

# ANALISIS PERKEMBANGAN OLAHRAGA SKATEBOARD DI JEPARA MELALUI KONTEN VIDIO MENGGUNAKAN ANALISIS SWOT

Rifky Noval Fajar

[betterknowpodcast@gmail.com](mailto:betterknowpodcast@gmail.com)

Universitas PGRI Semarang

## Abstract

*This research was motivated by the ability of skate videos of members of the Jepara skateboard community with the aim of socializing or introducing skateboarding to the general public and to maintain the existence of the Jepara skateboard community. This study aims to see the effectiveness of using video media to introduce the Jepara skateboard community to the wider community and to find out how the community seeks wider relationships to introduce the Jepara skateboard community. The research design used a purely descriptive qualitative research method which was then continued by analyzing using data reduction, data presentation, and verification or conclusions. The results of this study indicate that when viewed in terms of strength, the strategy of the Jepara skateboarding community to create video content has succeeded in attracting the interest of the general public, especially among young people in Jepara. video content to attract the interest of the general public, especially young people and maintain community relations. When viewed from an opportunity perspective, the existence of skate video content keeps the Jepara skateboard community awake by increasing the relationships they get from other communities in Jepara and skateboarding communities outside Jepara. As for the challenges and risks in the community, it is clear that there are both in terms of the risk of injury to the challenge of lack of human resources, but the community is aware of their shortcomings and is willing to evaluate it, finally the challenges and risks can be overcome.*

**Keywords:** *Skateboard, Interests, Skate Video, Existence*

## Abstrak

Penelitian ini di latar belakang dengan Kemampuan dari *vidio skate* anggota komunitas *skateboard* Jepara dengan tujuan unrtuk memasyarakatkan atau mengenalkan *skateboard* kemasyarakat umum dan guna menjaga eksistensi dari komunitas *skateboard* Jepara. Penelitian ini bertujuan untuk melihat keefektifan dalam menggunkan media vidio untuk mengenalkan komunitas *skateboard* Jepara ke masyarakat luas dan untuk mewngetahui cara komunitas mencari relasi yang lebih luas untuk mengenalkan komunitas *skateboard* Jepara. Desain penelitian menggunakan Metode penelitian kualitatif deskriptif murni yang kemudian dilanjutkan dengan menganalisis menggunakan reduksi data, penyajian data, dan verivikasi artau kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwasanya jika dilihat dari segi kekuatan, dengan strategi komunitas *skateboard* Jepara membuat konten vidio ternyata berhasil untuk menggaet minat masyarakat umum khususnya kalangan anak muda Jepara hal ini menjawab dari segi kelemahan yang dimiliki komunitas *skateboard* Jepara yakni, ketidak yakinan komunitas *skateboard* Jepara akan konten vidio untuk menarik minat masyarakat umum terutamanya anak muda dan menjaga relasi komuitas. Jika dilihat dari segi peluang maka adanya konten *skate* vidio membuat komunitas *skateboard* Jepara terjaga eksistensiya dengan menambahnya relasi yang mereka dapatkan baik dari komuitas lainnya di Jepara maupun komunitas *skateboard* di luar Jepara. Adapun Tantangan dan resiko didalam komunitas jelas ada baik dari segi resiko cidera sapaai tantangan kekurangan SDM aka tetapi komunitas sadar akan kekurangan mereka dan sudah mau untuk mengevaluasi hal itu akhirnya tantangan dan resiko dapat diatasi.

**Kata kunci:** *Skateboard, Minat, Skate Vidio, Eksistensi*

## PENDAHULUAN

Ajun Khamdani (dalam Aditya Cahyo Putra 2010:1) menyatakan Indonesia yang maju dan mandiri, seseorang melakukan aktivitas olahraga memiliki tujuan untuk menjaga kebugaran tubuh, olahraga termasuk kebutuhan hidup manusia yang harus dipenuhi dengan berolahraga seseorang telah memenuhi kebutuhan jasmani, banyak manfaat yang dapat diperoleh melalui olahraga, selain tubuh menjadi bugar, kesehatan tubuh akan tetap terjaga, olahraga merupakan kegiatan jasmani untuk memperkaya dan meningkatkan kemampuan gerak dalam kehidupan sehari-hari. Dengan kata lain selain dengan kita melakukan aktivitas tubuh berupa olahraga agar mendapatkan tubuh bugar, pikiran kita juga akan lebih jernih karena pada dasarnya olahraga menghindari stres, jika pondasi individu baik secara mental dan pikiran maka terbentuklah kualitas manusia baru yang siap membantu memikirkan masa depan Indonesia.

Tidak semua orang mau atau bisa berolahraga, hal ini disebabkan waktu dan kemauan. Banyak pekerja *agency*, pekerja kantoran, dan lain sebagainya yang bekerja atau memiliki aktivitas kegiatannya sampai sore dan hal ini yang menyebabkan mereka tidak bisa berolahraga dipagi dan sore hari secara rutin, Tapi juga beberapa diantara mereka yang memiliki ketiaan untuk tetap berolahraga dialihkan ke malam hari, ntah itu jogging, bersepeda, fitness, dan lain sebagainya. Olahraga berkembang sudah sangat pesat dimana yang tadinya olahraga identik dengan pagi dan sore hari kini sudah bisa dilakukan dimalam hari dan juga sekarang olahraga sangat variatif atau banyak pilihannya, jadi selama tidak ada waktu tetapi ada niatan untuk berolahraga kita tetap bisa berolahraga sekecil apapun intensitas olahraganya bahkan bisa dilakukan hanya dirumah saja.

*Nature* dan *nurture* (Demista, 2016). *Nature* merupakan sifat khas yang dimiliki oleh individu sejak ia lahir, atau bisa dikatakan dengan pembawaan. Sedangkan *nurture* adalah faktor lingkungan yang dapat mempengaruhi individu sejak masih di dalam kandungan sampai meninggal. Dan hal ini sama-sama berpengaruh bagi individu tetapi jika kita menyinggung bagaimana perkembangan *skateboard*, faktor *nurture* jelas lebih berpengaruh. Dimana lingkungan sangat mendominasi dalam pembentukan karakter anak, baik lingkungan keluarga, lingkungan sekolah yang juga termasuk lingkungan teman sebaya, lingkungan masyarakat dan lingkungan fisik tempat tinggal anak (Hekmawati, 2014). Hampir tidak pernah ditemui *skateboard* dikenalkan pertama kali kepada anak atau remaja lewat orang tua atau keluarga hal inilah yang membuat *skateboard* terasa olahraga yang *segmented*, padahal *skateboard* adalah olahraga untuk semua kalangan dan golongan baik anak muda, remaja, dan orang dewasa tapi di era sekarang lebih baik karena ada internet sebagai media yang bisa memfasilitasi sosialisasi

olahraga *skateboard* kemasyarakat luas, baik dalam bentuk artikel, berita, dan konten-konten berupa video dan foto. Sekarang faktor media digital sangat berpengaruh beririsan dengan faktor lingkungan dimana hampir semua individu meluangkan waktunya banyak untuk melihat media digital, ini dapat dikatakan baik dan buruk tetapi untuk *skateboard* sendiri yang sekarang kurang disosialisasikan dan difasilitasi dengan baik, media digital atau informatif dapat dikatakan menguntungkan.

Adanya internet yang memfasilitasi pendistribusian informasi antara satu manusia ke manusia lainnya yang sangat cepat membuat adanya ketertarikan dan ketergantungan terhadap pola hidup, sudut pandang, perdagangan, dan budaya populer antara manusia kemanusiaan lainnya disemua belahan dunia ini. Termasuk *skateboard* masuk ke Indonesia melalui percepatan informasi, Bobby Anghitino (2010) mengatakan bahwa budaya olahraga *skateboard* masuk ke Indonesia karena terbawa paparan informasi berupa dokumentasi video dan majalah-majalah impor pada tahun 1980-an dan dokumentasi-dokumentasi tersebut pada saat itu bisa dikatakan *segmented* atau hanya sedikit orang yang dapat mengakses informasi seputar *skateboard*.

Dari dulu sampai sekarang *skateboard* termasuk kedalam kategori olahraga *ekstream* seperti *in-line skating*, *BMX freestyle*, dan *snowboarding*. Dalam permainan *skateboard* menggunakan papan dengan memiliki empat roda yang digunakan untuk meluncur pada arena khusus yang sengaja dibuat atau bahkan bisa digunakan dilapangan basket, jalanan umum, atau bahkan trotoar. Supaya bisa meluncur papan digerakan dengan cara mendorongkan satu kaki ke alas lintasan dan kaki satunya berada di atas papan.

Tidak ada tahun pasti kapan *skateboard* masuk ke Jepara akan tetapi *skateboard* mulai ramai dimainkan di alun-alun kabupaten Jepara sekitar pada tahun 2018 kata mas Izun selaku anggota yang dituakan dikomunitas *skateboard* Jepara. Seringnya mulai ada orang-orang bermain *skateboard* akhirnya komunitas terbentuk secara tidak langsung, komunitas *skateboard* Jepara juga tidak memiliki struktur mereka lebih mengenal dengan yang lebih dituakan karena bagi mereka bermain *skateboard* tidak harus memberikan beban lebih keorang lain dan tidak mengenal periode-periode untuk mengurus komunitas, untuk mereka komunitas itu sendiri sama halnya mereka bermain *skateboard* yang dimana komunitasnya akan mereka urus atau rawat bersama selama mereka masih bermain *skateboard*.

Sangat susah dulu mengenalkan *sakteboard* ke masyarakat luas apalagi di Jepara yang masih sangat asing akan olahraga *ekstream* ini, selain karena dulu tidak ada sosialisasi tentang *skateboard* sebagai olahraga, juga latihan terlalu *dicentralisasi* ditengah kota.

Konten vidio *skateboard* sudah dilakukan selama dua tahun kebelakang dengan harapan selain sebagai media penarik masa untuk bermain *skateboar*, juga sebagai upaya untuk menjaga eksistensi komunitas. Konten yang dibuat seringnya dishare dimedia *Instagram* dan *story whats App* dengan anggapan atau kepercayaan dengan disharenya konten-konten vidio kedia umum dan pribadi diharapkan masyarakat luas dan teman-teman dekat bisa *aware* akan komunitas *skateboard* di Jepara.

Adanya sosial media sekarang sudah menjadi bagian dari masyarakat moderen dilihat bagaimana sifat sosial media sekrang sudah menjadi gaya hidup. Hasil penelitian (Keengwe and Bhargava 2013) menyebutkan bahwa teknologi mobile jika digunakan secara tepat, dirancang dan dikembangkan, dan diimplementasikan secara tepat memiliki implikasi positif yang besar dalam masyarakat. Munculnya pembuatan konten vido *skateboard* menunjukkan perkembangan komunitas yang baik, ketika mereka dipertemukan dengan masalah saat ingin mengembangkan komunitasnya secara bersamaan mereka para pelaku *skateboard* komunitas Jepara juga membuat solusi untuk memecahkan maslah tersebut yakni dengan membuat konten vido *skateboard* dengan tujuan dan target yang sudah ditentukan bersama. Hal ini menunjukkan kedewasaan komunitas dalam mengambil sikap saat menghadapi suatu permasalahan.

Jadi peneliti maengambil judul analisis perkembangan olahraga *skateboard* melalu konten vidio dengan pendekatan analisis SWOT ini dikarenakan melihat usaha komunitas *kateboard* Jepara dalam upaya menjaga eksistensi dan pengenalan *skateboard* kemasyarakat luas melalui promosi dalam bentuk vidio sangat dewasa, maka dari itu ada keinginan saya untuk menganalisis keberhasilan mereka dalam menjaga eksistensi dan mengenalkan *skateboard* kemasyarakat luas menggunakan konten vidio.

## **METODE**

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian kali ini adalah kualitatif deskriptif murni, yaitu penelitian yang benar-benar hanya memaparkan apa yang terjadi dalam sebuah kancah, lapangan, atau wilayah tertentu (ari kunto: 2010: 3). Jadi nantinya metode ini akan membahas apa yang terjadi disuatu wilayah atau komunitas dalam rangka kegiatan penelitan untuk mencoba memecahkan masalah yang terjadi, serta mengumpulkan informasi dan data, menganalisis, mengklarifikasi, dan memaparkannya dalam bentuk penelitian.

Penelitian ini dikaji secara mendalam menggunakan analisis SWOT yang termasuk salah satu analisis mendasar yang efektif untuk menemukan solusi terbaik dalam pemecahan masalah penelitian. Analisis SWOT merupakan salah satu metode analisis untuk mengevaluasi *strengths* atau kekuatan, *opportunities* atau peluang, *weaknes* atau kelemahan, dan *threats* atau

ancaman. Analisis SWOT bersifat deskriptif dan subjektif. Bisa saja subjek penelitian memberi jawab yang berbeda beda dikempat point analisis SWOT dan hal ini adalah wajar, karena analisis ini memberikan hasil atau output berupa arahan bukan semata-mata memberikan solusi secara langsung.

IFE EFE	Kekuatan (S)	Kelemahan (W)
Peluang (O)	Strategi SO (Strategi yang memanfaatkan kekuatan dan memanfaatkan peluang)	Strategi WO (Strategi yang meminimalkan kelemahan dan memanfaatkan peluang)
Ancaman (T)	Strategi ST (Strategi yang menggunakan kekuatan dan mengatasi ancaman)	Strategi WT (Strategi yang meminimalkan kelemahan dan menghindari ancaman)

Tabel 3.1 Analisis SWOT

Sumber : Pribadi

Fajar Nuraini Dwi Farimah (TEKNIK ANALISIS SWOT Pedoman Menyusun Strategi Efektif & Efisien Serta Cara Mengelolah Kekuatan & Ancaman) mengatakan, faktor yang bisa diaplikasikan dalam bentuk metrik SWOT, yang mana mengaplikasikannya adalah:

1. Bagaimana kekuatan (*strengths*) bisa mendapatkan keuntungan (*advantage*) dari peluang (*opportunities*) yang ada.
2. Bagaimana cara untuk menghadapi kelemahan-kelemahan (*weaknesses*) yang mencegah keuntungan (*advantage*) dari peluang (*opportunities*) yang ada.
3. Bagaimana kekuatan (*strengths*) bisa mengatasi ancaman (*threats*) yang ada.
4. Bagaimana cara untuk mengatasi kekurangan atau kelemahan (*weaknesses*) yang mampu menciptakan ancaman (*threats*) terlihat nyata atau dalam artian lain menciptakan sebuah ancaman baru.

Populasi dalam penelitian ini adalah berjumlah 15 responden yang diantaranya adalah 10 masyarakat umum, 4 anggota yang ditetukan komunitas *skateboard* Jepara, dan 1 pihak DISDIKPORA Jepara yang dimana ini sudah ditentukan sedari awal ketikan sudah menetapkan fokus penelitian.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Subjek dalam penelitian ini adalah 10 masyarakat umum, 4 anggota yang ditentukan komunitas *skateboard* Jepara, dan 1 pihak DISDIKPORA Jepara. Penulis melakukan penelitian yang dilakukan di alun-alun kabupaten Jepara dan tempat anak muda berkumpul didekat alun-alun kabupaten Jepara. Waktu pelaksanaan penelitian dimulai pada tanggal 20 September 2021 sampai 20 Desember 2021.

### 1. **Strengths (Kekuatan)**

Dengan strategi komunitas *skateboard* Jepara membuat konten video ternyata berhasil untuk menggaet minat masyarakat umum khususnya kalangan anak muda Jepara, hal ini bisa dilihat dari jawaban wawancara, dari sepuluh responden masyarakat umum hanya 2 responden yang menjawab tidak tertarik dan sisahnya menjawab tertarik untuk mempelajari atau bergabung dalam komunitas *skateboard* Jepara akan tetapi rata – rata permasalahan dari mereka adalah takut untuk mencoba olahraga ini. Dari sini dapat dikatakan bahwasanya konten - konten *skate* video yang dibuat anak komunitas *skateboard* Jepara berdampak baik dalam mengenalkan olahraga *skateboard* pun juga komunitasnya dan dapat menarik minat masyarakat umum. Hal ini disebabkan karena konten yang dibuat anak – anak komunitas *skateboard* memiliki *value* atau nilai yang berbeda dari video olahraga lain, baik dari isi konten yang menampilkan skill bermain, *event*, progress saat latihan, Teknik – Teknik dalam pembuatan vidionya. Masyarakat umum merasa diuntungkan bahwasanya dikabupaten Jepara yang kecil ada kegiatan atau olahraga yang biasanya identik hanya ada atau dilakukan dikota – kota besar yang membuat Jepara akhirnya terlihat mengikuti zaman dan ramai seperti kota – kota besar. Mereka juga merasa komunitas *skateboard* Jepara ini juga bisa menjadi wadah positif untuk menyalurkan hobi anak – anak muda bahkan untuk mencari prestasi dibidang olahraga.

### 2. **Weaknes (Kelemahan)**

Adanya ketidak yakinan komunitas *skateboard* Jepara untuk mendapatkan perhatian dan minat masyarakat umum cukup tergambar jelas dari jawaban responden anak-anak *skateboard* yang tidak terlalu mementingkan jumlah *viewers* dan menjadikan tujuan menarik minat masyarakat umum dan mencari relasi dinomor sekian. Akan tetapi ternyata respon masyarakat umum mengapresiasi pembuatan konten *skate* video, hal ini dianggap salah satu cara yang tepat untuk mengenalkan komunitas dan untuk menarik kaingin tahanan masyarakat umum tentang *skateboard*.

### 3. *Opurtunities* (peluang)

Konten *skate* vidio memberikan dampak jelas terkait terjaganya eksistensi komunitas *skateboard* Jepara baik didalam kota maupun diluar kota lewat komuniats komunitas luar kota lainnya hal ini bisa dilihat dari *event* yang dilaksanakan kounitas *skateboard* Jepara banyak pendaftar dari kota – kota luar Jepara baik itu kudus, demak, pati, dan lain sebagainya.

Masyarakat umum dan Disdikpora merasa olahraga *skateboard* ini harus dikembangkan di kabupaten Jepara supaya masyarakat ata anak muda Jepara memiliki peluang baru untuk meraih prestasi atau menyalurkan hobinya supaya menjadi suatu kegiata yang positif.

### 4. *Threats* (Tantangan)

Tantangan yang dirasakan komunitas *skateboard* Jepara dalam menjalankan salah satu strateginya untuk menarik minat masyarakat umum dan menjaga eksistensinya lewat konten *skate* vidio adalah resiko cedera yang akan dialami anggotanya dan juga walaupun sudah ada pembagian *talent* didepan kamera dan editing komunits masih merasa kurangnya SDM dalam mengembangkan konten -konten *skatevidio*. Hal ini lalu coba dibenahi komunitas *skateboard* Jepara dengan cara membuat konten yang diselingi bercanda agar masyarakat yang merasa melihat skill yang ditampilkan walaupun sama tapi konsep vidionya nanti berbeda dengan harapan supaya yang penonton tidak bosan, komunitas *skateboard* Jepara juga mengajak kolaborasi komunitas – komunitas BMX ataupun *skateboard* luar kota untuk membuat konten yang lebih manipulative dan juga sebagai ajang untuk menambah relasi yang lebih luas.

Dapat diketahui dari pembahasan yang telah diuraikan peneliti terkait analisis perkembangan olahraga *skateboard* di Jepara melalui konten vidio menggunakan anlisis SWOT, bahwasnya konten *skate* vidio berdampak positif terhadap permasalahan yang sudah ditentukan peneliti, yakni apakah efektif menggunakan media vidio untuk mengenalkan komunitas *skateboard* Jepara ke masyarakat luas? Dan bagaimana cara mencari relasi yang lebih luas untuk mengenalkan komunitas *skateboard* Jepara?. Dari jawaban responden yang sudah diwawancarai menunjukkan bahwasanya manajemen komunitas *skateboard* Jepara sangat baik dan strategi konten vidio juga dapat dikatakan berhasil.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Simpulan

Penelitian ini dilatar belakangi atas dasar peneliti yang ingin tau perkembangan komunitas *skateboard* Jepara, salah satu komunitas baru dan peneliti juga terasuk anggota didalamnya.

Sesuai dengan rumusan masalah, tujuan, dan hasil penelitian tentang analisis perkembangan olahraga *skateboard* di Jepara melalui konten vidio menggunakan analisis SWOT, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Efektifitas menggunakan media vidio untuk mengenalkan komunitas *skateboard* Jepara ke masyarakat luas.

Menggunakan media masa untuk penyebaran komunitas *skateboard* Jepara ternyata sangat efektif hal ini mematahkan aspek kelemahan komunitas *skateboard* Jepara yang mana anggota – anggota *skateboard* tidak yakin konten vidio untuk menarik minat masyarakat umum terutamanya anak muda dan menjaga eksistensi. Komunitas *skateboard* didukung penuh oleh masyarakat supaya bisa menjadi salah satu wadah untuk menyalurkan hobi anak muda bahkan juga untuk meraih prestasi.

2. Mencari relasi yang lebih luas untuk mengenalkan komunitas *skateboard* Jepara.

Hal ini juga dapat dilihat dari jawaban mereka bahwasanya eksistensi mereka semakin terjaga dikarenakan menambahnya relasi yang mereka dapatkan baik dari komunitas lainnya di Jepara maupun komunitas *skateboard* di luar Jepara.

3. Dampak yang didapat komunitas *skateboard* Jepara.

Komunitas *skateboard* Jepara makin sadar untuk melakukan evaluasi dalam pembuatan konten, karena dengan sadar tantangan dan kekurangan dalam pelaksanaannya masih banyak kendala mulai dari kemungkinan kecelakaan ataupun kekurangannya SDM. Masyarakat juga mulai sadar akan komunitas ini dan mulai mau memberi masukan terkait konten – konten yang dihasilkan komunitas, bahkan Disdikpora sekalipun juga memberi kritik saran untuk komunitas *skateboard* Jepara baik segi konten maupun *editing*. Eksistensi komunitas ini juga semakin berkembang bahkan diluar Jepara, dengan adanya konten mereka di media masa membuat komunitas olahraga lain dan komunitas *skateboard* luar Jepara jadi tahu bahwasanya di kabupaten Jepara juga ada komunitas *skateboard*

## DAFTAR PUSTAKA

- Alifanto, K. (2018). FENOMENA SKATE VIDIO SEBAGAI BENTUK PERKEMBANGAN SCENE SKATEBOARD DI INSTAGRAM (Doctoral dissertation, PERPUSTAKAAN).
- Anghtino, B. (2010). Sejarah Dan Perkembangan Skateboard (jogja skatepark).
- Beryl, S. A., & Fajriana, I. (2021). Pengaruh Kualitas Informasi, Penyuluhan Media Sosial Dan Penerapan E-Ticket Terhadap Tingkat Kepuasan Wajib Pajak Orang Pribadi Dalam Mendapatkan Pelayanan Tatap Muka (Studi Kasus pada KPP Pratama Palembang Ilir Timur). *PUBLIKASI RISET MAHASISWA AKUNTANSI*, 2(2), 155-168.
- Cahyono, G. H. (2016). Internet Of Things (Sejarah, Teknologi dan Penerapannya). *Swara Patra*, 6(3).
- Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto. (2013). Media Pembelajaran Manual dan Digital Edisi Kedua. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Desmita, D. (2009). *Psikologi perkembangan peserta didik*. Remaja Rosdakarya.
- Dewatara, M. D. (2014). Promosi Melalui Media Sosial Facebook dan Twitter dan Pengaruhnya terhadap Kunjungan Wisatawan di Jungleland Adventure Theme Park. *Journal of Tourism Destination and Attraction*, 2(2), 35-41.
- Egas Yanchapaxi, C. A. (2018). Efectos del masaje deportivo pre competencia sobre la velocidad en futbolistas del club Técnico Universitario de Ambato categoría reserva (Bachelor's thesis, Universidad Técnica de Ambato-Facultad de Ciencias de la Salud-Carrera de Terapia Física).
- Fitri, J. Z., & Madiawati, P. N. (2020). Potential Market, Elektronik Word Of Mouth (e-wom), Media Sosial Yang Mempengaruhi Citra Destinasi Dan Berdampak Kepada Minat Berkunjung Ke Taman Wisata Hutan Mangrove Sebalang, Desa Tarahan, Lampung Selatan. *eProceedings of Management*, 7(3).
- Fitriani, Y. (2017). Analisis pemanfaatan berbagai media sosial sebagai sarana penyebaran informasi bagi masyarakat. *Paradigma-Jurnal Komputer dan Informatika*, 19(2), 148-152.
- [hai.grid.id/read/071761967/punya-beragam-prestasi-ini-5-atlet-skateboard-muda-indonesia-yang-wajib-lo-kenal/](https://doi.org/10.24127/hai.grid.id/read/071761967/punya-beragam-prestasi-ini-5-atlet-skateboard-muda-indonesia-yang-wajib-lo-kenal/)
- [hai.grid.id/read/07885591/sejarah-go-skateboarding-day-hari-lebaran-skateboarder-dunia/](https://doi.org/10.24127/hai.grid.id/read/07885591/sejarah-go-skateboarding-day-hari-lebaran-skateboarder-dunia/)
- Hidayat, A. (2015). *Survei Perkembangan Olahraga Rekreasi Gateball di Kabupaten Semarang* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Semarang).
- ISMAYANI, S. (2019). IMPLEMENTASI PROGRAM INDONESIA PINTAR (PIP)(Pada Kursus dan Pelatihan Tata Kecantikan Kulit di LPK Yuwita Kota Tasikmalaya) (Doctoral dissertation, Universitas Siliwangi).
- Junaidi, A. (2015). Internet of things, sejarah, teknologi dan penerapannya. *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan*, 1(3).
- Keengwe, J., & Bhargava, M. (2014). Mobile learning and integration of mobile technologies in education. *Education and Information Technologies*, 19(4), 737-746.

- Kolinug, A. A. (2017). EKSISTENSI KOMUNITAS SKATEBOARD DI KOTA MANADO. *HOLISTIK, Journal Of Social and Culture*.
- KURNIAWATI, K. (2020). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDIO DAN POSTER TERHADAP HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN ALAM SISWA KELAS V MI NURUL JADID KOLOMAYAN WONODADI BLITAR.
- Masrizal, M. (2012). Mixed Method Research. *Jurnal Kesehatan Masyarakat Andalas*, 6(2), 53-56.
- MUHAMMAD KRISTA, A. T. O. R. O. S. Y. A. D. I. (2012). “STRATEGI KOMUNIKASI PADA KOMUNITAS SKATEBOARD DALAM MEMPERTAHANKAN EKSISTENSI” (Studi Deskriptif Kualitatif Komunitas Gedung Pusat Skateboarding Yogyakarta).
- [raharja.ac.id/2020/11/04/apa-itu-populasi-dan-sampel-dalam-penelitian/](http://raharja.ac.id/2020/11/04/apa-itu-populasi-dan-sampel-dalam-penelitian/)
- Salim. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Citapustaka Media;2016.
- Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Elfabeta.
- Suherman, W. S. (2007). Pendidikan Jasmani sebagai Pembentuk Fondasi yang Kokoh bagi Tumbuh Kembang Anak. *Pidato Pengukuhan Guru Besar. Yogyakarta: FIK UNY [Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta]*. Tersedia secara online juga di: [http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/131808337/WSSuherman-PidatoKukuh\\_0.pdf](http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/131808337/WSSuherman-PidatoKukuh_0.pdf) [diakses di Cimahi, Jawa Barat, Indonesia: 5 Oktober 2019].