

Pjkr UPGRIS

Revisi irawan 13 april 2026

 Irawan

Document Details

Submission ID

trn:oid::3618:135196195

Submission Date

Apr 14, 2026, 9:07 PM GMT+7

Download Date

Apr 14, 2026, 9:10 PM GMT+7

File Name

Revisi irawan 13 april 2026.docx

File Size

151.5 KB

12 Pages

3,658 Words

25,476 Characters

19% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.




Filtered from the Report

- ▶ Bibliography
- ▶ Quoted Text
- ▶ Small Matches (less than 8 words)

Exclusions

- ▶ 12 Excluded Sources
- ▶ 1 Excluded Match

Top Sources

- 15%  Internet sources
- 10%  Publications
- 12%  Submitted works (Student Papers)

Integrity Flags

0 Integrity Flags for Review

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A Flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.

Top Sources

- 15% Internet sources
- 10% Publications
- 12% Submitted works (Student Papers)

Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	Student papers	Universitas PGRI Semarang on 2024-01-03	3%
2	Internet	jurnalattashnif.net	1%
3	Internet	jurnalistiqomah.org	<1%
4	Publication	Ludvi Sukma Anjani, Salsabela Shafa' Kurniawan, Nabilah Firyal Basyasyah, Tiolin...	<1%
5	Publication	Alfina Damai Yanti, Rijalush Shalihin, Hoirul Amri. "Strategi Pemasaran Kerupuk K...	<1%
6	Internet	ejournal.yayasanpendidikandzurriyatulquran.id	<1%
7	Internet	lpppipublishing.com	<1%
8	Internet	api.repository.poltekesos.ac.id	<1%
9	Internet	ejournal.lpipb.com	<1%
10	Publication	Duni Paliling, Geris Siswanto, Innes Innes, Natalia Paranoan, Muliani Mangngalla....	<1%
11	Student papers	Universitas PGRI Semarang on 2025-02-16	<1%

12	Internet	journal.umkendari.ac.id	<1%
13	Internet	pusdikra-publishing.com	<1%
14	Internet	ojs.ukipaulus.ac.id	<1%
15	Internet	repository.upi.edu	<1%
16	Publication	Dewi Susanti, Himmatul Khairi. "Analisis Strategi Pemasaran Media Sosial pada W..."	<1%
17	Publication	Musyarapah Musyarapah, Noorazmah Hidayati, Helmiannoor Helmiannoor. "Inte..."	<1%
18	Student papers	Universitas Djuanda on 2025-11-21	<1%
19	Student papers	Abdullah Gul University on 2025-11-20	<1%
20	Internet	afeksi.id	<1%
21	Internet	infopublik.id	<1%
22	Internet	nanopdf.com	<1%
23	Internet	www.redalyc.org	<1%
24	Publication	Maila D.H. Rahiem. "Towards Resilient Societies: The Synergy of Religion, Educati..."	<1%
25	Student papers	Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara on 2025-11-05	<1%

26	Internet	adoc.pub	<1%
27	Internet	arabipu.org	<1%
28	Internet	e-jurnal.staisumatera-medan.ac.id	<1%
29	Internet	journal.upgris.ac.id	<1%
30	Internet	jptam.org	<1%
31	Internet	media.neliti.com	<1%
32	Internet	pondokjurnal.uwj.ac.id	<1%
33	Internet	123dok.com	<1%
34	Publication	Andi Alfianto Anugrah Ilahi, Megawati Beddu, Rezky Nurbakti, Pandi Putra. "Strat...	<1%
35	Publication	Fadli Maulana Arif, Junaidi Junaidi. "Strategi Branding Program Studi Pendidikan ...	<1%
36	Student papers	Unika Soegijapranata on 2015-11-09	<1%
37	Student papers	Universitas Islam Riau on 2025-11-14	<1%
38	Student papers	Universitas PGRI Semarang on 2026-03-11	<1%
39	Publication	Yogi Surya Bhakti, R. Yuniardi Rusdianto. "Pengelolaan Keuangan Operasional di ...	<1%

40	Internet	id.berita.yahoo.com	<1%
41	Internet	id.conbarro.com	<1%
42	Internet	penerbitbukudeepublish.com	<1%
43	Internet	www.scribd.com	<1%
44	Internet	zombiedoc.com	<1%

Jendela Olahraga

Volume x, No. x, Bulan 2021, pp. x-x

DOI: <http://dx.doi.org/10.26877/jo.v6i1.6225> (contoh DOI)

Skateboard Sebagai Ruang Ekspresi Anak Muda: Tren Sosial Baru Di Bumi Silampari

Adika Fatahilah¹, Apri Suyatno² Irawan Adi Prasetyo³, Rizki Kurniawan⁴, Hendi Nur yahya⁵, Al Fahrierdian Saputra⁶

Ekonomi dan Bisnis, Universitas PGRI Silampari, Lubuklinggau, Indonesia

¹adika.fatahilah05@gmail.com; ²aprisuyatno823@gmail.com; ³irawanadiprasetyo03@gmail.com; ⁴rizkikdr11@gmail.com; ⁵Hendynny@gmail.com; ⁶fahriabang76@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history

Received
Revised
Accepted

Keywords

Lubuklinggau
physical education
skateboard
urban cultur,
creative economy

ABSTRACT

Lubuklinggau, as a developing city in the western region of South Sumatra, exhibits increasingly dynamic social and cultural changes, one of which is reflected in the emergence of skateboarding communities as a form of youth expression and lifestyle. This study aims to explore the social meaning of skateboarding activities within the urban cultural context, its relationship with local small and medium enterprises (SMEs), and the role of local government in supporting inclusive public spaces. This research employs a descriptive qualitative approach, with data collected through observation, in-depth interviews, and documentation involving 18 informants, consisting of 15 active skateboard community members, 2 local SME actors around Taman Olahraga Silampari and Taman Kurma, and 1 community representative. The findings reveal that skateboarding functions not only as a recreational sport but also as a medium for youth identity expression, a driver of social solidarity within the community, and a catalyst for creative economic activities through interactions with local SMEs. Government support through the provision of public spaces further strengthens the development of these activities. This study concludes that skateboarding has positive social, cultural, and economic impacts on urban development, and therefore has the potential to be integrated into creative city development strategies based on youth participation and inclusive use of public spaces.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Abstrak

Kata kunci

budaya urban
ekonomi kreatif
Lubuklinggau

Lubuklinggau sebagai kota yang berkembang di wilayah barat Sumatera Selatan menunjukkan dinamika sosial dan budaya yang semakin beragam, salah satunya melalui munculnya komunitas skateboard sebagai bentuk ekspresi dan gaya hidup generasi muda. Penelitian ini bertujuan untuk memahami makna sosial aktivitas skateboard dalam budaya kota,

pendidikan jasmani
skateboard

keterkaitannya dengan pelaku UMKM lokal, serta peran pemerintah daerah dalam mendukung ruang publik yang inklusif. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi yang melibatkan 18 informan, terdiri dari 15 anggota komunitas skateboard aktif, 2 pelaku UMKM di sekitar Taman Olahraga Silampari dan Taman Kurma, serta 1 perwakilan masyarakat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa skateboard tidak hanya berfungsi sebagai aktivitas olahraga, tetapi juga sebagai sarana ekspresi identitas anak muda, penguat solidaritas sosial komunitas, serta penggerak aktivitas ekonomi kreatif melalui interaksi dengan UMKM lokal. Dukungan pemerintah melalui penyediaan ruang publik turut memperkuat perkembangan kegiatan ini. Penelitian ini menyimpulkan bahwa skateboard memiliki dampak sosial, budaya, dan ekonomi yang positif bagi perkembangan kota, sehingga berpotensi menjadi bagian dari strategi pembangunan kota kreatif berbasis partisipasi pemuda dan pemanfaatan ruang publik secara inklusif.

Olahraga merupakan bagian penting dalam kehidupan sosial masyarakat yang tidak hanya berfungsi untuk menjaga kebugaran jasmani, tetapi juga mencerminkan budaya, gaya hidup, dan identitas sosial suatu komunitas (Turcott, 2020). Salah satu bentuk olahraga yang mengalami perkembangan pesat di kalangan anak muda Indonesia adalah skateboard (McDuie-Ra, 2023). Olahraga ini awalnya muncul di Amerika Serikat pada tahun 1950-an sebagai bentuk hiburan dan kebebasan berekspresi, namun kini telah menjelma menjadi fenomena global yang memadukan unsur sport, seni, dan budaya urban (Keith Harrison & Coakley, 2020).

Di Indonesia, skateboard mulai populer di berbagai daerah, termasuk di Kota Lubuklinggau, Provinsi Sumatera Selatan, yang dikenal dengan sebutan Bumi Silampari (Glenney & Hölsgens, 2025). Kota ini memiliki posisi strategis sebagai pintu gerbang penghubung antara Provinsi Bengkulu, Jambi, dan Sumatera Selatan, sehingga menjadikannya wilayah yang dinamis dalam perkembangan ekonomi dan sosial. Dalam satu dekade terakhir, Lubuklinggau bertransformasi menjadi kota yang aktif membangun infrastruktur publik, termasuk taman kota, area terbuka, dan fasilitas olahraga yang mendorong tumbuhnya berbagai komunitas anak muda.

Fenomena skateboard di Lubuklinggau tumbuh dari inisiatif anak muda lokal yang memanfaatkan ruang publik sebagai sarana untuk berlatih dan mengekspresikan diri. Area seperti Taman Olahraga Silampari (TOS), dan Lapangan Kurma kini menjadi pusat aktivitas komunitas skateboard. Kehadiran komunitas ini membawa dampak sosial dan ekonomi yang signifikan. Di sekitar area tersebut, muncul berbagai pelaku UMKM (Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah) yang ikut meramaikan suasana, seperti penjual minuman ringan, makanan cepat saji, serta usaha lokal yang menjual perlengkapan skateboard seperti deck, truck, sepatu, dan pakaian khas komunitas. Keberadaan

para pelaku UMKM ini menunjukkan bahwa skateboard tidak hanya sekadar aktivitas olahraga, tetapi juga membuka rantai ekonomi kreatif yang memberi peluang pendapatan bagi masyarakat sekitar (Glenney & Hölsgens, 2025).

21 Dari sisi pemerintahan, Pemerintah Kota Lubuklinggau menunjukkan perhatian terhadap perkembangan aktivitas kepemudaan dan olahraga nonformal. Beberapa inisiatif seperti penyediaan ruang terbuka hijau, pembangunan taman olahraga, serta penyelenggaraan kegiatan berbasis komunitas merupakan bentuk nyata dukungan terhadap aktivitas anak muda. Pemerintah melalui Dinas Pemuda dan Olahraga (Dispora) serta Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif mulai melihat potensi skateboard sebagai sarana untuk mengembangkan sport tourism dan memperkuat citra Lubuklinggau sebagai kota kreatif dan ramah anak muda.

Fenomena ini memperlihatkan bahwa skateboard memiliki peran ganda — sebagai wadah ekspresi diri dan interaksi sosial, serta sebagai penggerak ekonomi lokal yang melibatkan komunitas dan UMKM. olahraga ekstrem seperti skateboard dapat menciptakan budaya perlawanan yang positif, yaitu melawan keterbatasan ruang dan kesempatan dengan kreativitas dan semangat kebebasan (Bäckström & Blackman, 2022). Hal tersebut tampak pada komunitas skateboard Lubuklinggau yang mampu menjadikan ruang publik sebagai arena inklusif untuk belajar, berkreasi, dan berkontribusi bagi Masyarakat (Glover et al., 2021).

28 Dalam konteks pendidikan jasmani, skateboard memberikan alternatif kegiatan fisik yang menarik dan berbasis minat peserta didik (Diez-Fernández et al., 2024). Aktivitas ini tidak hanya melatih aspek fisik seperti keseimbangan, kelincahan, dan koordinasi, tetapi juga menanamkan nilai-nilai sosial seperti kerja sama, tanggung jawab, sportivitas, dan disiplin (Pendidikan, 2020). Selain itu, skateboard dapat menjadi media pembelajaran kontekstual yang memadukan aspek jasmani dengan pengembangan karakter, kreativitas, serta kemampuan adaptasi sosial anak muda di lingkungan perkotaan (Kallio et al., 2021).

15 Dengan melihat potensi besar tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menggali makna sosial dan budaya dari aktivitas skateboard di Kota Lubuklinggau, serta menganalisis bagaimana komunitas skateboard, pelaku UMKM, dan pemerintah daerah saling berinteraksi dalam membentuk ruang ekspresi baru bagi anak muda di Bumi Silampari. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan model pendidikan jasmani berbasis komunitas dan ekspresi budaya lokal, yang relevan dengan semangat kurikulum merdeka dan perkembangan masyarakat modern.

Lebih dari sekadar olahraga, aktivitas skateboard di Lubuklinggau secara signifikan memperkaya hubungan sosial di antara anak muda serta masyarakat luas. Generasi muda memanfaatkan ruang kota sebagai tempat ekspresi dan interaksi, menciptakan ikatan komunitas yang menyatukan berbagai latar belakang. Kehadiran komunitas skateboard membantu menumbuhkan solidaritas, kolaborasi, dan rasa kebersamaan, sekaligus membentuk identitas sosial yang positif di mata publik.

Transformasi ruang publik menjadi arena kreatif juga tampak jelas. Taman kota seperti Taman Olahraga Silampari dan Taman Kurma kini tidak hanya menjadi area rekreasi, tetapi tempat komunitas

berkumpul, berlatih, dan berkreasi. Interaksi antara komunitas skateboard, pengunjung taman, dan pelaku UMKM menunjukkan bahwa ruang kota dapat menjadi pusat kegiatan ekonomi dan budaya sekaligus, menciptakan ekosistem urban yang dinamis dan saling menguntungkan.

Dari sisi ekonomi, aktivitas skateboard menunjukkan adanya potensi dalam membuka peluang bagi pelaku UMKM lokal. Penjual minuman, makanan ringan, hingga produk kreatif seperti jersey dan aksesoris skateboard dilaporkan mengalami peningkatan kunjungan dan penjualan, terutama pada sore hari dan akhir pekan. Selain itu, kolaborasi antara komunitas skateboard dan pelaku UMKM dalam berbagai kegiatan atau event lokal turut memperkuat interaksi dalam ekosistem ekonomi kreatif di Lubuklinggau, meskipun kontribusinya masih bersifat kontekstual dan belum terukur secara kuantitatif.

Namun demikian, kajian mengenai skateboard dalam konteks kota non-metropolitan seperti Lubuklinggau masih tergolong terbatas. Sebagian besar penelitian sebelumnya lebih berfokus pada kota besar atau perspektif budaya urban secara umum, sehingga hubungan langsung antara aktivitas skateboard dan perkembangan UMKM lokal belum banyak dikaji secara mendalam. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kebaruan (novelty) dengan mengkaji integrasi antara aspek olahraga (sport), budaya (culture), ekonomi (economy), dan kebijakan (policy) dalam satu konteks lokal, khususnya bagaimana aktivitas skateboard dapat berkontribusi terhadap dinamika sosial dan ekonomi di tingkat kota berkembang.

Dalam konteks pendidikan jasmani, skateboard menawarkan alternatif pembelajaran karakter dan fisik yang relevan. Aktivitas ini menuntut konsistensi, keberanian, kerjasama, dan tanggung jawab—nilai-nilai yang sangat sesuai dengan inti pembelajaran karakter dalam Kurikulum Merdeka. Dengan dukungan fasilitas kota dan sinergi antara sekolah, komunitas, dan pemerintah daerah, skateboard berpotensi menjadi media pembelajaran nonformal yang kontekstual dan inspiratif bagi generasi muda Lubuklinggau.

METODE

Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Pendekatan ini bertujuan untuk memahami secara mendalam fenomena sosial yang terjadi dalam komunitas skateboard di Kota Lubuklinggau, khususnya terkait makna aktivitas skateboard sebagai ruang ekspresi anak muda serta interaksinya dengan masyarakat, pelaku UMKM, dan pemerintah daerah. Melalui pendekatan ini, peneliti dapat menggali pengalaman, pandangan, serta dinamika sosial yang terbentuk di dalam komunitas tersebut.

Penelitian ini melibatkan informan yang dipilih secara purposif berdasarkan keterlibatan langsung dalam aktivitas skateboard di Kota Lubuklinggau. Informan terdiri dari 18 orang, yaitu 15 anggota komunitas skateboard aktif, 2 pelaku UMKM yang beroperasi di sekitar lokasi kegiatan, serta

1 orang masyarakat umum sebagai representasi pandangan eksternal terhadap fenomena tersebut. Pemilihan informan didasarkan pada kriteria pengalaman, intensitas keterlibatan, serta kemampuan memberikan informasi yang relevan dengan fokus penelitian.

4 Jumlah informan ditentukan berdasarkan prinsip saturasi data (*data saturation*), yaitu ketika informasi yang diperoleh dari wawancara mulai menunjukkan pola yang berulang dan tidak ditemukan lagi data baru yang signifikan. Proses pengumpulan data dilakukan secara bertahap hingga peneliti memperoleh pemahaman yang konsisten mengenai fenomena yang diteliti.

36 Komposisi informan tersebut juga mempertimbangkan aspek representasi dari berbagai pihak yang terlibat dalam ekosistem skateboard di Lubuklinggau, meliputi pelaku utama (komunitas skateboard), pihak pendukung ekonomi (UMKM), serta masyarakat umum sebagai pihak yang merasakan dampak sosial dari aktivitas tersebut. Dengan demikian, data yang diperoleh diharapkan mampu memberikan gambaran yang komprehensif mengenai interaksi sosial, budaya, dan ekonomi yang terbentuk dari aktivitas skateboard di ruang publik.

22 **Lokasi dan Waktu Penelitian**

Penelitian dilaksanakan di Kota Lubuklinggau, Provinsi Sumatera Selatan, yang dikenal sebagai Bumi Silampari. Lokasi penelitian difokuskan pada ruang publik yang menjadi pusat aktivitas skateboard, yaitu Taman Olahraga Silampari (TOS) dan Taman Kurma Lubuklinggau. Kedua lokasi tersebut dipilih karena sering digunakan oleh komunitas skateboard untuk berlatih dan berinteraksi dengan masyarakat. Penelitian dilakukan pada periode Agustus hingga Oktober 2025.

Teknik Pengumpulan Data

9 Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Observasi dilakukan secara langsung di lokasi penelitian untuk mengamati aktivitas komunitas skateboard serta interaksi sosial yang terjadi di ruang publik. Wawancara mendalam dilakukan secara semi-terstruktur dengan informan untuk memperoleh informasi mengenai makna skateboard sebagai ruang ekspresi anak muda, dampak sosial terhadap lingkungan sekitar, serta keterlibatan pelaku UMKM dan dukungan pemerintah daerah. Dokumentasi berupa foto, video, dan dokumen pendukung digunakan untuk memperkuat data penelitian.

13 Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Observasi dilakukan secara partisipatif dengan mengamati langsung aktivitas komunitas skateboard di ruang publik, termasuk pola interaksi sosial dan kegiatan latihan. Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur dengan informan untuk menggali makna skateboard sebagai ruang ekspresi, serta dampaknya terhadap aspek sosial dan ekonomi. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa foto, video, serta dokumen terkait kegiatan komunitas dan UMKM.

5 Untuk menjamin validitas data, penelitian ini menggunakan teknik triangulasi, yaitu dengan membandingkan data dari berbagai sumber, teknik, dan waktu pengumpulan. Triangulasi sumber dilakukan dengan mengonfirmasi informasi dari komunitas skateboard, pelaku UMKM, dan masyarakat, sedangkan triangulasi teknik dilakukan dengan mencocokkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi.

2 Analisis Data

39 Analisis data dilakukan secara interaktif melalui tiga tahapan utama, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan memilih dan memfokuskan data yang relevan dengan tujuan penelitian. Selanjutnya data disajikan dalam bentuk narasi deskriptif untuk mempermudah proses interpretasi. Tahap akhir adalah penarikan kesimpulan yang dilakukan dengan membandingkan berbagai sumber data melalui proses triangulasi sehingga diperoleh hasil penelitian yang valid dan konsisten.

31 HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

30 Berdasarkan hasil wawancara dengan berbagai informan yang terdiri dari anggota komunitas skateboard, pelaku UMKM, dan masyarakat umum di Kota Lubuklinggau, ditemukan bahwa aktivitas skateboard tidak hanya berfungsi sebagai olahraga rekreasi, tetapi juga sebagai ruang ekspresi, interaksi sosial, serta aktivitas ekonomi lokal. Dari perspektif sosiologi olahraga, skateboard dapat dipahami sebagai bagian dari budaya urban yang merepresentasikan identitas dan gaya hidup anak muda (Bäckström & Blackman, 2022). Hal ini sejalan dengan temuan penelitian, di mana kelompok usia muda, khususnya Generasi Z, tampak sebagai kelompok yang paling aktif memanfaatkan skateboard sebagai media ekspresi diri dan kreativitas. Salah satu informan menyatakan, “Skateboard bagi kami bukan hanya olahraga, tapi cara kami menunjukkan siapa diri kami dan apa yang kami sukai” (Informan A). Aktivitas ini juga terintegrasi dengan praktik budaya digital seperti produksi konten kreatif, sebagaimana diungkapkan, “Kami sering bikin video trik skateboard lalu upload ke media sosial, jadi bisa sekalian berkarya” (Informan B), yang menunjukkan bahwa skateboard berfungsi sebagai medium ekspresi sekaligus produksi budaya digital anak muda.

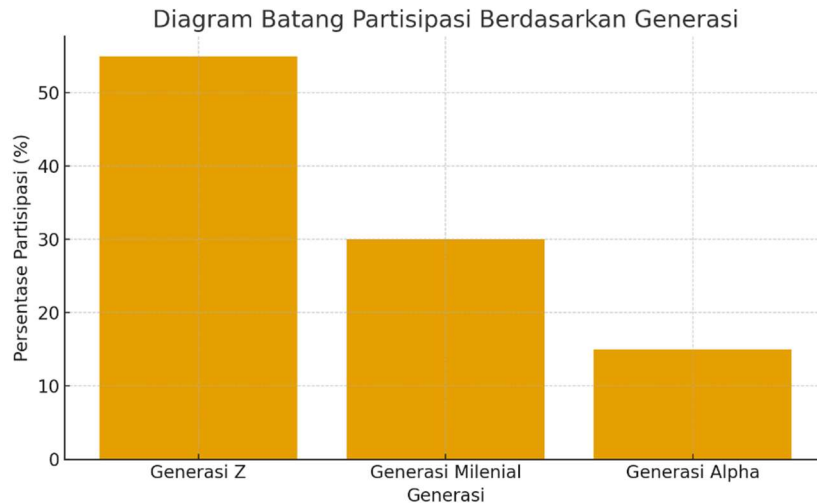
Selain sebagai ruang ekspresi, aktivitas skateboard juga memperlihatkan terbentuknya solidaritas sosial yang kuat dalam komunitas. Dalam perspektif *social capital*, interaksi dalam komunitas olahraga nonformal mampu memperkuat hubungan sosial dan rasa kebersamaan (Glover et al., 2021). Hal ini tercermin dari pernyataan informan, “Di sini kami saling bantu, kalau ada yang belum bisa biasanya

33 diajarin sama yang lebih senior” (Informan C), yang menunjukkan adanya praktik pembelajaran sosial dan transfer pengetahuan secara informal. Lebih lanjut, masyarakat sekitar turut merasakan dampak positif dari keberadaan komunitas ini. Salah satu informan menyampaikan, “Anak-anak jadi lebih sering main di luar daripada main HP, jadi lebih sehat dan aktif” (Informan D). Temuan ini menunjukkan bahwa skateboard berfungsi sebagai ruang sosial alternatif yang inklusif, yang tidak hanya memperkuat interaksi sosial lintas usia, tetapi juga mendorong gaya hidup aktif di kalangan generasi muda.

Dari sisi ekonomi, aktivitas skateboard menunjukkan adanya keterkaitan dengan perkembangan UMKM lokal, meskipun dalam skala yang masih kontekstual dan berbasis pada dinamika komunitas. Dalam kerangka *sport-based community development*, aktivitas olahraga komunitas dapat menjadi pemicu tumbuhnya aktivitas ekonomi berbasis partisipasi sosial (Doherty et al., 2022). Hal ini terlihat dari pernyataan pelaku UMKM, “Kalau sore atau weekend, apalagi ramai anak skateboard, jualan kami jadi lebih laku” (Informan E), yang mengindikasikan adanya peningkatan aktivitas ekonomi di sekitar lokasi kegiatan. Selain itu, kolaborasi antara komunitas dan pelaku usaha juga mulai terbentuk, seperti diungkapkan, “Kami pernah kerja sama bikin acara kecil, sekalian promosi produk juga” (Informan F). Temuan ini memperlihatkan adanya potensi integrasi antara aktivitas olahraga, budaya, dan ekonomi kreatif di tingkat lokal, meskipun masih memerlukan penguatan dari sisi kebijakan dan pengelolaan.

37 Secara keseluruhan, hasil wawancara dan observasi menunjukkan bahwa partisipasi dalam kegiatan skateboard cenderung didominasi oleh kelompok usia muda, khususnya Generasi Z, sementara Generasi Milenial lebih banyak berperan sebagai penggerak komunitas dan pendukung aktivitas, termasuk dalam aspek ekonomi. Di sisi lain, Generasi Alpha mulai menunjukkan ketertarikan terhadap aktivitas ini, meskipun keterlibatannya masih terbatas. Temuan ini tidak didasarkan pada pengukuran kuantitatif, melainkan pada kecenderungan pola partisipasi yang muncul dari data kualitatif. Dengan demikian, skateboard dapat dipahami sebagai fenomena sosial yang dinamis, yang tidak hanya merepresentasikan budaya urban anak muda, tetapi juga berpotensi menjadi ruang pembelajaran sosial nonformal yang relevan dalam konteks pendidikan jasmani modern.

25



Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas skateboard di Kota Lubuklinggau telah berkembang menjadi fenomena sosial yang melibatkan berbagai generasi dan melampaui fungsi dasarnya sebagai olahraga rekreasi. Keberadaan komunitas skateboard tidak hanya menyediakan ruang aktivitas fisik, tetapi juga membentuk ruang sosial yang mempertemukan berbagai kelompok usia dalam satu lingkungan yang inklusif. Temuan ini sejalan dengan penelitian Glover et al. (2021) yang menyatakan bahwa aktivitas skateboard mampu menghidupkan ruang publik dan menciptakan interaksi sosial yang dinamis. Dalam konteks ini, ruang publik seperti taman kota tidak lagi bersifat pasif, melainkan menjadi ruang yang diproduksi secara sosial oleh aktivitas komunitas, sebagaimana dijelaskan dalam teori ruang publik Henri Lefebvre. Dengan demikian, skateboard di Lubuklinggau dapat dipahami sebagai praktik sosial yang mengubah fungsi ruang publik menjadi lebih partisipatif dan bermakna.

Dominasi partisipasi Generasi Z dalam kegiatan skateboard menunjukkan adanya keterkaitan antara karakteristik generasi muda dengan bentuk aktivitas yang dipilih. Generasi Z cenderung menyukai aktivitas yang ekspresif, fleksibel, dan berbasis kreativitas, sehingga skateboard menjadi medium yang relevan bagi mereka untuk membangun identitas sosial. Dalam perspektif subkultur, sebagaimana dijelaskan oleh Vivoni (2021), skateboard tidak hanya sekadar aktivitas olahraga, tetapi merupakan bagian dari budaya alternatif yang merepresentasikan gaya hidup, nilai kebebasan, dan ekspresi diri anak muda. Temuan penelitian ini memperkuat pandangan tersebut, di mana skateboard di Lubuklinggau menjadi simbol identitas “anak muda kreatif” yang berupaya membangun citra positif di tengah masyarakat.

Keterlibatan Generasi Milenial dalam ekosistem skateboard menunjukkan bahwa aktivitas ini tidak berdiri sendiri sebagai fenomena sosial, melainkan terhubung dengan dinamika ekonomi lokal. Kehadiran pelaku UMKM di sekitar area latihan mencerminkan adanya hubungan timbal balik antara aktivitas komunitas dan pertumbuhan ekonomi mikro. Hal ini dapat dianalisis melalui pendekatan *sport-based community development* yang menekankan bahwa aktivitas olahraga berbasis komunitas mampu menciptakan peluang ekonomi melalui peningkatan partisipasi sosial. Namun demikian, berbeda dengan temuan di beberapa kota besar yang menunjukkan dampak ekonomi lebih terstruktur, dalam konteks Lubuklinggau hubungan ini masih bersifat informal dan berkembang secara organik. Hal ini menunjukkan bahwa potensi ekonomi dari aktivitas skateboard masih memerlukan dukungan kebijakan yang lebih sistematis agar dapat berkembang secara berkelanjutan.

34 Sementara itu, meningkatnya minat Generasi Alpha terhadap skateboard menunjukkan adanya proses regenerasi dalam komunitas sekaligus proses reproduksi budaya urban di tingkat lokal. Anak-anak yang terinspirasi oleh pemain yang lebih dewasa mencerminkan bagaimana nilai-nilai dalam subkultur skateboard ditransmisikan secara sosial melalui interaksi langsung di ruang publik. Dalam perspektif Lefebvre, fenomena ini menunjukkan bahwa ruang publik tidak hanya menjadi tempat aktivitas, tetapi juga ruang produksi budaya dan pembelajaran sosial. Selain itu, keterlibatan anak-anak dalam aktivitas ini memberikan implikasi positif terhadap peningkatan aktivitas fisik serta pengurangan ketergantungan terhadap perangkat digital, sehingga memiliki relevansi dalam konteks pendidikan jasmani dan perkembangan anak.

35 Secara keseluruhan, hasil penelitian ini tidak hanya mengonfirmasi temuan-temuan sebelumnya terkait skateboard sebagai aktivitas sosial dan budaya, tetapi juga menunjukkan kekhasan konteks kota non-metropolitan seperti Lubuklinggau. Skateboard di Bumi Silampari tidak hanya berfungsi sebagai aktivitas rekreasi, tetapi juga sebagai subkultur yang membentuk identitas, memperkuat kohesi sosial, serta membuka peluang ekonomi lokal. Dengan demikian, fenomena ini memperlihatkan adanya integrasi antara aspek olahraga, budaya, ekonomi, dan ruang publik, yang menjadi ciri khas perkembangan komunitas anak muda di kota berkembang.

KESIMPULAN

17 Penelitian ini menunjukkan bahwa fenomena skateboard di kota Lubuklinggau (Bumi Silampari) tidak hanya berfungsi sebagai aktivitas olahraga rekreasi, tetapi telah berkembang menjadi ruang ekspresi sosial dan budaya bagi generasi muda. Melalui aktivitas ini, anak muda dapat menyalurkan kreativitas, membangun identitas sosial, serta memperkuat interaksi dan solidaritas dalam komunitas.

43 Keberadaan komunitas skateboard juga memberikan dampak positif terhadap lingkungan sosial dan ekonomi. Aktivitas komunitas mampu menghidupkan ruang publik, meningkatkan interaksi

masyarakat, serta menciptakan peluang ekonomi bagi pelaku umkm lokal melalui berbagai bentuk kolaborasi dan peningkatan jumlah pengunjung di sekitar area kegiatan.

Dukungan pemerintah daerah melalui dinas pemuda dan olahraga turut berperan dalam menjaga keberlanjutan aktivitas komunitas dengan menyediakan ruang publik yang inklusif bagi anak muda. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan olahraga komunitas dapat menjadi bagian penting dalam pembangunan sosial dan pengembangan kota yang partisipatif.

26 Secara keilmuan, penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pendidikan jasmani dengan menunjukkan bahwa olahraga komunitas seperti skateboard dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran nonformal yang mendorong aktivitas fisik, kreativitas, serta pembentukan karakter generasi muda. Oleh karena itu, skateboard berpotensi dikembangkan sebagai bagian dari pendekatan inovatif dalam pendidikan jasmani yang berbasis komunitas dan relevan dengan budaya anak muda masa kini.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad**, G. N., Yudaruddin, R., Nugroho, B. A., Fitriani, Z., Suharsono, S., Adi, A. S., Hafsari, P., & Fitriansyah, F. (2023). Government support, eco-regulation and eco-innovation adoption in SMEs: The mediating role of eco-environmental factors. *Journal of Open Innovation: Technology, Market, and Complexity*, 9(4), 100158. <https://doi.org/10.1016/j.joitmc.2023.100158>
- Bäckström, Å., & Blackman, S. (2022). Skateboarding: From urban spaces to subcultural Olympians. *Young*, 30(2), 121–131. <https://doi.org/10.1177/11033088221081944>
- Campbell**, S., Greenwood, M., Prior, S., Shearer, T., Walkem, K., Young, S., Bywaters, D., & Walker, K. (2020). Purposive sampling: Complex or simple? Research case examples. *Journal of Research in Nursing*, 25(8), 652–661. <https://doi.org/10.1177/1744987120927206>
- Chenier**, V. (2025). Reconciling work and skateboarding in Morocco: Exploring young people's lifestyle entrepreneurship ventures. *Young*, 33(3), 221–238. <https://doi.org/10.1177/11033088241307494>
- Corry**, C., Napitu, U., Napitu, R., Herman, H., & Van Thao, N. (2025). An investigation on dysfunction of local wisdom in development in Simalungun Regency. *Research Journal in Advanced Humanities*, 6(3). <https://doi.org/10.58256/f943vp08>
- Diez-Fernández, P., Ruibal-Lista, B., Revesado-Carballeas, D., Rodríguez-Cayetano, A., & López-García, S. (2024). Cornerball: A new alternative sport proposal for school physical education. *Frontiers in Sports and Active Living*, 6. <https://doi.org/10.3389/fspor.2024.1360123>
- DiStefano**, A. S., & Yang, J. S. (2024). Sample size and saturation: A three-phase method for ethnographic research with multiple qualitative data sources. *Field Methods*, 36(2), 145–159. <https://doi.org/10.1177/1525822X231194515>
- Doherty, A., Misener, K., & Cuskelly, G. (2022). Toward a multidimensional framework of capacity in community sport clubs. *Nonprofit and Voluntary Sector Quarterly*.
- Glenney, B., & Hölsgens, S. (2025). Of skills and tools: Skateboarding as city craft. *International Review for the Sociology of Sport*. <https://doi.org/10.1177/10126902251360438>
- Glover, T. D., Munro, S., Men, I., Loates, W., & Altman, I. (2021). Skateboarding, gentle activism, and the animation of public space: CITE – A celebration of skateboard arts and culture at The Bentway. *Leisure Studies*, 40(1), 42–56.

<https://doi.org/10.1080/02614367.2019.1684980>

Kallio, K. P., Jokela, S., Kyrönviita, M., Laine, M., & Taylor, J. (2021). Skatescape in the making: Developing sustainable urban pedagogies through transdisciplinary education. *Sustainability*, 13(17). <https://doi.org/10.3390/su13179561>

Keith Harrison, C., & Coakley, J. (2020). Hip-hop and sport—An introduction: Reflections on culture, language, and identity. *Sociology of Sport Journal*, 37(3), 166–173. <https://doi.org/10.1123/ssj.2020-0087>

Lefebvre, H. (1991). *The production of space*. Blackwell Publishing.

McDuie-Ra, D. (2023). Racial diversity in skateboarding: Destabilising whiteness, decentring heartlands. *Sport in Society*, 26(11), 1802–1819. <https://doi.org/10.1080/17430437.2023.2208079>

Pendidikan, C. (2020). Cakrawala Pendidikan. *Cakrawala Pendidikan*, 39(1), 39–53. <https://doi.org/10.21831/cp.v39i1.28210>

Roth, M., Hildebrandt, S., Walz, U., & Wende, W. (2021). Large-area empirically based visual landscape quality assessment for spatial planning—A validation approach by method triangulation. *Sustainability*, 13(4). <https://doi.org/10.3390/su13041891>

Turcott, R. (2020). Moving borders: Skateboarding and the changing landscape of urban youth sports. *Sport, Education and Society*, 25(8), 972–974. <https://doi.org/10.1080/13573322.2020.1799566>

Vivoni, F., & Folsom-Fraster, J. (2021). Crafting cities for all: Qualitative inquiry of the street and the spatial practice of skateboarding. *Cultural Studies ↔ Critical Methodologies*, 21(4), 311–318. <https://doi.org/10.1177/15327086211004879>

Wardhana, N., & Ellisa, E. (2024). Youth tactics of urban space appropriation: Case study of skateboarding and graffiti. *Journal of Asian Architecture and Building Engineering*, 23(1), 465–481. <https://doi.org/10.1080/13467581.2023.2232837>