

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Skateboard menjadi salah satu jenis olahraga ekstrim dengan menggunakan media kayu yang terdapat empat roda. *Skateboard* sendiri pertama kali ditemukan oleh peselancar yang berasal dari California, Frank Nasworthy pada tahun pada tahun 1950-an. Frank Nasworthy mendapat ide membuat *skateboard* ketika dia ingin mencari alternatif lain ketika bermain *surfing* namun air laut sedang tidak berombak. Mulai saat itulah permainan *skateboard* mulai dimainkan, dan papan pertama yang dibuat hampir mirip dengan papan *surfing*, namun ukurannya lebih kecil dan diberi ban *roller skate* (Anehunik, 2012). *Skateboard* pun mulai digemari dan berkembang di negara-negara besar di Eropa.

Di Indonesia, olahraga *skateboard* ini dikenalkan dan berkembang pada tahun 1980-an. Olahraga *skateboard* ini menjadi olahraga yang banyak diminati oleh kalangan anak-anak muda. Karena dirasa menantang dengan memiliki trik-trik berbahaya, olahraga *skateboard* ini menjadi tolak ukur tersendiri bagi para pemainnya. Para pemain *skateboard* semakin lama semakin meningkat dan cukup populer didengar di kalangan anak muda. Hal tersebut didukung dengan banyaknya komunitas *skateboard* yang ada di Indonesia dan banyaknya peserta *Go Skateboarding Day* setiap tanggal 21 Juni. Pada masa ini, olahraga *skateboard* tidak lagi sekedar olahraga, melainkan juga telah menjadi gaya hidup bagi sebagian orang. Meskipun tidak mudah untuk memainkannya, namun olahraga *skateboard* ini tidak pernah sepi peminat, malahan peminatnya terus bertambah.

Olahraga ini pun seiring dengan berkembangnya waktu mampu menarik banyak pihak, khususnya kalangan usia remaja. Meskipun didominasi usia remaja, akan tetapi olahraga ini masih digemari oleh orang dewasa walaupun minim jumlahnya. Berkembangnya media sosial membuat olahraga ini memiliki daya tarik tersendiri untuk dijajal atau hanya sekedar untuk melihatnya saja. Peran media sosial di sini juga telah mampu mengenalkan olahraga *skateboard* ini ke dalam lingkup yang lebih luas. Misalnya dengan mudah kita dapat melihat berbagai

konten yang kita inginkan dari media sosial, atau dengan mudahnya kita mengakses informasi seputar kegiatan olahraga *skateboard*. Melalui media sosial, *skateboarder* (orang yang berada di atas papan luncur atau orang yang memainkan) maupun pecinta olahraga *skateboard* dapat dengan mudah memperoleh pengetahuan mengenai perkembangan dan pengetahuan tentang kegiatan maupun trik-trik *skateboard* dengan cepat.

Banyaknya peminat olahraga *skateboard* ini mendorong munculnya *skateshop* (toko yang menjual atribut *skateboard*) di kota-kota besar di Indonesia yang menjual berbagai produk yang berkaitan dengan pernak-pernik *skateboard*. Di sisi lain juga telah tersedia arena-arena bermain untuk olahraga ini, baik milik pemerintah maupun milik perseorangan. Meskipun hanya dapat dijumpai di tempat-tempat tertentu, para penikmat olahraga *skateboard* ini mengharapkan kehadirannya mampu memberikan dampak yang positif.

Skateboard telah menjadi daya tarik bagi kalangan remaja yang cenderung mudah terpengaruh oleh pergaulan atau lingkungan pertemanan. Hal inilah yang berkontribusi untuk membentuk pola gaya hidup anak muda. Selain populer menjadi salah satu bentuk permainan olahraga, kegiatan *skateboard* ini mampu menjadi pematik utama untuk menunjukkan eksistensi mereka.

Kecenderungan usia muda yang memiliki pola pikir keingintahuan yang tinggi mendorong jumlah peminat olahraga *skateboard* ini semakin banyak. Tidak hanya itu, olahraga *skateboard* ini telah menciptakan interaksi-interaksi yang mulai berkembang. Pola interaksi inilah yang membuat anak muda untuk cenderung mudah terpengaruh untuk mengikuti sesamanya sehingga terbentuklah suatu klub atau komunitas yang memiliki kesamaan karakteristik.

Adanya kesamaan antara individu satu dengan individu lain membentuk suatu komunitas yang mampu mewadahi para anggotanya yang sedang dan akan bergabung dalam kegiatan *skateboarding*. Adanya komunitas dalam lingkup sosial ini mampu membentuk interaksi berbagai pihak yang ada di dalamnya. Selain itu juga, para penggemar *skateboard* mampu menggunakan komunitas sebagai wahana untuk berkembang dalam berbagai segi.

Di Indonesia sendiri terdapat banyak komunitas *skateboard*, di antaranya komunitas Tugu Skateboard yang berasal dari Bogor, ISS (Ikatan Skateboarding Semarang). Di Yogyakarta terdapat Balkot Skateboard, Deggung Skate, Tamkot Homies, dan Bantul Skateboard. Bantul Skateboard merupakan komunitas *skateboard* yang sudah ada sejak tahun 2015. Komunitas ini terbentuk dari kelompok-kelompok kecil di dalamnya seperti kelompok ISI Skateboard, Rektorat SK8, dan Paseban Skateboarding. Tiga kelompok tersebut merupakan pionir berdirinya komunitas Bantul Skateboard. Bergabungnya kelompok-kelompok ini bertujuan untuk menyatukan para *skateboarders*, khususnya yang berada di daerah Bantul.

Bantul Skateboard ini sendiri sering berlatih di pusat kota seperti di Taman Paseban yang berada di Jl. Jend. Sudirman No.170, Nyangkringan, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta. Dalam kegiatannya, komunitas ini bisa menghabiskan waktu hingga 5 jam setiap hari hanya untuk bermain *skateboard*. Kehadiran Bantul Skateboard ini menjadi daya tarik tersendiri bagi masyarakat sekitar untuk menonton komunitas ini bermain. Ketertarikan masyarakat tersebut terbukti dengan bergabungnya anggota-anggota baru yang ingin ikut menjadi anggota komunitas atau hanya ingin sekedar tahu cara memainkan permainan *skateboard* ini.

Dalam kegiatannya, Bantul Skateboard ini sering mengadakan berbagai acara yang berkaitan dengan *skateboard*, seperti mengadakan “Kompetisi Game of Skate” maupun mengadakan acara dalam rangka memperingati hari *skateboard* seluruh dunia yaitu *Skateboarding Day* yang dilaksanakan setiap 21 Juni hingga mengadakan acara sosial seperti penggalangan dana untuk korban bencana. Selain itu, komunitas Bantul Skateboarding ini sering melakukan *cek spot* yaitu mencari tempat-tempat baru untuk bermain *skateboard* seperti tangga perkantoran, taman kota, *skatepark* hingga berkunjung ke komunitas *skateboard* lain untuk sekedar bersilaturahmi maupun menunjukkan kemampuan sesama *skateboarder*.

Bantul Skateboard ini merupakan komunitas yang aktif dalam melakukan aktivitasnya saat bermain *skateboard* seperti dengan adanya akun instagram komunitas yang bertujuan untuk membagikan kegiatan-kegiatan mereka di media sosial. Seiring dikenalnya komunitas Bantul Skateboarding ini menjadi daya tarik

bagi berbagai komunitas *skate* untuk datang ke Bantul tempat komunitas ini bermain. Bahkan dengan berbagai trik yang sudah dikuasai menjadikan komunitas ini mendapat perhatian tidak hanya dari kalangan komunitas saja, bahkan dari beberapa fotografer yang sering datang untuk memfoto kegiatan komunitas ini.

Bantul Skateboard ini merupakan komunitas *skateboard* yang terdiri dari sekitar 60 anggota. Akan tetapi hanya separuh dari komunitas ini yang masih aktif dalam berbagai kegiatan seperti bermain *skate* dalam komunitas. Rata-rata anggota komunitas ini didominasi oleh usia remaja. Berikut daftar anggota aktif dalam komunitas Bantul Skateboard.

Tabel 1: Daftar Anggota Aktif Bantul Skateboard Menurut Usia dan Jenis Kelamin Tahun 2019

No	Nama	Jenis Kelamin	Usia
1.	Nafi Rofif Arkaan	Laki-laki	19
2.	Galang Widhi	Laki-laki	19
3.	Pablo Yosatmokshalis	Laki-laki	17
4.	Riska	Perempuan	6
5.	Danar randi	Laki-laki	21
6.	Virgiawan wibowo	Laki-laki	25
7.	Ikbal	Laki-laki	22
8.	Wahyu NC	Laki-laki	19
9.	Katon	Laki-laki	14
10.	Veno	Laki-laki	14
11.	Bima	Laki-laki	17
12.	Fajar	Laki-laki	20
13.	Mochammad Iqbal	Laki-laki	20
14.	Aprian Huda	Laki-laki	18
15.	Fransisco Nugroho	Laki-laki	20
16.	Azhari	Laki-laki	21
17.	Raja	Laki-laki	18
18.	Bagas Tri Wicaksono	Laki-laki	20
19.	Gabriel Riko	Laki-laki	21
20.	Yusup	Laki-laki	21
21.	Michael yoga	Laki-laki	19
22.	Erick Caesarino	Laki-laki	26
23.	Danang Sispurwantoro	Laki-laki	35
24.	Risda Nurwidia	Laki-laki	26
25.	Gora Ardian	Laki-laki	26
26.	Didit Sb	Laki-laki	25
27.	David Kusuma	Laki-laki	22
28.	Aga Dyah Permatasari	Perempuan	19
29.	Taufik Ta	Laki-laki	21
30.	Rosyid Ridlo	Laki-laki	23
31.	Rian Saputra	Laki-laki	24
32.	Dicky Oktavian	Laki-laki	22
33.	Hernowo	Laki-laki	23

No	Nama	Jenis Kelamin	Usia
34.	Ikhasan Jatmika	Laki-laki	24
35.	Widiana Pitaloka	Perempuan	19

Sumber: hasil wawancara 12 Agustus 2019

Salah satu fenomena yang menarik untuk diamati dalam kelompok Bantul Skateboard ini adalah munculnya kegemaran yang sama antar anggota dalam berperilaku dan berpakaian. Hal tersebut menjadi daya tarik bagi penulis untuk mengamati fenomena olah raga *skateboard* pada komunitas ini. Sebelumnya penulis tertarik untuk mengamati fenomena ini karena penulis sudah masuk dalam anggota Bantul Skateboard sejak tahun 2015. Selama bergabung di komunitas ini, penulis melihat berbagai interaksi yang terjadi.

Dengan banyaknya usia remaja dan kesamaan antar individu dengan individu lain pada komunitas ini, penulis melihat terjadinya sebuah proses interaksi sesama anggota komunitas. Dengan adanya interaksi sesama anggota komunitas ini menimbulkan proses imitasi di lingkungan komunitas, di mana anggotanya meniru trik-trik *skateboard*, gaya berpakaian hingga tingkah laku anggota komunitas yang meniru tokoh idolanya maupun teman sesama anggota komunitas.

Realita yang bermunculan sekarang ini adalah banyaknya perilaku imitasi yang dilakukan oleh anggota masyarakat setelah melihat atau menggemari kegiatan yang berkaitan dengan *skateboard*. Contoh perilaku imitasi yang dialami oleh kalangan remaja yang sudah mengenal olah raga *skateboard* adalah cara berbusana yang terinspirasi dan meniru gaya berpakaian *skateboarder* mancanegara maupun artis idolanya, seperti: mengenakan pakaian hingga aksesoris *brand skateboard*. Perilaku imitasi ini juga tidak hanya dilihat dari cara bepenampilan saja akan tetapi dari cara bersalaman sesama anggota komunitas pun mengikuti cara bersalaman para *skateboarder* luar negeri. Bahkan perilaku imitasi kerap dilakukan tidak hanya saat bersama komunitas saja akan tetapi hingga kepada kegiatan sehari-hari.

Akan tetapi dengan adanya imitasi tidak menutup kemungkinan terjadinya suatu persoalan antar anggota komunitas maupun di luar komunitas, seperti adanya persaingan atau gengsi di dalam komunitas maupun di luar komunitas, mulai dari persaingan akan trik yang dikuasai bahkan persaingan dan gengsi tentang cara berpakaian. Adanya persoalan tersebut membentuk stratifikasi sosial di dalam

Bantul Skateboard mulai dari perbedaan kelas yang menimbulkan kesenjangan di dalam komunitas. Persoalan lain yang terjadi ketika seseorang yang tidak tahu apa-apa tentang dunia *skateboard* akan tetapi dia ikut-ikutan berpenampilan layaknya seorang *skateboarder*. Para *skateboarders* sendiri biasanya menyebut seseorang yang bergaya seperti seorang *skater* biasa disebut dengan *poser* (tindakan orang yang ikut-ikutan, berpura-pura menyukai sesuatu tanpa memahami betul apa yang dia lakukan atau atribut yang dia kenakan). Hadirnya *poser* tersebut menimbulkan sebuah persoalan di antara individu maupun komunitas. Hadirnya *poser* tersebut dianggap sebagai orang yang menirukan tingkah laku, ataupun penampilan dari seorang *skateboarder*, tanpa harus memainkan papan *skate*-nya dan hanya ingin dipandang keren atau hanya mengikuti tren. Para *skateboarders* sendiri merasa risih dengan hadirnya para *poser* ini dan menganggap perilaku imitasi yang dilakukan oleh *poser* ini dapat mencoreng nama atau citra mereka di dalam maupun di luar komunitas *skateboard*. Tidak jarang para *skateboarders* sering mengeluh bahkan dengan terang-terangan mengatai mereka dengan sebutan *poser*. Menurut para *skateboarder*, *skateboard* sejatinya lebih dari sekedar *fashion* dan tren, *skateboard* menurut mereka adalah *passion*.

Fenomena tentang perilaku imitasi ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Yessi Paradina Sella tahun 2013 dengan judul *Analisa Perilaku Imitasi di Kalangan Remaja Setelah Menonton Tayangan Drama Seri Korea di Indosiar (Studi Kasus Perumahan Pondok Karya Lestari Sei Kapih Samarinda)*. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dimana hasilnya menjelaskan bahwa para remaja putri tanpa sadar dengan mudah meniru dan mengaplikasikan apa yang ditontonnya dalam tayangan drama Korea ke dalam kehidupan nyata. Hal ini akan menimbulkan budaya imitasi dari apa yang mereka tonton dan diwujudkan nyatakan dalam tindakan sehari-hari, karena adanya rasa ketertarikan yang sangat kuat dalam tontonan drama Korea tersebut. Penelitian tersebut memiliki persamaan dan perbedaan dengan apa yang akan penulis lakukan. Kesamaan yang akan penulis lakukan terdapat dalam metode yang akan digunakan yaitu metode penelitian kualitatif sementara perbedaan yang akan penulis lakukan adalah pada subyek dan lokasi penelitian yang berbeda.

Penelitian tentang hadirnya fenomena imitasi juga dilakukan oleh Mohammad Ridi Pradana tahun 2016. Penelitian yang berjudul *Imitasi Budaya Hip Hop Amerika Serikat di Kalimantan Timur* ini memperoleh hasil bahwa media massa menjadi alat yang berperan penting dalam penyebaran budaya hip hop. Dengan hadirnya media massa ini memudahkannya proses mengimitasi budaya hip hop oleh masyarakat di Kalimantan Timur karena informasi yang didapat lebih cepat diakses dan dianggap menarik. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Mohammad Ridi Pradana tersebut terdapat perbedaan dengan apa yang akan penulis lakukan. Perbedaan dalam penelitian yang dilakukan oleh Mohammad Ridi Pradana dan penulis adalah subyek dan lokasi penelitian yang berbeda. Subyek dan lokasi yang akan penulis lakukan merupakan komunitas Bantul Skateboard yang berada di Kabupaten Bantul. Sementara terdapat persamaan konsep yang digunakan yaitu imitasi.

Dalam penelitian selanjutnya terdapat kesamaan tentang apa yang akan diteliti oleh penulis. Hasil penelitian lain yang berjudul *Perilaku Imitasi Fashion SNSD oleh Sone Sebagai Bentuk Presentasi Diri dan Identitas Sone (Analisis Fenomenologi Perilaku Fans terhadap Artis Idolanya)* tahun 2015 dilakukan oleh Siska Ratih Dewanti didapati bahwa hasil penelitian dengan menggunakan metode kualitatif ini diperoleh hasil bahwa *fashion* yang dikenakan SONE sebagai sarana mempresentasikan diri dan sebagai identitas SONE untuk menunjukkan pada masyarakat bahwa mereka tidak hanya sekedar tertarik dan mengidolakan SNSD saja, tetapi juga menjadi bagian dari kelompok SONE. Metode yang digunakan dalam penelitian tersebut sejalan dengan penelitian yang akan penulis lakukan yaitu menggunakan metode kualitatif, akan tetapi terdapat perbedaan dalam subyek dan lokasi penelitian yang akan penulis lakukan.

Sementara penelitian lain yang dilakukan oleh Venny Zanitri tahun 2018 dengan judul *Pengaruh Menonton Anime Jepang di Internet Terhadap Perilaku Imitasi di Kalangan Komunitas Japan Club East Borneo Kota Samarinda*. Peneliti menggunakan jenis penelitian eksplanatif, dan untuk menghubungkan atau mencari sebab akibat antara dua atau lebih konsep variabel yang akan diteliti. Berdasarkan pemaparan hasil penelitian yang didapat dari sudut pandang variabel X (menonton anime Jepang) diketahui bahwa komunitas di *Japan Club East Borneo* sering

menonton anime Jepang di Internet melalui website resmi maupun blog fan-sub. Sedangkan hasil yang didapat di penelitian ini pada variabel Y dapat ditarik kesimpulan, bahwa efek yang ditimbulkan setelah menonton anime Jepang yaitu adanya pengetahuan yang mereka dapatkan dan kecintaan komunitas tentang anime Jepang semakin bertambah. Mereka menjadi termotivasi, terbawa suasana perasaan, dan ingin menirukan. Dari penelitian yang telah dilakukan oleh Venny Zanitri tersebut terdapat berbagai perbedaan dalam metode penelitian yang akan penulis lakukan. Dalam penelitian yang telah dilakukan oleh Venny Zanitri tersebut menggunakan jenis penelitian eksplanatif kuantitatif yang menghubungkan antar variabel sementara yang akan penulis lakukan yaitu menggunakan metode kualitatif. Perbedaan dalam penelitian yang dilakukan oleh Venny Zanitri juga terdapat pada subyek dan lokasi penelitian yang berbeda dengan apa yang akan diteliti oleh penulis. Akan tetapi terdapat persamaan dalam arah yang akan diteliti yaitu tentang perilaku imitasi .

Dengan melihat latar belakang tersebut penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang proses perilaku imitasi yang terjadi didalam Bantul Skateboard. Berdasarkan hal tersebut penulis akan melakukan dengan metode penelitian kualitatif. Dalam penelitian ini penulis akan berfokus pada proses perilaku imitasi ini dapat terjadi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang di atas, maka rumusan masalahnya adalah :

1. Bagaimana proses imitasi anggota dalam komunitas Bantul Skateboard?
2. Apa alasan anggota komunitas Bantul Skateboard melakukan imitasi?

1.3 Kerangka Konseptual

1. Imitasi

Imitasi merupakan suatu tindakan atau proses sosial dimana seseorang meniru tindakan orang lain dengan sama persis apa yang dilakukan oleh orang tersebut mulai dari meniru tingkah laku, penampilan, hingga gaya hidup. Menurut Soerjono Soekanto (1982:53), imitasi menjadi bagian dari proses interaksi sosial yang memiliki peranan penting. Imitasi merupakan tindakan menirukan yang dilakukan oleh orang lain berupa meniru sikap, tindakan, tingkah laku, karakter atau kebiasaan yang dilakukan seseorang hingga ke gaya hidupnya. Mulanya imitasi diawali di lingkungan keluarga. Seperti seorang anak yang belajar menirukan gaya berbicara ayahnya, kemudian kepergaulan di masyarakat. Proses imitasi terjadi ketika seseorang mengagumi dan menerima apa yang akan ia tirukan. Imitasi akan menimbulkan dampak positif jika dilakukan secara benar, seperti dengan mematuhi nilai yang berlaku di dalam masyarakat, dan dampak negatif jika tindakan yang dilakukan adalah tindakan yang menyimpang.

Hal ini sejalan menurut Gabriel Trade dalam Gerungan (2004) yang beranggapan bahwa seluruh kehidupan sosial sebenarnya berdasarkan faktor imitasi. Imitasi adalah contoh-mencontoh, tiru-meniru, ikut-mengikuti. Menurut Trade, masyarakat tidak lain dari pengelompokan manusia di mana individu-individu yang satu mengimitasi yang lain dan sebaliknya. Bahkan, masyarakat itu baru menjadi masyarakat sebenarnya apabila manusia mulai mengimitasi kegiatan manusia lainnya. Terjadinya imitasi menurut Trade (Gerungan, 2004:60-66) haruslah memenuhi beberapa syarat, yaitu:

1. Minat – perhatian yang cukup besar akan hal tersebut.
2. Sikap menjunjung tinggi atau mengagumi hal-hal yang diimitasi.
3. Orang-orang juga dapat mengimitasi suatu pandangan atau tingkah laku karena hal itu mempunyai penghargaan sosial yang tinggi. Jadi seseorang mungkin mengimitasi sesuatu karena ia ingin memperoleh penghargaan sosial di dalam lingkungannya.”

2. *Reference group*

Menurut Merton, *reference group* adalah kelompok yang dianggap memiliki pengaruh sosial yang menjadi acuan bagi seseorang yang bukan anggota

kelompok untuk membentuk pribadi, perilakunya, dan tempat untuk mengidentifikasi diri atas dasar norma-norma dan tujuan grup yang disetujui orang lain karena terdapat nilai atau norma di dalam grup yang dianggap cukup baik untuk dituruti. Hadirnya *reference group* mempengaruhi perilaku seseorang, meskipun dia bukan anggota grup. Grup yang menjadi referensi seseorang dapat berubah-ubah sesuai dengan situasinya. Pada masa remaja, seseorang menjadikan kelompok selebriti sebagai grup referensinya, sehingga mereka berupaya meniru gaya berpakaian atau potongan rambut kelompok artis itu. Kemudian ketika lebih dewasa grup referensinya berganti dengan kelompok lain dan seterusnya berganti.

Robert K. Merton (dalam Kamanto Sunarto, 2004: 131-132) memusatkan perhatiannya pada kenyataan bahwa keanggotaan dalam suatu kelompok tidak berarti bahwa seseorang akan menjadikan kelompoknya menjadi acuan bagi cara bersikap, menilai maupun bertindak. Menurut Merton terkadang perilaku seseorang tidak mengacu pada kelompok yang di dalamnya ia menjadi anggota, melainkan kelompok lain.

Dalam berperilaku dan bersikap seseorang dapat menunjukkan konformitas seseorang dalam mengubah sikap dan tingkah laku mereka agar sesuai dengan norma sosial yang ada pada kelompok luar (*out-group*). Di kala seseorang berubah keanggotaan kelompok, ia sebelumnya dapat menjalani perubahan orientasi-suatu proses yang oleh Merton diberi nama sosialisasi antisipatoris. Proses sosialisasi antisipatoris mempunyai dua fungsi: membantu diterimanya seseorang dalam kelompok baru, dan membantu penyesuaian anggota baru dalam kelompok yang baru itu. Konsep ini akan digunakan penulis untuk analisis data lapangan.

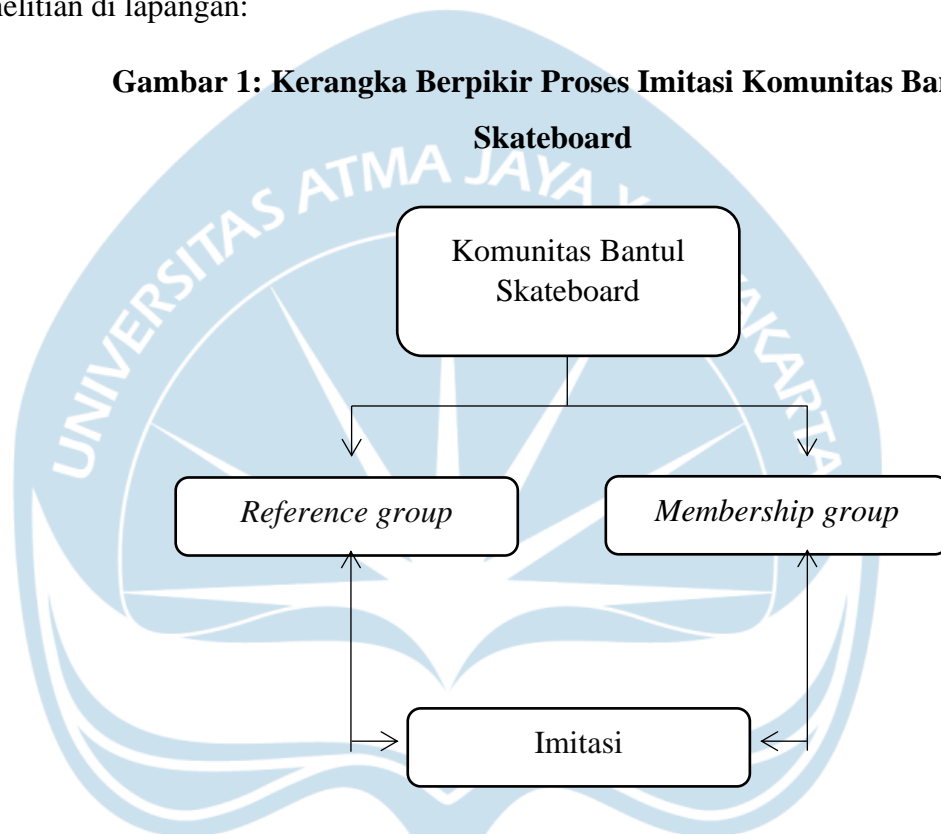
3. *Membership group*

Robert K. Merton (2015) mendefinisikan jika *membership group* merupakan kelompok dimana setiap orang secara fisik menjadi anggota suatu kelompok. Akan tetapi batas-batas yang dipakai dalam menentukan keanggotaan seseorang dalam kelompok tidak dapat dilakukan secara mutlak. Dalam kelompok *informal group*, terdapat istilah yang membedakan karakteristik anggota kelompok berdasar derajat interaksi. Sementara *nominal group-member* merupakan keadaan

dimana seorang anggota kelompok yang memiliki interaksi yang tidak intens terhadap kelompok namun masih berinteraksi dengan kelompok sosial. Sedangkan *peripheral group* adalah ketika seorang anggota seolah-olah tidak lagi berhubungan dengan kelompok sehingga tidak ada lagi kekuasaan anggota tersebut.

Berikut ini alur berpikir yang direncanakan oleh penulis dalam proses penelitian di lapangan:

Gambar 1: Kerangka Berpikir Proses Imitasi Komunitas Bantul



Keterangan:

Bagan di atas menggambarkan penelitian yang akan penulis lakukan. Dalam penelitian ini penulis akan membahas tentang bagaimana proses imitasi yang terjadi di komunitas Bantul Skateboard. Kerangka di atas menjelaskan bahwa Komunitas Bantul Skateboard ini merupakan komunitas yang memiliki minat akan hal yang sama antar anggota komunitas. Kesamaan akan minat yang sama tersebut diwujudkan dengan hadirnya perilaku imitasi. Dalam prosesnya, imitasi saling mempengaruhi antara kelompok acuan dan keanggotaan didalam komunitas Bantul Skateboard.

1.4 Tujuan Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini, penulis ingin mengetahui:

1. Untuk mengetahui proses imitasi anggota dalam komunitas Bantul Skateboard.
2. Untuk mengetahui alasan anggota Bantul Skateboard melakukan imitasi.

