

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang Perancangan

Berbicara mengenai komunitas, sekarang ini khususnya di kalangan anak muda yang sedang mengalami proses pencarian jati diri, komunitas dapat dijadikan sebagai sarana mencapai tujuan tersebut, bukan hal asing lagi ketika sekelompok orang khususnya anak muda yang memiliki *hobby* yang sama dalam bidang tertentu dan unik kemudian membentuk satu komunitas, seperti komunitas *Freestyle* sepeda BMX. *Freestyle* sepeda BMX adalah salah satu olah raga ekstrim yang digemari di kalangan anak muda, jenis olah raga ini dikatakan ekstrim karena tehnik yang digunakan *rider* BMX saat melakukan *trick-trick Freestyle* sepeda BMX tergolong berbahaya (Apep,2007:36). Dalam permainan *freestyle* BMX yang memicu adrenalin, tehnik yg digunakan sangat penting dipelajari guna meminimalisasi terjadinya cedera.

BMX secara umum dibagi menjadi dua yaitu BMX *racing* dan BMX *freestyle* (Apep, 2007: 39). BMX *racing* bisa dibilang adalah nenek moyang dari semua jenis BMX, karena jenis ini yang pertama kali ada, kenapa disebut BMX *racing* atau BMX balap? Karena BMX *racing* memang menggunakan lintasan balap layaknya balapan *motocross*, sehingga menggunakan sarana sirkuit balap lengkap dengan halang rintang layaknya *motocross*, sedangkan BMX *freestyle* merupakan generasi kedua, karena BMX *freestyle* lahir setelah BMX *racing* ada, pada perkembangannya bermunculan jenis-jenis baru BMX *freestyle* diantaranya BMX *dirt jump*, BMX *flatland*, BMX *park* dan BMX *street*. Penelitian ini akan terfokus pada BMX *street*, jenis BMX *freestyle* ini tergolong beresiko tinggi dan tidak terlalu banyak membutuhkan fasilitas, karena jenis BMX *street* bisa dimainkan dimana saja selama lokasinya luas dengan permukaan rata. Kalaupun akan melakukan *trick rider* BMX *street* bisa memanfaatkan bangunan-bangunan di tempat umum atau

apa saja yang sekiranya cocok untuk melakukan *trick*, seperti menggunakan pagar besi yang dapat digunakan layaknya *rail* atau menggunakan trotoar, anak tangga, pembatas jalan dan lain-lain sesuai kebutuhan dan kemampuan *rider* masing-masing.

Berbeda dengan BMX *dirt jump* yang membutuhkan adanya sirkuit layaknya balapan *motocross* dengan rintangan lompatan yang tinggi, sehingga BMX *street* memang lebih sederhana dalam hal arena permainan. Begitu pula dengan BMX *ramp* dan BMX *park*. Kedua jenis BMX ini memerlukan arena permainan khusus untuk melakukan *trick-trick* nya, sedangkan jenis BMX *flatland* memiliki resiko cedera lebih kecil, karena cara memainkan BMX *flatland* tidak se-ekstrim BMX *freestyle* yang lain karena hanya mengandalkan keseimbangan tubuh sambil berputar-putar bersama sepeda BMX layaknya menari-nari. Dari lima jenis BMX *freestyle*, BMX *street* lah yang memungkinkan untuk siapa saja yang ingin mencoba masuk dalam dunia BMX *freestyle* karena fasilitas arena permainan yang sederhana dan bisa dilakukan dimana saja. Namun ditinjau dari segi resiko, BMX *street* memiliki resiko yang lebih besar dibanding BMX *flatland*. Ketika bermain BMX tidak diimbangi dengan cara bermain yang benar akan berakibat pada tingginya resiko cedera pada pemain terutama pada pemain pemula. Dalam melakukan *trick* BMX *freestyle*, kualitas sepeda BMX juga perlu dipertimbangkan untuk meminimalisasi resiko *part-part* sepeda BMX patah, karena menopang berat badan *rider* dan kerasnya benturan ketika melakukan *trick*, semakin tinggi tingkat kemampuan *rider* melakukan *trick* otomatis *trick* yang dilakukan akan semakin ekstrim dan bervariasi, sehingga kualitas sepeda BMX yang digunakan harus disesuaikan dengan tingkat permainan, agar tidak terjadi patah, bengkok, terlepas dan lain sebagainya pada *part* sepeda BMX yang digunakan¹.

¹ <http://www.metrosiantar.com/2014/12/28/172273/bmx-freestyle-aksi-dan-ekspresi-2>

Di Indonesia sendiri BMX meledak pada tahun 70an dan mulai menjadi sorotan pada tahun 1990an dan dijadikan sebagai salah satu cabang olahraga (Apep, 2007: 15). Karena semakin populer, lantas pada tahun 2008 BMX dijadikan sebagai cabang olimpiade internasional. Sampai pada saat ini BMX *street* masi sangat diminati, hal ini dapat dibuktikan dengan menjamurnya komunitas-komunitas BMX di banyak kota di Indonesia terutama di kota besar². Jakarta, Bandung, Bogor, Bali, Surabaya, Malang, Jogja, Semarang, Solo, Pekanbaru dan Lampung adalah beberapa kota yang masuk dalam daftar kota dengan komunitas BMX yang aktif mengikuti kompetisi BMX yang diadakan oleh Asosiasi BMX Indonesia yang merupakan asosiasi pecinta BMX terbesar di Indonesia.

Setidaknya selama tahun 2015 ada 26 acara kompetisi BMX tingkat daerah yang diadakan oleh asosiasi ini dan tersebar di berbagai kota di Indonesia³. Tetapi kompetisi ini tidak hanya menjamah kota-kota besar saja. Tercatat ada satu kabupaten di Jawa Tengah pernah disinggahi oleh kompetisi yang diadakan oleh Asosiasi BMX Indonesia yaitu Boyolali⁴. Kabupaten yang berpenduduk 963.839 jiwa ini memiliki komunitas BMX yang aktif dan anggotanya rutin mengikuti kompetisi-kompetisi BMX di luar kota. Tidak hanya berpartisipasi dalam kompetisi tersebut, komunitas BMX Boyolali pun beberapa kali pernah mencatatkan diri sebagai juara. Komunitas BMX Boyolali dibentuk pada tahun 2008 dan bertahan hingga saat ini. Anggota komunitas ini belum pernah lebih dari 20 *rider*. Penyebabnya adalah sering terjadi keluar masuk anggota karena berbagai alasan. Jumlah ini bisa dibilang kecil jika dibandingkan dengan komunitas di Solo, Jogja dan Semarang yang anggotanya bisa mencapai lebih dari dua kali lipatnya. Namun meskipun kecil, komunitas ini tetap ada, bertahan dan terus berprestasi hingga saat ini⁵.

² <http://asosiasibmx.com/news/competition/>, diakses tanggal 30 September 2015

³ http://asosiasibmx.com/calendar-events/list/?tribe_paged=1&tribe_event_display=list, diakses tanggal 30 September 2015

⁴ http://asosiasibmx.com/calendar-events/list/?tribe_paged=4&tribe_event_display=past, diakses tanggal 30 September 2015

⁵ Hasil wawancara dengan Fadian, salah satu anggota komunitas BMX Boyolali yang sering menjuarai kompetisi.

Selain melakukan kegiatan berkumpul untuk sama-sama berlatih, berbagai kompetisi pun sering diadakan, seperti komunitas BMX Boyolali, selain melakukan kegiatan berlatih bersama, anggota kelompok komunitas ini juga giat mengikuti kompetisi termasuk di luar kota, banyak prestasi yang sudah diraih oleh anggota komunitas BMX Boyolali seperti *best trick winner* dalam kompetisi Karanganyar Night Jam dan Samfest, *2nd winner game of bike* Ngabuburide Klaten, *Highest bunny hop* Karanganyar Night Jam dan Ngabuburide Klaten, *1st winner* Temanggung BMX Competition, *2nd winner* Sakentire Tegal, *1st Beginner* Solo Nght Jam dan masi banyak lagi. Atas dasar hal tersebut, penulis ingin memfilmkan rekam jejak komunitas BMX Boyolali dalam sebuah film dokumenter yang menceritakan terbentuknya komunitas BMX Boyolali dan berisi tentang perjalanan komunitas ini dalam mencetak prestasi, alasan mengapa dipilihnya film dokumenter sebagai cara mengemas sepak terjang komunitas BMX Boyolali adalah karena dokumenter adalah cara kreatif untuk mempresentasikan realitas (Hayward dalam Effendy,2009:1), oleh karena itu penulis memilih film jenis dokumenter karena dirasa paling tepat guna menyampaikan maksud dari film yang menyajikan realitas yang terjadi pada komunitas BMX Boyolali terutama prestasi apa saja yang sudah mereka raih, memang melalui film dokumenter realitas yang terjadi di dunia nyata dapat dipindahkan melalui proses representasi kedalam bentuk film.

Representasi yang dibangun dalam film dokumenter tentu sangat terpengaruh dari tujuan dibuatnya film itu sendiri, dalam hal ini tujuan dibentuknya film dokumenter BMX Boyolali adalah merubah persepsi buruk masyarakat terhadap BMX, dan kedepanya diharapkan melalui film ini pemerintah dapat mempertimbangkan tentang pembangunan arena bermain BMX untuk Kabupaten Boyolali, dengan merepresentasikan kehidupan komunitas BMX Boyolali yang menampilkan bagaimana komunitas BMX Boyolali meraih berbagai prestasi sehingga mengharumkan nama Boyolali.

Meskipun meraih banyak prestasi dalam keikutsertaan anggota komunitas BMX Boyolali dalam kompetisi, tidak adanya fasilitas arena bermain menjadi faktor utama mengapa mereka menggunakan fasilitas umum untuk melakukan *trick freestyle* BMX, kurangnya dukungan dari Pemerintah Daerah dalam membangun arena bermain BMX menjadi alasan mengapa hingga saat ini arena bermain BMX untuk Boyolali tidak direalisasikan, upaya untuk mengajukan prosposal permohonan pembangunan arena bermain sudah pernah dilakukan pada tahun 2011 lalu, namun sama sekali tidak ada jawaban dari pihak pemerintah daerah⁶.

Hal ini menimbulkan persepsi buruk oleh warga sekitar tempat berkumpulnya komunitas BMX Boyolali karena dianggap merusak fasilitas umum⁷, tidak jarang para anggota komunitas BMX Boyolali hampir mengalami kecelakaan dengan warga yang melintas saat berlatih di lokasi berkumpulnya komunitas BMX Boyolali. Hal tersebut membentuk citra yang buruk terhadap komunitas BMX Boyolali dimata masyarakat, guna mematahkan asumsi masyarakat yang menganggap citra komunitas ini buruk, komunitas BMX Boyolali juga melakukan upaya publikasi menggunakan media sosial Facebook dan Instagram⁸, dengan cara tersebut komunitas BMX Boyolali mempublikasikan semua prestasi yang mereka raih agar memperbaiki citra mereka dimata masyarakat, namun dengan adanya perancangan film dokumenter BMX Boyolali ini, diharapkan nantinya menjadi penguat usaha dari komunitas BMX Boyolali dalam memperbaiki citra mereka dimata masyarakat.

⁶ Hasil wawancara dengan Proy, ketua sekaligus salah satu pendiri komunitas BMX Boyolali.

⁷ Hasil wawancara dengan warga sekitar tempat berlatih komunitas BMX Boyolali.

⁸ Hasil wawancara dengan Fadlan, salah satu anggota komunitas BMX Boyolali.

Film dokumenter BMX Boyolali ini nantinya diharapkan bisa untuk disaksikan oleh semua kalangan, maka dari itu penulis memilih untuk melakukan publikasi film ini menggunakan media online *Youtube*. Alasan dipilihnya *Youtube* sebagai media publikasi karena dilihat dari angka pengguna internet di Indonesia saat ini terbilang tinggi, yaitu 63 juta orang yang 95 persen nya menggunakan internet untuk mengakses jejaring sosial⁹. Maka dari itu *Youtube* dirasa tepat apabila digunakan sebagai media publikasi, dilihat dari data Menkominfo tersebut, karena jaman sekarang ini jejaring sosial sudah seperti kebutuhan pokok bagi seseorang, jejaring sosial dan *Youtube* dapat menjadi gabungan alat yang digunakan sebagai media publikasi dengan cara menyebarkan link dari film yang telah diunggah ke dalam *Youtube* melalui berbagai situs jejaring sosial.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang film dokumenter komunitas BMX Boyolali yang dapat menjadi bahan pertimbangan bagi pemerintah daerah untuk merealisasikan arena bermain BMX untuk Kabupaten Boyolali sehingga mampu mengubah persepsi buruk masyarakat terhadap komunitas BMX Boyolali.

1.3. Tujuan Perancangan

Perancangan ini bertujuan untuk memfilmkan kisah perjalanan komunitas BMX Boyolali yang berisi tentang apa saja prestasi pernah mereka raih, agar dapat menjadikan film ini sebagai bahan pertimbangan untuk merealisasikan pembangunan arena bermain BMX untuk Boyolali agar komunitas BMX Boyolali mempunyai tempat untuk berlatih dan tidak lagi menggunakan fasilitas umum, sehingga persepsi buruk dari masyarakat terhadap komunitas BMX Boyolali dapat berubah.

1.4. Manfaat Perancangan

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi semua pihak yang berkepentingan dan berhubungan dengan obyek perancangan, antara lain:

1.4.1. Manfaat Teoritis

Melalui perancangan ini diharapkan dapat memberikan tambahan informasi bagi mahasiswa lain dalam hal perancangan film dokumenter serta berorientasi pada kepentingan masyarakat luas terutama para pecinta BMX di Indonesia.

1.4.2. Manfaat Praktis

Melalui perancangan ini diharapkan dapat memberikan berbagai manfaat praktis diantaranya adalah:

1. Memperkenalkan dunia BMX bagi masyarakat awam yang ingin terjun ke dunia BMX.
2. Mensosialisasikan tentang dunia BMX kepada masyarakat bahwa BMX termasuk dalam cabang olah raga ekstrim sehingga dapat merubah opini masyarakat yang dulunya menganggap BMX hanya permainan yang merusak fasilitas umum.

Secara umum diharapkan penulis dapat memberikan manfaat kepada dosen, mahasiswa, akademisi, serta masyarakat secara umum.

1.5. Konsep yang digunakan dan bentuk perancangan

Konsep yang nantinya diangkat oleh penulis saat pengerjaan film dokumenter komunitas BMX Boyolali adalah alur cerita yang berawal dari terbentuknya komunitas BMX Boyolali dengan memanfaatkan video dokumentasi pribadi dari komunitas BMX Boyolali dan ditambah dengan pengambilan gambar dalam bentuk wawancara kepada anggota komunitas BMX Boyolali yang dipadukan, sehingga layaknya seperti menceritakan masalah komunitas BMX Boyolali dengan menampilkan vidionya.

Film ini juga nantinya akan bercerita mengenai harapan para anggota Komunitas BMX Boyolali mengenai pembangunan arena bermain BMX untuk mereka, tidak lupa penjelasan tentang semua prestasi yang sudah diraih anggota-anggota komunitas BMX Boyolali juga akan ditampilkan, sehingga hal ini dapat menjadi suatu nilai lebih bagi komunitas BMX Boyolali terhadap Pemerintah Daerah, sehingga pembangunan arena bermain BMX benar-benar dapat dilaksanakan, dengan menjelaskan apa saja prestasi yang mereka raih dan mengharumkan nama Kabupaten Boyolali, serta dengan adanya penjelasan tersebut diharapkan persepsi buruk dari masyarakat terhadap komunitas BMX Boyolali dapat diputar balik kan.

Nuansa yang akan dihadirkan dalam film dokumenter komunitas BMX Boyolali ini nantinya akan dikemas dalam cerita yang ringan dan cenderung menghibur sehingga orang akan berminat dan tidak bosan ketika menonton film ini, film ini nantinya akan dikemas dengan gaya anak muda yang santai namun tidak melupakan konsep awal yang ingin menonjolkan prestasi yang sudah komunitas BMX Boyolali raih.