapan tersebut secara efektif dalam konteks penyelenggaraan event berbasis komunitas.

Penelitian ini tidak hanya membahas aspek teknis dari penyelenggaraan event, tetapi juga menelaah fungsi sosial dan kultural dari kegiatan tersebut. Acara *Independence Destroy* tidak hanya menjadi ajang unjuk keterampilan skateboarder, tetapi juga menjadi ruang ekspresi dan interaksi anak muda yang menjunjung tinggi nilai kebebasan berekspresi, kreativitas, dan solidaritas. Oleh karena itu, penelitian ini

juga akan membahas peran event ini dalam membangun identitas komunitas dan memperkuat jaringan sosial antar pelaku skateboard di wilayah Bekasi dan sekitarnya.

1.3 Identifikasi Masalah

Pada dasarnya, identifikasi masalah ini adalah:

1. Bagaimana tahapan-tahapan manajemen *Event Independence Destroy* yang diselenggarakan oleh MM2100 *Skateboarding* dijalankan?
2. Apa saja faktor pendukung dan penghambat dalam penyelenggaraan *Event Independence Destroy* oleh komunitas nonformal seperti MM2100 *Skateboarding*?
3. Mengapa proses manajemen *Event Independence Destroy* diperlukan oleh MM2100 *skateboarding*?

1.4 Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui tujuan penelitian, maka diturunkannya sebagai berikut:

1. Mengetahui tahapan-tahapan manajemen *Event Independence Destroy* yang diselenggarakan oleh MM2100 *Skateboarding*.
2. Mengidentifikasi faktor-faktor pendukung serta hambatan selama proses penyelenggaraan *Event* berlangsung.
3. Menganalisis pentingnya proses manajemen *Event Independence Destroy* oleh mm2100 *skateboarding*?

1.5 Kegunaan Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan bisa memberikan manfaat bagi beberapa pihak yaitu :

1. Kegunaan Teoritis
 - a) Bagi Pembaca

Penelitian Penelitian ini bermanfaat untuk meningkatkan pengetahuan mengenai manajemen *Event Independence Destroy* oleh MM2100SKATEBOARDING.

b) Bagi Peneliti

Menjadi wadah dalam penerapan ilmu dan teori yang didapatkan selama menjalani perkuliahan dan untuk mengetahui manajemen *Event Independence Destroy* oleh MM2100SKATEBOARDING.

2. Kegunaan Praktis

Studi ini diinginkan untuk menjadi salah satu pertimbangan bagi MM2100 SKATEBOARDING mengenai manajemen *Event* yang dilakukan sebagai bahan pembelajaran bagi siapapun pembacanya.

1.6 Sistematika Penelitian Skripsi

Berikut merupakan sistematika penelitian skripsi dengan metode penelitian kualitatif:

- BAB I PENDAHULUAN yang terdiri dari latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, identifikasi masalah penelitian, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, sistematika penelitian, lokasi penelitian dan waktu penelitian.
- BAB II TINJAUAN PUSTAKA yang terdiri dari rangkuman teori, penelitian terdahulu yang sesuai dan kerangka pemikiran.
- BAB III METODE PENELITIAN yang terdiri dari pendekatan penelitian, subjek dan objek penelitian. Informan kunci dan informan pendukung, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, dan teknik keabsahan data.
- BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan yang terdiri dari objek penelitian dan pembahasan dari hasil penelitian.

- BAB V PENUTUP yang terdiri dari simpulan dan rekomendasi.

1.7 Lokasi dan Waktu Penelitian

1.7.1 Lokasi Penelitian



Gambar 1.4 Lokasi Penelitian

Sumber: Dokumentasi Pribadi Peneliti

1.7.2 Waktu Penelitian

Tabel 1.1 Rincian Waktu Penelitian

No	Aktivitas	Sub Aktivitas	Bulan
1.	Tahap Persiapan Penelitian	Arahan dari Pembimbing	Mei
		Konsultasi Judul Penelitian	
		ACC Judul Penelitian	
		Mengumpulkan Data	
		Penyusunan BAB I	
2.	Penyusunan Usulan Penelitian	Penyusunan BAB II	Mei
		Bimbingan revisi BAB I dan BAB II	
		Bimbingan ACC BAB I dan BAB II	
		Penyusunan BAB III	
		Revisi BAB III	
		Bimbingan ACC BAB III	
3.	Sidang Usulan Penelitian	Persiapan Sidang Usulan Penelitian	Juni
		Sidang Usulan Penelitian	
4.	Penyusunan Skripsi		Juli
5.	Sidang Skripsi		Juli