

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan dan modernisasi budaya yang tidak bisa dihindari menuntut manusia untuk terus bergerak dan disibukkan dengan aktivitasnya. Aktivitas-aktivitas tersebut tidak lepas dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin maju. Sekarang ini kegiatan yang dapat dikerjakan oleh manusia sebagian besar telah diambil alih oleh mesin.

Hal ini kerap kali dapat membuat kurangnya gerak atau bahkan salah gerak pada manusia, kurangnya gerak ini semakin diperparah seiring dengan berkembangnya gadget yang membuat manusia bermalas-malasan dan asik sendiri dengan fitur-fitur yang memanjakan mata penggunanya, sehingga mereka enggan untuk bergerak.

Apabila kebiasaan tersebut dibiarkan berlangsung dalam jangka waktu lama maka akan berdampak negative pada tubuh, tubuh akan menjadi semakin lemah dikarenakan daya tahan tubuh menurun karena kurangnya gerak. Untuk menghindari hal tersebut kita harus menjaga pola hidup sehat, dari segi makanan yang kita konsumsi, dan diimbangi dengan olahraga teratur.

Olahraga itu sendiri merupakan aktivitas fisik atau serangkaian gerak raga yang dilakukan secara sistematis, teratur, terencana, dan berlanjut sehingga mencapai tujuan tertentu. Seperti halnya makan, olahraga juga merupakan suatu

kebutuhan hidup yang sifatnya periodik, artinya olahraga sebagai alat untuk memelihara dan membina kesehatan yang tidak dapat ditinggalkan. Selain itu, olahraga merupakan alat untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kesehatan jasmani, rohani, dan sosial.

Olahraga merupakan hal yang sangat dekat dengan manusia kapan dan dimana saja berada. Sebab olahraga merupakan salah satu kebutuhan hidup yang harus dipenuhi oleh setiap manusia. Olahraga menempati salah satu kedudukan terpenting dalam kehidupan manusia. Dalam kehidupan modern sekarang ini manusia tidak bisa dipisahkan dari kegiatan olahraga baik sebagai salah satu pekerjaan khusus, sebagai tontonan, rekreasi, mata pencaharian, kesehatan maupun budaya. Salah satu cabang olahraga yang saat ini sangat diminati oleh seluruh lapisan masyarakat, terutama kaum muda adalah olahraga sepakbola. Hal ini disebabkan karena olahraga sepakbola hanya memerlukan peralatan yang sederhana serta mendatangkan kesenangan bagi yang bermain.

Skateboard memiliki setiap aspek kehidupan tidak hanya untuk menjaga kesehatan tubuh, tetapi juga untuk menarik banyak mitra bisnis dan membina persahabatan di antara penggemar *skateboard*. Selain itu, *skateboard* juga sangat menjanjikan, karena masih sedikitnya atlet yang menekuni olahraga tersebut. Namun, tidak semua orang tahu *skateboard* karena kurangnya sosialisasi. Peneliti sebagai bagian dari komunitas *skateboard* terlibat dalam pengembangan olahraga agar masyarakat luas dapat mempelajari olahraga *skateboard*.

Minat yang dimiliki seseorang memang bukan merupakan sesuatu yang bisa ditebak dan datang dengan begitu saja, karna minat yang ada dalam diri seseorang

timbul tidak secara tiba-tiba atau spontan, melainkan timbul akibat dari partisipasi, pengalaman, kebiasaan pada waktu belajar atau bekerja. Oleh karena itu minat akan selalu berkaitan dengan kebutuhan atau keinginan.

Pada pelaksanaannya kegiatan ini tentunya masih banyak hal yang menjadi penghambat salah satunya seperti peralatan atau sarana prasarana tiap cabang olahraga khususnya cabang olahraga *Skateboard* serta regenerasi yang tidak berjalan dengan baik sehingga belum sesuai dengan apa yang diharapkan. Serta kurangnya minat atau keikutsertaan Komunitas dalam mengikuti kegiatan Olahraga *Skateboard*.

Hal inilah yang menjadikan perhatian peneliti untuk mengetahui lebih jauh faktor apa saja yang mempengaruhi minat anggota Komunitas dalam mengikuti kegiatan Olahraga *Skateboard* agar selanjutnya dapat meningkatkan jumlah anggota Komunitas yang aktif dan berpartisipasi untuk mengikuti kegiatan Olahraga *Skateboard*.

Pada konteks ini penulis ingin mengetahui faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi minat anggota Komunitas yang mengikuti kegiatan Olahraga *Skateboard* untuk digunakan sebagai bahan acuan dalam meningkatkan jumlah peminat olahraga ini, mengingat dengan masih banyaknya kegiatan olahraga lainnya yang juga dapat dijadikan alternatif.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka diidentifikasi menjadi beberapa masalah seperti dibawah ini :

1. Apakah faktor ekstrinsik seperti lingkungan, pengaruh teman dan dukungan orang tua mempengaruhi minat anggota Komunitas dalam mengikuti kegiatan Olahraga *Skateboard* ?
2. Faktor apa saja yang mempengaruhi minat anggota Komunitas dalam mengikuti olahraga *skateboard* ?
3. Apakah faktor yang paling mempengaruhi minat anggota Komunitas dalam mengikuti kegiatan Olahraga *Skateboard*?
4. Bagaimana cara menumbuhkan minat anggota Komunitas terhadap cabang olahraga *skateboard*

C. Batasan masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah, dan agar membuat permasalahan dalam penelitian ini tidak meluas, maka penelitian ini dibatasi oleh permasalahan, yaitu : Faktor yang paling berpengaruh terhadap Minat Komunitas dalam mengikuti kegiatan Olahraga *Skateboard*.

D. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah yang telah dikemukakan diatas, maka masalah yang akan diteliti secara lebih rinci dapat dirumuskan sebagai berikut : Apakah faktor keinginan, kebutuhan, lingkungan dan dukungan orang tua mempengaruhi minat Komunitas untuk mengikuti kegiatan Olahraga *Skateboard* ?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Sebagai Acuan untuk mencari bibit atlet baru olahraga *skateboard*
2. Sebagai tambahan Literatur bacaan di perpustakaan bagi mahasiswa
3. Sebagai awal penelitian untuk dapat melakukan penelitian lebih lanjut.

