

## RUANG DAN KOMUNITAS: IDENTITAS PENGGIAT PAPAN SELUNCUR KOTA BEKASI (Studi Kasus Komunitas Patriot Skate Club 95 Kota Bekasi)

Muhammad Adib Al-Fikri, Dade Mahzuni dan Tisna Prabasmoro

Kajian Budaya, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Padjadjaran

E-mail: muhammad14033@mail.unpad.ac.id; dade.mahzuni@unpad.ac.id;

tisna.prabasmoro@unpad.ac.id

**ABSTRAK.** Bermain papan seluncur di zaman modern saat ini dianggap menjadi aktivitas karena hubungannya terhadap pengelolaan ruang yang dapat dipergunakan secara individu maupun kolektif oleh komunitas tertentu. Dalam proses perkembangan papan seluncur, komunitas spesifik akan memfungsikan ruang sebagai penanda diri yang berhubungan dengan identitas mereka. Artikel ini menjelaskan cara-cara Komunitas Patriot Skate Club 95 Kota Bekasi menghubungkan kelompok mereka dengan ruang di sekitar tempat mereka berada untuk memaknai identitas secara individu ataupun kolektif. Dengan metode kualitatif dan pendekatan etnografi, penelitian ini dilakukan melalui proses wawancara tidak terstruktur dan pendekatan literatur sehingga menghasilkan pemahaman berbeda mengenai ruang, komunitas dan identitas. Hasil temuan kami adalah, bahwa penggiat papan seluncur memahami tersedianya ruang publik sebagai sarana yang dapat dinikmati secara individu atau kolektif. Argumen kami adalah mempertanyakan kembali mengenai konstruksi identitas anak muda akan keberadaan mereka dalam ruang publik di Kota Bekasi. Dengan komunitas Patriot Skate Club 95 sebagai objeknya, mereka terhubung dengan ruang-ruang di sekitarnya, memanfaatkan ruang publik untuk membangun identitas individu maupun kolektif mereka, dan menumbuhkan rasa memiliki dari para anggotanya.

**Kata Kunci:** Ruang; Papan Seluncur; Komunitas; Identitas; Patriot Skate Club 95

**ABSTRACT.** *Skateboarding in the modern era is seen as an activity because of its relationship to the management of space that can be used individually or collectively by a particular group. In this process of developing skateboards, particular community uses space as self-markers related to their identity separately or collectively. This article describes Patriot Skate Club 95 community in Bekasi ties their group with the space and environment around them to interpret their identity individually or collectively. This study aims to explain these connections. This study seeks to develop theories about space, community, and identity through unstructured interviews and literature studies using qualitative and ethnographic approaches. Our findings suggest that skateboard activists understand the availability of public space that can be used individually or collectively. Our argument is to re-question the construction of youth identities in their presence at Bekasi public spaces. With the Patriot Skate Club 95 community as our object, they interact with its surrounding spaces, use public places to build their identities and promote a sense of belonging to its members.*

**Keywords:** Space; Skateboard; Community; Identity; Patriot Skate Club 95

### PENDAHULUAN

Meneliti ruang dalam konteksnya sebagai ruang publik menjadi penting mengingat karena ruang publik bukanlah gambaran yang hanya berada dalam bentuk peta. Ruang memiliki makna yang berkelindan dengan kajian komunitas, dan erat hubungannya dengan pemaknaan identitas (Wheaton & Beal, 2003).

Penelitian kami mengenai ruang berhubungan dengan istilah yang disematkan oleh Lefebvre (1991) sebagai ruang sosial yang dirinci dalam tiga aspek triad konseptual yaitu; praktik spasial, ruang representasi dan representasi ruang. Dalam penelitian ini, praktik spasial adalah fokus utama yang dijadikan rujukan dalam penelitian kami. Fokus pada praktik spasial juga didukung oleh argumen dari Chiu (2009) yang menyatakan bahwa perilaku anggota papan seluncur umumnya mewujudkan gagasan praktik spasial. Ruang juga memiliki konektivitas yang erat dengan identitas sosial, karena ruang dihidupkan oleh kelompok-kelompok atau aktor-aktor yang menghidupi ruang tersebut. Individu membentuk

keinginannya dalam ruang sosial yang terdapat produksi dan keinginan sosial memungkinkan individu tersebut berada dalam proses pencarian identitas diri (Hellman & Odenbring, 2020). Dengan demikian, ruang berhubungan dengan konteks sosial, karena manusia yang berada di dalamnya mereproduksi, mengsumsi, serta mengaplikasikan segala keinginannya dalam ruang tersebut.

Ruang sosial, dalam konteks ini mengacu pada ruang publik, termasuk di dalamnya ruang-ruang kota yang tidak tertutup oleh atap, dinding, dan berpotensi menjadi ruang politik oleh kelompok atau komunitas tertentu. Ruang kota menjadi penting dalam menentukan kualitas hidup seseorang (Stanley et al., 2012; Ver, 2014) dan berhubungan dengan kehadiran *skatepark* atau taman *skate* dalam kota yang secara fungsi tidak lepas dari peran masyarakatnya.

Fokus utama penelitian ini adalah pencarian jawaban atas pertanyaan, bagaimana ruang dan komunitas berhubungan terhadap memaknai identitas. Sebagai konsep yang dinamis, identitas berubah sesuai waktu, tempat, situasi, kondisi, bahkan berdasarkan

keinginan tertentu (Piliang, Y. A & Jaelani, J., 2018). Identitas menjadi penanda yang dapat bergerak bebas, berlipat ganda, dapat diubah, dan berfungsi sebagai wadah kolektif. Ruang, komunitas dan hubungannya dengan identitas sosial, dalam penjelasan dari Erving Goffman, dalam Hunter (2023) berpendapat bahwa identitas sosial dibentuk dari interaksi sosial, dan berhubungan dengan individu kepada sekitar, kegiatan memberi dan menerima kesan. Artikel ini mengkaji cara konstruksi identitas komunitas Patriot Skate Club 95 dalam membentuk ruang, khususnya bagi para anggotanya yang mengawali kegiatan bersama mereka dari rasa minat, hobi, dan keterampilan yang sama. Yang pada simpulan kami adalah, identitas yaitu ditematkannya seseorang dalam keadaan tertentu. Ini sekiranya merepresentasikan betapa pentingnya identitas dalam kehidupan bermasyarakat. Karena identitas berhubungan dengan hal-hal normatif dalam masyarakat, ini terkait dengan dibentuknya komunitas karena mereka terikat bersama oleh keinginan, minat, dan hobi yang sama.

Budaya papan seluncur dalam prosesnya menjadi kajian penting ketika mengalami perubahan makna seiring dengan perubahan zamannya. Tahun 1990-an merupakan zaman dimana papan seluncur konsisten dengan wacana perlawanan, pemberontak, eksentrik (Borden, 2020), hingga diakui sebagai olahraga arus utama profesional yang dijadikan ajang perlombaan pertama kalinya di Olimpiade Tokyo 2020 (Hellman & Odenbring, 2020). Melihat ruang kota secara keseluruhan memungkinkan untuk dibangunnya sebuah taman *skate*, apalagi melihat dari perkembangan Kota Bekasi yang memulai pembangunan taman *skate* di Tahun 2019. Meneliti tentang papan seluncur dapat memberikan perspektif untuk kami dan pembaca bahwa papan seluncur tidak selalu tentang olahraga, tetapi tentang praktik gaya hidup yang melibatkan banyak hal sehingga menarik komunitas lebih besar (Borden, 2019; Dinces, 2012; Hellman, 2016; Hellman & Odenbring, 2020).

Dalam hubungannya dengan perkembangan aktivitas papan seluncur, beberapa penelitian menunjukkan, bahwa taman *skate* merupakan ruang yang didesain untuk memperkenalkan budaya papan seluncur pada publik (Glenney & O'Connor, 2019). Dapat dijelaskan bahwa ini adalah proses dari budaya populer yang merupakan ruang negosiasi ketika pengguna menemukan ruang publik yang mewakili kepentingan mereka.

Arikel ini menjadikan Patriot Skate Club 95 (selanjutnya disingkat PSC95) sebagai objeknya. PSC95 merupakan basis komunitas papan seluncur terkenal di Bekasi yang seluruh anggotanya berasal dari Kota Bekasi dari umur 4-55 tahun (GenPI. co /diakses pada tanggal 8 Juni 2023 pukul 20:00). Komunitas PSC95 Kota Bekasi menjadi sarana

ketika ingin mengenal tentang aktivitas papan seluncur, dan taman *skate* di kota ini juga menjadi tempat berkumpul beberapa anggota karena kenal dengan beberapa pemain lainnya.

PSC95 dibentuk pada Tahun 1995, mereka dibentuk karena ada rasa keinginan bersama untuk bermain papa seluncur. Dan seiring perkembangan komunitas ini di Kota Bekasi, mereka mulai aktif kepada pemerintah untuk mendanai pengelolaan taman *skate*, termasuk awal kemunculan taman *skate* pertama di Jatiasih Kota Bekasi (wartakota.tribunnews.com / diakses pada tanggal 8 Juni 2023 pukul 16:00). Kreativitas terhadap ruang seluncur terus dilakukan, dan berbagai aktivitas kepada ruang dikerahkan, sehingga mereka dapat menikmati ruang seluncur tersebut di Kota bekasi.

Selain membahas mengenai taman *skate*, artikel ini juga menginterpretasi kegiatan-kegiatan anggota PSC95 di ruang tersebut, hingga ditemukannya rasa memiliki ruang tersebut dan dapat dijadikan konstruksi identitas individu maupun kolektif.

Kami telah memilih penelitian yang dapat dijadikan rujukan terhadap penelitian kami, yang membahas tentang papan seluncur, komunitas, ruang dan identitas. Pertama, Kyrönviita & Wallin (2022) mengangkat isu mengenai pembangunan taman *skate* yang muncul dari ketidakpuasan penggiat papan seluncur, dan dari kurangnya dukungan institusional. Dari kasus tersebut. *Skaters* memanfaatkan sumber yang mereka dapatkan dari penggiat taman *skate* untuk membentuk organisasi politik untuk mengubah Kota Tampere menjadi Ibu Kota skateboard Finlandia. Slogan *Do It Yourself* (DIY) nyatanya bukan tentang bentuk kebebasan dari penggiat *skate* terhadap ruang, melainkan penciptaan ruang dengan sumber yang mereka punya. Mereka membentuk ruang yang diimajinasikan karena faktor eksternal dan merubah tujuan dari kondisi papan seluncur dengan praktik kolektif dan hubungan sosialnya dengan masyarakat sekitar. Penelitian ini memiliki relevansi dengan dengan artikel kami mengingat secara garis besar penelitian ini membahas ruang yang tersedia di kota tersebut. dan penelitian ini tidak membahas hubungan ruang dengan konstruksi identitas.

Kedua, Bäckström & Sand (2019) melakukan penelitian mengenai papan seluncur dalam konteks pertemuannya dengan materi, penempatan, dan keinginan spasial. Papan seluncur dalam penelitian ini dijadikan potensi politik untuk mengubah kota menjadi ruang inklusif. Menurut penelitian ini, menciptakan sesuatu dari imajinasi adalah bentuk pelaksanaan prosedur, yang berirama dan terus berulang namun selalu baru. Penelitian ini dilakukan dengan pengambilan data taman *skate indoor* dan *outdoor*, dibantu dengan foto-foto serta wawancara semi terstruktur. Tujuan dari penelitian ini adalah cara

kepuasan tersendiri bagi penggiatnya. Sebagaimana yang dituturkan oleh Bagas:

Gua melihat akses yang semakin banyak. Karena banyak juga yang menyuarakan semacam taman/lahan kosong di bawah jalan layang untuk taman *skate*. Itu saran dari anak *skate*, agar lebih mudah bermain papan seluncur. Alasannya mudah, karena mereka (penggiat papan seluncur) keras kalo dibilangin. Akses daerah Bekasi itu sendiri dekat dan banyak. Ada Jatiasih, Cipendawa, Jatiwarna, Gor Bekasi menurut gua ini adalah akses mudah. (Bagas, 20 Februari 2023)

Bagas merasa, keberadaan taman *skate* mewakili dirinya untuk bermain papan seluncur dengan alasan di antara keempat tempat *skate* ini berada di lokasi yang dekat dengan tempat tinggal Bagas dan aksesnya tidaklah sulit. Oleh karena itulah, *skate* dalam pendapat Bagas berikutnya dilihat sebagai aktivitas bersenang-senang dan dia berharap dengan kehadiran taman *skate* di Kota Bekasi. Dia melanjutkan:

Gua memandang *skate* olahraga senang-senang, bereksresi dan memicu tantangan, itu susah dapat di olahraga lain. Taman *skate* justru menjadi medium kepuasan tersendiri, karena bisa eksplor dan belajar tentunya. Dan gua memang niat untuk ngembangin minat dan bakat gua bermain papan seluncur ini dan bisa berbagai trik di dalamnya. (Bagas, 20 Februari 2023)

Bagas berpendapat bahwa bermain papan seluncur merupakan aktivitas yang bisa diselaraskan dengan olahraga gaya hidup, hal ini menunjukkan bahwa bermain papan seluncur merupakan sarana kreativitas individu dalam pembentukan jati diri khususnya identitas. Mengenai olahraga gaya hidup dan budaya anak muda, King & Church (2015) mengeksplorasi kedua hal tersebut, di mana kaum muda menggunakan waktu luang mereka sebagai bagian dari tujuan gaya hidup yang lebih luas dan pengalaman mereka memberikan konteks sosial untuk membangun gaya hidup mereka dan, yang lebih penting, identitas mereka (McCormack & Clayton, 2017). Praktik papan seluncur dalam hal ini mewakili identitas individu yang ditentukan dan berbeda dari pendekatan konsumsi dari banyak olahraga lainnya. Dan juga terhadap generasi muda untuk menjaga jarak sosial antara dirinya dengan anggota masyarakat lainnya (McCormack & Clayton, 2017). Papan seluncur kian akrab dan dekat dengan kehidupan anak muda yang pada dasarnya mereka identik dengan kebebasan, semangat, dan apresiasi besar untuk dirinya (Nanang & Muhammad Setyaki Kurnia, 2021). Para penggiat yang merasakan kebebasan, semangat dan apresiasi diri justru harus merasakan terbatasnya ruang yang tersedia di taman

*skate*. Hal ini seharusnya papan seluncur kuat akan kultur papan seluncur yang identik dengan perlawanan, dan pemberontakan.

Hal tersebut dikatakan oleh Dul's. Dia mengatakan bermain papan *skate* hanyalah hobi dan tidak perlu serius dalam menjalaninya. Dul's merasa dekat dengan kehadiran taman *skate*, dan menurutnya taman *skate* lebih tepat dijadikan ajang berkumpul dan ajang kreativitas individu dan kolektif, dan bukan ruang yang tepat untuk bermain papan seluncur. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Dul's.

Sampai detik ini dekat, contohnya di Jatiasih, Jatiwarna. Beberapa teman yang lebih dulu di sana, merangkul teman lain yang kebetulan baru ada atau main di taman *skate* dan diwadahi banget. Walaupun dari beberapa penggiat *skate* lain (termasuk gua) masih ada yang menolak untuk main di taman *skate* buatan pemerintah ini. Mereka lebih cenderung mengikuti gaya lama bermain papan seluncur jalanan, pemberontakan, perlawanan, dikejar petugas. Karena disitu tantangannya. (Dul's, 18 Februari 2023)

Dul's menjadikan taman *skate* menjadi tempat favoritnya. Yang dijadikan tepat untuk menyendiri, kebebasan, berkumpul, mengurangi pengawasan dan merasa aman di dalamnya (Owens, 1988). Terlepas dari kultur papan *skate* itu sendiri yang identik dengan aktivitas perlawanan, dan pembangkang, taman *skate* tetap dijadikan praktik terampil yang mampu menyelaraskan gerakan mereka dengan lingkungan mereka (Ingold, 2013). Dul's membuat ruangnya sendiri, ia memanfaatkan keberadaan *skatepark* dengan melihat peluang dengan meningkatkan ruang publik sebagai wadah eksplorasi anak remaja tanpa pengawasan khusus (Owens, 1988; Ver, 2014). Kami berpendapat bahwa taman *skate* dilihat sebagai tempat bagi kaum muda dan sebagai cara untuk mengontrol perilaku mereka sendiri.

Bagas dan Dul's membentuk ruang sosialnya sendiri, dengan caranya masing-masing. Mereka beradaptasi dengan ruang kota di tempat mereka tinggal karena keinginan akan ruang berada di antara dominasi dan perlawanan (Vivoni, 2013). Lombard (2016) berpendapat bahwa papan *skate* sebagai sesuatu yang telah berubah menjadi olahraga arus utama. Dan dalam beberapa tahun terakhir, ruang publik semakin diterima, juga keinginan anak muda untuk melanjutkan apa yang mereka inginkan untuk berpolitik dengan mendapatkan segalanya, lalu melawan semuanya (Freeman & Riordan, 2002). Jadi kami berargumen bahwa taman *skate* merupakan langkah yang tepat untuk menciptakan banyak alternatif ruang publik yang dapat di produksi dan di konsumsi anak muda. Ruang adalah sebuah arena yang dirubah dan direpresentasikan sebagai nilai-nilai populer (Prasetyo, 2017). Sebagaimana yang

O'Connor (2018) dalam Borden (2019) menjelaskan, bahwa penggiat *skate* yang lebih tua atau lebih senior sering memperhatikan anak-anak yang lebih muda, termasuk budaya yang kental dari papan *skate* diberikan dari generasi ke generasi. Taman *skate* memberikan 'pengetahuan turun temurun' (Jeannotte, 2003) ini mengindikasikan bahwa setiap individu yang berada dan bermain di dalam taman *skate* memberikan pengetahuan yang terbuka bagi pendatang yang baru tiba di taman *skate*. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Bagas:

Sebagai penggiat papan seluncur gua diwadahi dengan adanya taman *skate* ini. Dan dari taman *skate* ini ada kultur yang kental yaitu semua itu saling kenal, dan pasti diajarkan bermain kalau lu anak baru. Hal-hal yang diperlukan di dalam taman *skate* sih. Akhirnya gua melihat taman *skate* sebagai sarana belajar, dan hal-hal ini ada hubungannya terhadap identitas gua sebagai penggiat papan seluncur. Terbuka dan tidak rasa ada egois sama sekali. (Bagas, 20 Februari 2023)

Juga dapat dijelaskan bahwa taman *skate* merupakan medium kerjasama dari berbagai individu juga komunitas yang berada di dalamnya. Hal ini dapat dikatakan bahwa penggiat *skate* membangun ruang kontra mereka dengan diisi solidaritas alternatif (Borden, 2019; Crossan et al., 2016; Iveson, 2008), karena ini tentang belajar dan bersenang-senang bersama. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Dul's:

Bagi gua main papan seluncur adalah bagian dari hobi hobi, lebih sering ke taman *skate* sekedar mengobrol dengan teman yang datang, minum-minum, sisanya bermain. Gua dekat dengan taman *skate* Bekasi karena memang taman *skate* itu udah jadi tempat nongkrong juga. Aktivitas apapun bisa. Beberapa teman lain ada yang jualan juga terkait aksesoris yang terkait papan seluncur ini (Dul's, 18 Februari 2023)

Papan *skate* terus menjadi gaya hidup yang serius, ini mencakup berbagai aspek aktivitas yang ada dalam taman *skate*, karena mereka melakukan praktik dan identitas yang cukup lekat dalam taman *skate* (Borden, 2019). Dul's mendukung kehadiran taman *skate*, dia merasa terwakili karena keterampilan merupakan komunikasi simbolis yang menghadirkan berbagai jalan bebas menuju identitas yang dinamis.

Akhirnya, dapat kami simpulkan bahwa produksi ruang sosial terdiri dari jaringan sosial di mana perubahan alternatif dilakukan dalam bentuk modal sosial. Modal sosial ini terkait dengan pengetahuan dan jaringan kontak di mana keterikatan memberikan dukungan emosional yang lebih besar (Putnam, 2000). Dan fakta bahwa olahraga gaya hidup merupakan alternatif dari olahraga dominan (Wheaton, 2004), yang menjadi populer di kalangan anak muda kota. Dari sini kami

melihat perkembangan dan perubahan yang terjadi ketika identitas menjadi mesin pencari identitas yang ada hubungannya dalam ruang begitupun komunitas. Proses ini sejalan dengan perkataan Borden (2019) "terus-menerus diulang, tetapi selalu baru" atau dalam bahasa mudahnya sebagai hasrat spasial" (Vivoni, 2013).

Ruang sosial dibentuk sebagai kontestasi kelompok yang berusaha menjadi dominan di dalamnya. Informan dalam penelitian ini berusaha mengungkapkan perspektif yang berbeda dalam melihat taman *skate* menjadi wadah identitas personal untuk memberikan pertemuan material, pengalaman, habitus, serta negosiasi sosial yang terjadi di dalamnya. Karena ruang ini (taman *skate*) tetap bermakna, karena semua orang memainkan peran dan bisa menggunakannya.

### **Taman Skate dan Konstruksi Identitas Kolektif PSC95**

Bagian ini menjelaskan cara-cara pembentukan identitas kolektif dari komunitas PSC95. Identitas kolektif terdiri dari kesamaan secara intersubjektif, sebagai satu kesatuan yang tidak signifikan. Aktivitas papan seluncur dapat dianggap sebagai olahraga gaya hidup karena menarik kaum muda baik untuk aktivitas maupun konstruksi identitas sosial (McCormack & Clayton, 2017) juga diperlukannya identitas kolektif yang tujuannya untuk negosiasi keberadaan mereka terhadap ruang yang dimilikinya (VanHoose & Savini, 2017).

Dari hasil wawancara kami kepada tiga informan, mereka memberikan perspektif yang berbeda terhadap penilaian-penilaian mengenai komunitas. Bagas melihat identitas berpengaruh terhadap di mana dirinya berada. Bagas merasa aktivitas papan seluncur memberikan nilai berupa budaya yang berbeda dari budaya secara umum direpresentasikan. Yang pada akhirnya Bagas dan penggiat papan seluncur lainnya saling 'merasakan ruang' yang memang tersedia dan dibuat untuk yang bersama-sama. Bagas merasa bahwa komunitas memberikan gambaran berupa kebiasaan yang tidak biasa dia rasakan di tempat lain, terutama pengetahuan yang datang dari aktivitas papan seluncur itu sendiri. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Bagas:

Papan seluncur saat ini lebih digambarkan sebagai aktivitas yang keren, barangnya mahal, bisa melakukan berbagai trik, bahkan yang mampu melakukan berbagai trik bermain papan seluncur akan mengajarkan individu yang belum faham trik tersebut. Dia tidak memandang status, dari segi *attitude*, kebersamaannya bagus. Dan satu kebiasaan di taman *skate* itu kita kenal ataupun tidak kenal akan berjabat tangan dengan orang-orang disana. Taman *skate* itu ruang berkumpul manusia, dari hal apapun

melihat ruang kota yang tersedia lalu membayangkan kembali sehingga menjadi suatu praktik. Tetapi penelitian ini tidak membahas perkembangan taman *skate* yang ada dan tersedia di kota, sebatas kebaruan imajiner dari penggiat papan seluncur terhadap ruang yang mereka ciptakan sendiri. Pada akhirnya ruang materil yang dijelaskan tidak mencakup pada pembahasan mengenai identitas.

Ketiga, O'Connor & Glenney (2019) mengeksplorasi ruang kota yang dikhususkan untuk bermain papan seluncur bersifat hibrid. Dan ini dapat dilihat dari pembangunan taman *skate* mengikuti elemen desain kota. Dan jika dibandingkan dengan fasilitas olahraga lainnya, taman *skate* kota dapat memberikan semacam dialog berkelanjutan dan dibentuk secara geografis dan politik. Penelitian ini dilakukan dengan wawancara para penggiat papan seluncur dengan rentang bermain bertahun-tahun, kebetulan mereka memperlakukan aturan yang diberlakukan oleh pemerintah dari tempat mereka berasal. Penelitian ini dilakukan dengan melihat taman *skate* yang tersedia dan terbentuk di seluruh dunia. Para pemain papan seluncur memang membutuhkan ruang rekreasi untuk berlatih dan melakukan keahlian mereka. Dengan penelitian yang akan kami lakukan relevansi dengan penelitian di atas adalah membahas ruang *skateboard* dan budaya *skateboard* tetapi penelitian ini meniadakan keberadaan tindakan kolektif dari komunitas. Dengan hal ini, kami akan melakukan penelitian mengenai bagaimana ruang dan komunitas berpengaruh terhadap identitas komunitas Patriot Skate Club 95 Kota Bekasi.

Tujuan dari penelitian ini menjelaskan konstruksi identitas anggota PSC95, pemanfaatan ruang publik, pembentukan hasrat spasial dari komunitas PSC95 yang terbentuk dalam ruang taman *skate* yang tersedia di Kota Bekasi. Taman *skate* termasuk ke dalam sarana kreativitas anak muda dalam memainkan papan seluncur, juga menjadikan taman *skate* sebagai medium konstruksi identitas yang inklusif terhadap pemanfaatan ruang publik dan tentunya kepada pengenalan secara inklusif kepada masyarakat kota.

## METODE

Penelitian ini dilakukan dengan metode kualitatif dengan dua alasan. Pertama, isu yang dibahas dalam penelitian ini adalah mengkaji makna identitas dalam komunitas dan ruang. Yang artinya, ini melibatkan beberapa individu juga kelompok yang didasari pada keinginan dan memiliki ruang. Kedua, penelitian kualitatif berusaha untuk memahami permasalahan sosial atau kemanusiaan. Ini menandakan bahwa isu soal yang dialami oleh

beberapa kelompok didapatkan dengan sejumlah data primer dari informasi yang terlibat dalam penelitian ini.

Dari metode dan pendekatan penelitian yang telah dilakukan kami menghasilkan penelitian yang bersifat objektif, menelaah kembali kata-kata dari informan, beserta teori-teori mengenai identitas dalam komunitas dan ruang dari kami, juga literatur lainnya. Kami memilih beberapa informan yang dinilai aktif dalam komunitas PSC95 dalam kurun waktu 60 sampai 90 menit, dengan pendekatan etnografi, teknik pengumpulan data dengan observasi dan wawancara mendalam, yang sebelumnya telah kami buat dalam pedoman pengamatan wawancara. Kami menanyakan berupa pertanyaan latar belakang informan, lalu dilanjutkan dengan isu tentang penelitian yang di kaji. Pedoman wawancara yang kami buat hanyalah pertanyaan dasar mengenai isu yang kami teliti, sehingga bisa lebih mendalam dengan wawancara tidak terstruktur. Dari wawancara yang telah dilakukan, kami mengambil dua anggota beserta satu ketua PSC95. Mereka adalah Odenk, yang menjadi ketua PSC95 juga bagian dari KONI (Komite Olahraga Nasional Indonesia) di Kota Bekasi, lalu Dul's merupakan nama sapaan akrab ketika ia berada di taman *skate*, dia adalah seorang guru dan pemusik beraliran Punk, dan terakhir adalah Bagas, seorang mahasiswa tingkat akhir. Dari tiga informan yang dilakukan dikarenakan mereka menjawab dengan jawaban yang mewakili isu penelitian yang kami teliti, dan jawabannya berasal dari latar belakang yang berbeda. Meneliti tentang identitas diperlukan pihak ketiga. Mengkaji ruang dan komunitas itu penting mengingat komunitas tidak mendiami satu ruang dan memiliki ruang tersebut dibentuk melalui hasrat dan keinginan oleh kelompok itu sendiri. Hal ini diharapkan dapat memberikan perspektif baru mengenai perkembangan papan seluncur Indonesia. Singkatnya, kami memberikan argumentasi mengenai identitas dalam ranah ruang dan komunitas. Sehingga dari simpulan yang dibuat, kami mengambil tulisan dari informan yang telah dipilih lalu dibentuk hingga menjadi teori berupa asumsi dari peneliti.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Taman *Skate* dan Konstruksi Identitas Personal PSC95

Di bagian ini, kami akan menjelaskan hasil wawancara kami dengan informan yang telah dipilih, terkait identitas personal yang menyangkut keberadaan mereka di taman *skate* Kota Bekasi. Informan dalam penelitian ini mengungkapkan pendapat yang berbeda, terkait papan seluncur, taman *skate*, dan identitas personal yang menyangkut

dijelaskan oleh Schneider et al. (1998) "It is time for a new discourse that sees children (and young people) as subjects rather than objects, as active participants rather than passive recipients of research, policy and service delivery".

Informan kami selanjutnya dari Odenk. Dia berpendapat bahwa kedekatan ruang dan identitas nyatanya berpengaruh terhadap perkembangan zaman, yang identik dengan keberadaan anak muda dalam menafaatkan papan seluncur sebagai hal yang dapat dihubungkan dengan berkembangnya media sosial, video dan *zine*. Sebagaimana yang dijelaskannya:

Anak sekarang mengadopsi berbagai kreativitas sebagai titik tumpu dalam motivasi mereka. Karena rasa memiliki seseorang terhadap ruang (khususnya untuk taman *skate* ini) dapat direpresentasikan dalam penciptaan video trik bermain papan seluncur. Hal ini bukan bentuk paksaan, dan menjadi harapan gua juga dengan kreativitas yang dibangun tidak berhenti pada individunya saja melainkan kepada komunitas dan ruang yang mereka terlibat di dalamnya. Perkembangan papan seluncur menuju modern dan kehadiran taman *skate* adalah pengenalan mereka terhadap permainan papan seluncur.

Odenk melanjutkan: Banyak dari orang tua yang ngasih kegiatan ke anak-anak mereka dan kebetulan ke papan seluncur. Ini minat dari orang tuanya, dan umumnya mereka mengatakan ke gua mengenai alasan membawa anaknya ke aktivitas papan seluncur itu karena anak *skate* itu keren. Tinggal di luar negeri dan ngeliat perkembangan pesat papan seluncur ada dimana-mana, membuat mereka tertarik perihal aktivitas papan seluncur ini. (Odenk, 16 Februari 2023)

Odenk menjelaskan bahwa zaman modern ini diperlukan usaha lebih untuk mempromosikan papan *skate* kepada publik. Bagaimana media merepresentasikan papan *skate* sebagai olahraga yang aktif mengubah individunya dan memaknai papan *skate* sebagai koleksi gaya, konsumen dan hiburan (Borden, 2019). Ini menandakan bahwa papan *skate* dijadikan 'pembalikan simbolik' dan 'kritik' terhadap olahraga populer (Beal, 1995; Borden, 2019; O'Connor, 2018). Dan budaya populer menjadi tempat negosiasi dimana kaum muda bisa mendapatkan ruang alternatif dan itu merepresentasikan dirinya (Borden, 2019; Giroux, 2000). Akhirnya motivasilah yang menjadi titik tumpu anak muda mengenal papan *skate* sebagai ranah konsumtif mereka dalam hal memperindah kota.

Bagas, Dul's dan Odenk melihat perspektif papan seluncur dalam ranah yang berbeda. Bagas melihat papan *skate* sebagai aktivitas senang-senang, yang tidak perlu membuat seseorang untuk memilih, mencari, dan mengkonsumsi ruang secara mandiri, dan dengan terbentuk empat taman *skate* di Kota Bekasi,

membuat Bagas menjadikan ruang *skate* tersebut sebagai ruang yang tepat sebagai medium pembentukan jati diri. Selanjutnya menurut Dul's, tersedianya taman *skate* di Kota Bekasi hanya membuatnya menjadikan papan *skate* sebagai aktivitas. Sebagai berkumpulnya anak muda, ruang ekspresif, ajang bermain, dapat mengembangkan kemandirian yang lebih terbuka dan bebas. Meski Dul's sangat percaya bahwa papan *skate* kental akan budaya subkultur dan selalu kontradiktif dengan budaya dominan, Dul's melihat kendali mereka terhadap ruang-ruang tersedia ini dapat lebih mengontrol dan membentuk identitas mereka sendiri. Sedangkan menurut Odenk, ia melihat aspek improvisasi, kreativitas, dan kebebasan dari papan *skate*. Menurutnya, papan *skate* dalam perkembangannya menunjukkan bahwa penggiatnya memberikan warna yang baru terhadap papan *skate*. Yaitu dengan menunjukkan identitas dirinya dalam perkembangan media sosial. Mereka merepresentasikan improvisasi kreatif dengan menciptakan sarana dan sumber terbaru papan *skate* melalui video trik, majalah, dan *zine*.

Yang demikian, individu melihat ruang dalam perspektif yang berbeda. Ini menjadi dasar pada penempatan ruang sebagai kebutuhan dasar emosional penggunaannya (Obradovic & Milenkovic, 2021). Ruang publik khususnya taman *skate* dianggap sebagai perlindungan untuk identitas yang berkembang, mengambil peran untuk mengumpulkan dan menghubungkan orang-orang (Obradovic & Milenkovic, 2021). Kami memberikan sebuah argumen terhadap teorisasi ruang bahwa ruang selalu mengikuti perubahan waktu dan zaman, yang akhirnya berdampak pada kepemilikan ruang tersebut pada dominasi aktor maupun kelompok sosial yang mengkonsumsi ruang tersebut. Dan juga tentang kota sebagai ekosistem habitat, yang menunjukkan posisi dan peran serta relasinya kepada publik untuk mengintegrasikan kembali lingkungannya, dan bagaimana semua kelompok yang terlibat dapat membentuk kota itu sendiri melalui tindakan praktik spasial yang kolaboratif dengan beragam bentuk kerja urbanisme (Prasetyo, 2017). Sebagaimana yang dikatakan oleh (Borden, 2019) "Mencitrakan kembali ruang arsitektur dan dengan demikian menciptakan kembali keduanya dan diri mereka sendiri menjadi ruang super-arsitektur". Mudahnya, anak muda memang membutuhkan tempat untuk berkumpul atau menyendiri, dan mereka tidak saja membentuk lingkungan mereka, tetapi secara aktif membentuk ruang, kawan, dan keluarganya (Freeman & Riordan, 2002).

Dumas and Laforest (2009) berpendapat bahwa taman *skate* merepresentasikan aktivitas positif untuk sebuah lingkungan yang aktif dan aman. Dalam hal memberikan pengetahuan, Laurent (2012) dan

yang melararbelakangi kelas sosialnya. Budaya seperti ini ada nilai positifnya. Keingintahuan dari melihat bermain papan seluncur akan berpengaruh besar, dan ini membawa pengaruh ke pemain papan seluncur lainnya, menantang untuk melakukan trik yang lebih sulit. (Bagas, 20 Februari 2023).

Bagas berpendapat bahwa kehadiran seseorang di taman *skate* mengajak dirinya untuk menciptakan kreativitas berupa melakukan trik, terlepas latar belakang sosialnya. Dan yang dapat kami katakan adalah bahwa anak muda dapat dengan mudah terbawa suasana akan tantangan yang menantang mereka. Ini menandakan kedekatan inklusif dari aktivitas papan seluncur yaitu mudah dekat dengan kehidupan anak muda yang identik dengan kebebasan, semangat, dan apresiasi besar untuk dirinya (Nanang & Muhammad Setyaki Kurnia, 2021) dan Bagas melihat bahwa ruang publik memberikan ikatan sosial yang kuat karena akan membentuk kegiatan kolaboratif seperti pengembangan diri dan tentu memelihara komunitas tersebut (Obradovic & Milenkovic, 2021).

Lain halnya dalam pendapat Dul's, yang menurutnya komunitas bukanlah utama dalam pembentukan kreativitas, improvisasi diri dalam bermain papan seluncur. Komunitas, menurut Dul's menjadi pembentukan relasi individunya, yang bisa merubah menjadi apapun selama ingin terlibat dalam komunitas tersebut. Dari hasil wawancara bersama Dul's, kami melihat perbedaan pendapat yang menurutnya, Dul's merasa komunitas merupakan sarana dari berkumpulnya anggota individu yang tercipta dari modal sosial sehingga keinginan untuk membangun kepercayaan satu sama lain dan menjalin interaksi sosial dapat diterapkan di komunitas tersebut. Karena pada dasarnya anak muda identik dengan menciptakan banyak relasi pertemanan. Dan modal sosial itu dijadikan sebuah wadah untuk kebutuhan kelompok tersebut (Lee & Bowen, 2006; McCormack & Clayton, 2017). Sebagaimana yang dijelaskan oleh Dul's:

Tidak ada yang berubah. Ya tetap aja lu penggiat papan seluncur, tapi kalo kita masuk komunitas kita punya jaringan, relasi yang lebih luas. Apalagi komunitas ini (PSC95) merupakan komunitas yang cukup tua dari tahun 95. (Dul's, 18 Februari 2023).

Hal ini dapat dikatakan bahwa komunitas secara umum dapat diartikan sebagai tindakan umpan balik, konektivitas antar individu, juga pengembangan emosional dan sosial (Burnett, 2006; McCormack & Clayton, 2017). Dul's merasa komunitas dihasilkan melalui modal sosial dari individu itu sendiri, karena hubungannya terhadap ruang publik membawa perilaku budaya, yang memberikan keterikatan emosional ke ruang dan kepada komunitasnya (Obradovic & Milenkovic, 2021).

Selanjutnya dari Odenk, yang menjelaskan bahwa aktivitas papan seluncur dalam komunitas menjadikan penggunaannya sebagai penemuan jati diri dengan melihat lingkungan dimana dia bermain. Papan seluncur merupakan medium yang menjadikan seseorang di dalamnya handal dalam melakukan sesuatu di luar dari trik aktivitas papan seluncur itu sendiri. Sebagaimana yang dijelaskannya:

Aktivitas papan seluncur itu buat sekarang jadi olahraga, tapi dianggap subkultur, lu keluar bawa papan secara tidak langsung diajak untuk mengenal lingkungan, mengenal sekitaran lu. Jadi papan seluncur itu sebagai media, penemuan jati diri, kita bisa memunculkan bakat untuk menghasilkan kebutuhan baru buat kita sendiri. (Odenk, 16 Februari 2023).

Odenk melihat aktivitas papan seluncur hanyalah medium dari apa yang sering dilihatnya dalam lingkungannya. Kami bisa katakan sebagai sebuah keresahan individu dalam melihat ruang bermain. Mereka menegosiasikan kembali (ruang kota) dan subjektivitas (memposisikan diri dengan budaya dominan) yang membentuk perkembangan kolektif komunitas. Mereka juga mengembangkan gaya kolektif yang berbeda, mengeksplorasi, dan kreativitas yang berkelanjutan. Karena kebebasan yang mereka buat menandakan bahwa bermain papan seluncur tidak memiliki aturan yang menetap (Novotn, 2020). Dalam kasus PSC95, mereka umumnya mencari ruang yang dapat melepas kekhawatiran mereka itu. Dengan mengadopsi ruang yang tersedia, mereka dengan baik menentukan kemana setelah mereka bisa aktif dalam bermain aktivitas papan seluncur. Kota Bekasi menyediakan fasilitas untuk bermain papan seluncur. Tetapi, dengan ketersediaan ruang yang ada, penggiat papan seluncur harus memastikan ruang-ruang ini akan melibatkan keberadaan mereka atau tidak. Sederhananya, aktivitas papan seluncur mewakili bentuk unik dari praktik spasial dimana penggiat papan seluncur secara tidak langsung akan terlibat dengan proses produksi ruang sosial sehari-hari (Chiu, 2009).

Papan seluncur menjadi sebuah sarana bagi kaum muda untuk menentang diri mereka sendiri (Bolin, 2009; Borden, 2019). Menentang terhadap hal-hal normatif dalam lingkungan dan ruang yang dihadapinya, dengan menciptakan aturan dan memaknai apa yang disenanginya.

PSC95 adalah sebuah komunitas dengan kesamaan minat yang dilatarbelakangi ketertarikan yang sama dengan saling mendorong dan mengembangkan minat dan hobi yang dimiliki. Identitas personal memasuki ranah kolektif yang darinya membentuk imaji tentang diri mereka sendiri, sebagaimana yang diungkapkan oleh Erving Goffman dalam Jenkins (2008) "*By mobilizing*

*dialogue capacity within contextual ("framed") routines, individuals present an image of themselves for acceptance by others. In my words, this is the inner moment of the dialectic of identification in relation to the public image".* Tentang bagaimana tubuh membentuk citra diri yang sehubungan keinginan publik, yaitu dari minat dan ketertarikan yang sama. Kendati demikian, PSC95 menempati posisi mereka sebagai wadah konstruksi identitas secara kolektif.

Hal ini juga kami pertanyakan tentang kedekatan antara tubuh ini dengan ruang taman *skate*. Komunitas dalam perspektif Bagas sejatinya membantu mereka dalam pembentukan individu menjadi profesional dan menekuni papan seluncur ke ranah yang lebih serius. Bagas terlibat dalam komunitas PSC95, dan ia merasa diwadahi untuk menjadi penggiat *skate* dan tekun berada di dalamnya. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Bagas:

Tentu, itu sudah pasti karena balik ke kultur papan seluncur yang tidak perlu ada taman *skate* untuk lu jago main papan seluncur. Kalo dari segi komunitas untuk kelanjutannya menyalurkan untuk bermain papan seluncur, dan tentunya dengan keberadaan taman *skate* juga akan menyalurkan bakat untuk diteruskan ke ranah yang lebih profesional, seperti perlombaan regional atau bahkan nasional mungkin.

Bagas melanjutkan: Seperti yang gua jelaskan sebelumnya, mereka (penggiat papan seluncur) itu melepas latar belakang sosialnya. Meski harga papan seluncur itu mahal, seperti dari sepatu contohnya. Tetepi yang menjadi unik adalah ketika semua orang bisa merasakan bermain papan seluncur yang sama, ruang yang sama dan sepatu yang sama, individu yang kurang terfasilitasi akan dibantu, terlebih ketika lu masuk komunitas. Kultur dari aktivitas papan seluncur ini bermutu dan menjanjikan. Kalau ada kemauan dan ada bakat, terus berlatih, dan lu pasti bisa. (Bagas, 20 Februari 2023).

Bagas berpendapat bahwa komunitas menjadi ikatan sosial yang kuat ketika ia ingin mengenal lebih dalam mengenai apa yang individu tersebut ingin fahami. Terlebih ketika membahas papan seluncur, mereka mengidentifikasi diri dari apa yang dapat dikenali, seperti ekspresi, sikap, sehingga ini menjadi suatu gaya hidup yang khas, juga terhadap identitas sosial tertentu (Gilchrist & Wheaton, 2017). Komunitas memanfaatkan ruang, memaknai ruang, juga mengontrol ruang tersebut (Gilchrist & Wheaton, 2017), dan sebagaimana yang dijelaskan oleh Lefebvre (1991) bahwa ruang modern adalah kertas kosong yang akhirnya diciptakan melalui praktik-praktik tubuh manusia, sehingga itu berlaku melalui gerak tubuh dan gerakan fisik. Karena *skatepark* ada karena aksi di dalamnya didokumentasikan, dan didistribusikan (Howell, 2008).

Lain halnya dengan Dul's, ia berpendapat bahwa menciptakan modal sosial tidak serta merta dari komunitas. Meski PSC95 adalah komunitas besar, tidak menutup kemungkinan bahwa yang tidak terlibat di PSC95 terfasilitasi mengenai pengetahuan trik papan seluncur dengan kehadiran media sosial seperti *youtube*, *instagram*. Karena menurutnya, komunitas adalah pencarian referensi pertemanan, dan jaringan sosial yang lebih besar. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Dul's:

Menurut gua tidak seratus persen komunitas membentuk mereka menjadi pemain papan seluncur. Terlebih ketika ada media sosial. Gua merasa, komunitas ada pentingnya dalam pembentukan identitas. Mereka (PSC95) mempraktikkan berbagai macam trik *skate* yang ada gunanya sebagai sarana kreativitas, apalagi ngeliat Bekasi yang dilihat sebagai kota aktif *skate*. Gua lebih prefer kalo komunitas ngebentuk identitas mereka, *youtube* bukan perantara utama sih, justru pertemuan dengan orang-orang yang lebih mahir bermain papan seluncurnya itu bakal membantu lu jadi penggiat papan seluncur. (Dul's, 18 Februari 2023).

Media sosial mengalami perkembangan pesat, terutama dalam perkembangan aktivitas papan seluncur. Karena potensi ruang virtual nyatanya melebihi apa yang diberikan dari dunia materi (Dupont, 2020; McKenna & Bargh, 2000). Karena dari fleksibilitas ruang virtual itulah, yang membuat penggiat papan seluncur dapat mempelajari postingan terdahulu dimana saja dan kapan saja (Dupont, 2017 dan ini hanyalah panduan referensi saja (Wheaton & Beal, 2003). Ini menandakan bahwa media sosial hanyalah sumber referensi pengetahuan. Yang darinya individu dapat lebih mengenal berbagai trik papan seluncur. Tetapi yang lebih penting adalah ketika relasi, interaksi, dan jaringan sosial yang diciptakan dari komunitas merupakan yang terpenting, karena ini memunculkan berbagai kreativitas dan kolaborasi yang terus menerus ada.

Perspektif terakhir yang diberikan Odenk berbeda dari kedua narasumber di atas. Odenk merasa, dengan keberadaan taman *skate* dan juga komunitas, membuat merasa Odenk lebih mengarahkan anak-anak komunitas untuk mengarahkannya menjadi atlet. Karena bermain papan seluncur menjadi bagian dari olahraga dan keterlibatan pemerintah di dalamnya, membuat Odenk ingin merubah posisi mereka sebagai seseorang yang mengajak penggiat papan seluncur untuk tidak hanya aktif di lapangan (taman *skate*), melainkan menjadi profesional. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Odenk:

Gua menerapkan hal profesionalisme terhadap komunitas ini. Tujuannya tentang menjadikan mereka sebagai atlet. Lu bisa hadir, lu bisa main, lu gua atur buat hal ini, kecuali buat yang *attitude*-nya rusak, rebel,

yang lebih suka main doang, kontribusi nihil, patungan susah bakal sulit. Jadi saling menguatkannya ini dari profesionalisme mereka aja, yang gua ajak nurut, mau diatur, bakal mudah di atur. (Odenk, 16 februari 2023)

Odenk merasa bertanggung jawab terhadap keberlangsungan anggota PSC95. Dia menerapkan profesionalisme dalam komunitasnya. Odenk mengharapkan umpan balik, terlepas dari motivasi yang ia jelaskan, juga mengenai bagaimana komunitas disini melakukan sesuatu yang berharga disini, menunjukkan contoh (Kyrönviita & Wallin, 2022) dan konkrit mengenai perkembangan aktivitas papan seluncur di Kota Bekasi. Melihat dari empat taman *skate* yang telah tersedia ini, Odenk berharap kalau taman *skate* kedepannya menjadi kehadiran yang memberikan sejumlah manfaat berupa perkembangan positif untuk anak muda (Harper, 2003; McCormack & Clayton, 2017; Shannon-McCallum & Werner, 2008).

Dari hasil wawancara yang dipaparkan kami menghasilkan argumen baru tentang hubungan dari komunitas dengan identitas kolektif. Argumen kami sejalan dengan tulisan Goffman (1959) bertajuk *The Presentation of Self* yang secara implisit membahas tentang identitas itu sebagai karakter, “*Some kind of image, usually admirable, that effectively leads the individual on stage and in character to get others to relate to him,*” says the performer; all about staging a performance. It involves a frantic impressionist who plunges into the human business”. Identitas kolektif dalam asumsi kami adalah sebagai hubungan kognitif, moral dan emosional yang dibawa oleh individu kepada kelompoknya, sebagai kategori, praktik yang disebar luaskan secara luas. Persepsi ini dijadikan asumsi kami bahwa status dan hubungan bersama ini dapat dialami secara langsung dan tentunya berbeda dengan identitas personal. Identitas, dalam hal ini, mencari sumber daya yang darinya terdapat komitmen dan solidaritas. Solidaritas adalah ketentuan umum ketika seseorang ingin terlibat dalam kelompok, dia adalah “perekat” yang mengikat agar merasa bersama (Newman et al, 2007; Obradovic & Milenkovic, 2021). Kaum muda menguasai ruang dominan untuk kolektivitas kelompoknya, yang pada akhirnya memberikan banyak manfaat terkhusus pada pemain *skate* juga komunitasnya. Mereka menjalin hubungan baik dalam ruang ini, meski belum inklusif.

## SIMPULAN

Artikel ini menjelaskan konstruksi identitas PSC95 pada ruang dan komunitas papan seluncur di Kota Bekasi. Kami akan merangkum hasil penelitian kami dengan tiga simpulan. Simpulan pertama, narasumber memberikan perspektif yang berbeda

perihal papan seluncur dan ekosistem di dalamnya. Odenk melihat aktivitas papan seluncur, budaya dan tindakan individu maupun kolektif dapat membentuk mereka menjadi olahraga atlet dan profesional. Dul’s melihat papan seluncur sebagai aktivitas yang kental akan subkulturnya. Dan Bagas melihat aktivitas papan seluncur sebagai aktivitas bersenang-senang. Simpulan kedua, Odenk, Dul’s dan Raka menilai bahwa aktivitas papan seluncur dan diciptakannya taman *skate* adalah dua hal yang berhubungan dengan perubahan wajah kota. Mereka membahas tentang karakteristik pertemuan spasial yang tersedia di kota. Dan ketika membahas praktik spasial, kami meyakini bahwa praktik spasial tersebut akan membentuk kepemilikan ruang, individu juga komunitas. Simpulan ketiga adalah komunitas PSC95 hanya menjembatani aksi individu dan tindakan kolektif dari individu yang bersama. Komunitas PSC95 tercipta dari keinginan, minat, bakat, aktivitas, kreativitas, keanggotaan, dan kepemilikan ruang yang sama. Sehingga, komunitas ini membentuk dirinya dalam ruang yang diakomodasi dan dimodifikasi oleh identitas yang dapat terus bergerak dan menjadi secara bebas.

Dari tiga simpulan tersebut, artikel ini berargumentasi bahwa konstruksi identitas dalam aktivitas papan seluncur (ruang dan komunitas) membantu keberhasilan individu atau kolektif dalam mengembangkan kreativitas mereka. Konstruksi identitas mengikuti perubahan waktu dan zaman, juga terlibatnya individu ataupun kolektif akan memberikan kendali terhadap ruang yang mereka kuasai. Individu akan mengikuti keberadaan ruang yang tersedia, dengan mengaitkan identitas mereka dalam ruang tersebut Tersedianya empat taman *skate* dan ruang independen dari PSC95 adalah objek dari keberadaan komunitas papan seluncur. Dari ruang tersebut mereka mengadopsi berbagai kreativitas, keanggotaan, kepercayaan, ikatan sosial, yang yang menguatkan dan datang dari berbagai latar belakang (Morrow, 1999). Konstruksi identitas *skateboard* adalah timbal balik karena penggiat papan seluncur dibentuk melalui representasi ini, memberikan citra papan seluncur itu sendiri sehingga mendorong berbagai aktivitas yang berkelanjutan (Chiu, 2009). Konstruksi identitas tidak serta selalu membutuhkan subjek, imajinasi materil lebih memungkinkan untuk adanya identitas seseorang tersebut terbentuk. Kembali ke budaya papan seluncur itu sendiri, yang membutuhkan modal subkultur identitas papan seluncur, sehingga mereka memberikan kredibilitas dengan kelompok sebaya tertentu dari modal ikatan sosial (Putnam, 2000).

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Odenk, Dul’s dan Bagas yang telah menjadi informan pada penelitian ini, juga

kepada dosen-dosen pembimbing yang membantu penelitian ini agar menjadi lebih baik. Penelitian ini menjadi prasyarat saya untuk melakukan tugas akhir.

### DAFTAR PUSTAKA

- Bäckström, Å., & Sand, A.-L. (2019). Imagining and Making Material Encounters: Skateboarding, Emplacement, and Spatial Desire. *Journal of Sport & Social Issues*, 43, 122 - 142.
- Beal, B. (1995). Disqualifying the Official: An Exploration of Social Resistance through the Subculture of Skateboarding. *Sociology of Sport Journal*, 12, 252-267.
- Bolin, G. (2009, 11/01). Symbolic production and value in media industries. *Journal of Cultural Economy*, 2, 345-361. <https://doi.org/10.1080/17530350903345579>
- Borden, I. (2019). *Skateboarding and the City: A Complete History*. <https://doi.org/10.5040/9781474208420>
- Borden, I. (2020). Skateboarding and Street Culture. In.
- Burnett, C. (2006, 12/01). Building Social Capital Through an `Active Community Club`. *International Review for The Sociology of Sport-INTREVSOCIOLSPORT*, 41, 283-294. <https://doi.org/10.1177/1012690207078381>
- Chiu, C. (2009). Contestation and Conformity: Street and Park Skateboarding in New York City Public Space. *Space and Culture*, 12(1), 25-42. <https://doi.org/10.1177/1206331208325598>
- Crossan, M., Seijts, G., & Gandz, J. (2016). *Developing leadership character*. Routledge/Taylor & Francis Group.
- Dinces, S. (2012, 2012/01/01). Skate life: re-imagining white masculinity. *Sport in Society*, 15(1), 132-134. <https://doi.org/10.1080/17430437.2012.626953>
- Dumas, A., & Laforest, S. (2009, 01/01). Skateparks as a health-resource: Are they as dangerous as they look? *Leisure Studies*, 28, 19-34. <https://doi.org/10.1080/02614360802334898>
- Dupont, T. (2020, 2020/05/03). Authentic Subcultural Identities and Social Media: American Skateboarders and Instagram. *Deviant Behavior*, 41(5), 649-664. <https://doi.org/10.1080/01639625.2019.1585413>
- Freeman, C., & Riordan, T. (2002, 08/01). Locating Skateparks: The Planner's Dilemma. *Planning Practice and Research*, 17, 297-316. <https://doi.org/10.1080/026974502200005682>
- Gilchrist, P., & Wheaton, B. (2017, 2017/01/02). The social benefits of informal and lifestyle sports: a research agenda. *International Journal of Sport Policy and Politics*, 9(1), 1-10. <https://doi.org/10.1080/19406940.2017.1293132>
- Giroux, H. (2000). *Stealing Innocence*. <https://doi.org/10.1007/978-1-137-10916-3>
- Glenney, B., & O'Connor, P. (2019, 2019/11/02). Skateparks as hybrid elements of the city. *Journal of Urban Design*, 24(6), 840-855. <https://doi.org/10.1080/13574809.2019.1568189>
- Goffman, E. (1959). *The presentation of self in everyday life*. Doubleday.
- Harper, D. (2003, 01/01). Harper, D.C. (2003). Research perspectives: scientific initiatives and consumer goals. Developmental Medicine and Child Neurology. Supp. No. 94,45. Pp 11-13. *Developmental medicine and child neurology. Supplement*.
- Hellman, A. (2016, 09/01). 'Skateboarding is like dancing': Masculinity as a performative visual culture in art education. *International Journal of Education Through Art*, 12, 327-344. [https://doi.org/10.1386/eta.12.3.327\\_1](https://doi.org/10.1386/eta.12.3.327_1)
- Hellman, A., & Odenbring, Y. (2020, 2020/01/02). Playful space invaders: skateboarding intersections and global flows. *World Leisure Journal*, 62(1), 35-51. <https://doi.org/10.1080/16078055.2019.1631881>
- Howell, O. (2008). Skatepark as Neoliberal Playground: Urban Governance, Recreation Space, and the Cultivation of Personal Responsibility. *Space and Culture*, 11(4), 475-496. <https://doi.org/10.1177/1206331208320488>
- Hunter, J. (2023, 06/01). 'Flying-through-the-air Magic': Skateboarders, Fashion and Social.
- Ingold, T. (2013). *Making. Anthropology, Archaeology, Art and Architecture*. <https://doi.org/10.4324/9780203559055>
- Iveson, K. (2008, 05/13). Publics and the City. *Publics and the City*, 1-251. <https://doi.org/10.1002/9780470761748>
- Jeannotte, M. S. (2003, 2003/03/01). Singing alone? The contribution of cultural capital to social cohesion and sustainable communities. *International Journal of Cultural Policy*, 9(1), 35-49. <https://doi.org/10.1080/102866303200089507>

- Jenkins, R. (2008, 01/01). Social identity: Third edition. *Social Identity: Third Edition*, 1-246. <https://doi.org/10.4324/9780203927410>
- King, K., & Church, A. (2015, 2015/05/04). Questioning policy, youth participation and lifestyle sports. *Leisure Studies*, 34(3), 282-302. <https://doi.org/10.1080/02614367.2014.893005>
- Kyrönviita, M., & Wallin, A. (2022, 2022/07/04). Building a DIY skatepark and doing politics hands-on. *City*, 26(4), 646-663. <https://doi.org/10.1080/13604813.2022.2079879>
- Laurent, J. (2012). *Leskateboardanalyse sociologique d'une pratique physique urbaine*.
- Lee, J. S., & Bowen, N. K. (2006). Parent Involvement, Cultural Capital, and the Achievement Gap Among Elementary School Children. *American Educational Research Journal*, 43, 193 - 218.
- Lefebvre, H. (1991). *The Production of Space*. Wiley-Blackwell.
- Lombard, K.-J. (2016). Skateboarding: subcultures, sites and shifts.
- McCormack, F., & Clayton, B. (2017, 2017/01/02). Engagement and influence in local policy decisions: an examination of the enabling factors in the negotiations of a youth skateboard community. *International Journal of Sport Policy and Politics*, 9(1), 41-54. <https://doi.org/10.1080/19406940.2017.1291532>
- McKenna, K., & Bargh, J. (2000, 02/01). Plan 9 From Cyberspace: The Implications of the Internet for Personality and Social Psychology. *Personality and Social Psychology Review - PERS SOC PSYCHOL REV*, 4, 57-75. [https://doi.org/10.1207/S15327957PSPR0401\\_6](https://doi.org/10.1207/S15327957PSPR0401_6)
- Morrow, V. (1999). Conceptualising Social Capital in Relation to the Well-Being of Children and Young People: A Critical Review. *The Sociological Review*, 47(4), 744-765. <https://doi.org/10.1111/1467-954x.00194>
- Nanang, I., & Muhammad Setyaki Kurnia, R. (2021). Analisis Perkembangan Olahraga Extreme Skateboard Sebagai Olahraga Rekreasi Di Kabupaten Kendal. *Jurnal Ilmu Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Olahraga* (Vol 2 No 2 (2021): Journal of Physical Education Health And Sport Sciences), 117-126. <https://ejournal.undana.ac.id/index.php/JPEHSS/article/view/5867/3202>
- O'Connor, P. (2018). Beyond the youth culture: Understanding middle-aged skateboarders through temporal capital. *International Review for the Sociology of Sport*, 53(8), 924-943. <https://doi.org/10.1177/1012690217691780>
- Obradovic, M., & Milenkovic, V. (2021, 01/01). The city as a playground: Skate parks, inclusion and new territory. *Spatium*, 2021, 66-72. <https://doi.org/10.2298/SPAT2146066O>
- Owens, P. (1988, 01/01). Natural landscapes, gathering places, and prospect refuges: Characteristics of outdoor places valued by teens. *Children's Environments Quarterly*, 5, 17-24.
- Prasetyo, F. (2017, 03/31). Car Free Day: Transformation of Space and The Globalized Contemporary Urbanism in Bandung. *Jurnal Pemikiran Sosiologi-Gadjah Mada University*, 4, 1-24. <https://doi.org/10.22146/jps.v4i1.23623>
- Putnam, R. D. (2000). *Bowling alone: The collapse and revival of American community* [doi:10.1145/358916.361990]. Touchstone Books/Simon & Schuster. <https://doi.org/10.1145/358916.361990>
- Schneider, B., Smith, D. B., Taylor, S., & Fleenor, J. (1998). Personality and organizations: A test of the homogeneity of personality hypothesis. *Journal of Applied Psychology*, 83, 462-470. <https://doi.org/10.1037/0021-9010.83.3.462>
- Shannon-McCallum, C., & Werner, T. (2008, 01/01). The Opening of a Municipal Skate Park: Exploring the Influence on Youth Skateboarders' Experiences. *Journal of Park and Recreation Administration Fall*, 26, 39-58.
- Stanley, B. W., Stark, B. L., Johnston, K. L., & Smith, M. E. (2012, 2012/11/01). Urban Open Spaces in Historical Perspective: A Transdisciplinary Typology and Analysis. *Urban Geography*, 33(8), 1089-1117. <https://doi.org/10.2747/0272-3638.33.8.1089>
- VanHoose, K., & Savini, F. (2017). The social capital of urban activism. *City*, 21, 293 - 311.
- Ver, E. (2014). Teens and improvised spaces; A study of appropriation of outdoor places.
- Vivoni, F. (2013, 2013/03/01). Waxing ledges: built environments, alternative sustainability, and the Chicago skateboarding scene. *Local Environment*, 18(3), 340-353. <https://doi.org/10.1080/13549839.2012.714761>

- Wheaton, B. (2004). Understanding lifestyle sports: Consumption, identity and difference.
- Wheaton, B., & Beal, B. (2003). 'Keeping It Real': Subcultural Media and the Discourses of Authenticity in Alternative Sport. *International Review for the Sociology of Sport*, 38(2), 155-176. <https://doi.org/10.1177/1012690203038002002>
- Cahaya, (2022) Komunitas Patriot Skate Club 95 Buka Kursus Skateboard di Bekasi - GenPI.co
- Azzam, (2019) Punya Skate Park, Komunitas Skateboard Bekasi Bakal Bikin Beragam Kegiatan di Kolong Tol Jatiasih - Wartakotalive.com (tribunnews.com)