

FENOMENA KOMUNIKASI ANGGOTA KOMUNITAS *PARKOUR* DI KOTA PEKANBARU SEBAGAI PELAKU OLAHRAGA EKSTRIM

Oleh : Andri Wiranata
Email : andriwiranata28@gmail.com
Pembimbing :
Dr. Welly Wirman, S.Ip, M.Si

Jurusan Ilmu Komunikasi – Konsentrasi Hubungan Masyarakat
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Riau

Kampus Bina Widya Jl.H.R Soebrantas Km. 12,5 Simp. Baru Pekanbaru 28293 -
Telp/Fax. 0761-63272

ABSTRACT

many forms of sport and community in the city of Pekanbaru be a new phenomenon. There are various forms of exercise there is, there is the sport that puts the health and some are put forward even to the level of extreme adrenalin. This study aims to investigate, Motif, Making of self and community members experience communication *Parkour Flow It* Pekanbaru as the perpetrators of extreme sports.

This study uses qualitative research with phenomenological approach. Subjects consisted of 3 people informant in the city of Pekanbaru selected by using *purposive*. The study used data collection techniques in-depth interviews, observation, and documentation study. To achieve the validity of the data in this study, researchers used the extension of participation and triangulation.

The results showed first, the motive extreme sports people *Parkour* in the city of Pekanbaru consists of motives for (*Because Motive*) the psychological impulse, sensation of its own and try. While the motive of hope (*in order motive*) which is to be practitioners of *Parkour*, the community recognized. Second, the meaning of which was given to him that is a self brave, self-independent, and self-recognized. Third, the communication experience categorized into two pleasant communication experience in the form of a good reception from family and friends and their *support*. and communication experience unpleasant form of satire and taunts from family and friends, the threat in the family as well as jeers and insults from the neighborhood.

Keywords: Community Member Communications phenomenon *Parkour* in the city of Pekanbaru as Extreme Sports Performer

PENDAHULUAN

Penelitian ini berawal dari pengalaman peneliti pada masa di bangku SMA, pada saat itu peneliti merasa tertarik dengan komunitas *Parkour*. Akhirnya pada saat itu peneliti bergabung dengan salah satu komunitas

Parkour yang ada di Kota Pekanbaru. Di awal kegiatan, peneliti mulai menikmati bergabung dengan komunitas ini dan merasa *excited*. Pada awalnya peneliti merasa enjoy sampai suatu saat peneliti melihat seorang anggota mengalami cedera di bagian kaki. Peneliti melihat

bagian tulang kakinya biru-biru dan lebam. Namun anggota komunitas tersebut terlihat terus ingin mengikuti kegiatan komunitas walaupun sedang mengalami cedera. Berbagai pertanyaan timbul, mengapa ia tetap memaksakan diri untuk tetap berkegiatan sementara kakinya sedang cedera ? pertanyaan itu terus timbul dalam diri peneliti.

Penelitian ini berawal dari pengalaman peneliti pada masa di bangku SMA, pada saat itu peneliti merasa tertarik dengan komunitas *Parkour*. Akhirnya pada saat itu peneliti bergabung dengan salah satu komunitas *Parkour* yang ada di Kota Pekanbaru. Di awal kegiatan, peneliti mulai menikmati bergabung dengan komunitas ini dan merasa *excited*. Pada awalnya peneliti merasa enjoy sampai suatu saat peneliti melihat seorang anggota mengalami cedera di bagian kaki. Peneliti melihat bagian tulang kakinya biru-biru dan lebam. Namun anggota komunitas tersebut terlihat terus ingin mengikuti kegiatan komunitas walaupun sedang mengalami cedera. Berbagai pertanyaan timbul, mengapa ia tetap memaksakan diri untuk tetap berkegiatan sementara kakinya sedang cedera ? pertanyaan itu terus timbul dalam diri peneliti.

Pada saat peneliti menonton pertunjukan dari komunitas *Parkour* di suatu acara *launching* sepeda motor di salah satu Mall di Pekanbaru. Saat itu peneliti merasa terkejut dan sedikit ngeri melihat salah satu anggota *Parkour* melakukan atraksi yang sangat berbahaya. Pertanyaan yang timbul dalam benak peneliti pada saat itu adalah mengapa mereka mau melakukan atraksi yang dapat membahayakan diri mereka sendiri ? dan apakah ada atraksi yang lebih berbahaya yang pernah mereka lakukan ? Berbagai pertanyaan dalam diri membuat peneliti untuk mencari tahu mengenai hal ini dengan berbincang-

bincang dengan salah seorang anggota komunitas *Parkour* di Kota Pekanbaru.

Pada observasi awal peneliti, peneliti melihat anggota komunitas *Parkour* Pekanbaru ini sedang latihan di sekitaran mesjid Raya Annur Pekanbaru yang notabene juga ramai masyarakat yang melihat. Berhubungan dengan *Parkour* adalah olahraga ekstrim, peneliti tertarik untuk mewawancarai salah seorang masyarakat yang juga sedang berolahraga sambil memperhatikan komunitas *Parkour* ini berlatih.

Yusfar, salah seorang pegawai di Dinas Pemuda dan Olahraga Provinsi Riau yang sering berolahraga di sekitaran Mesjid Raya Annur Pekanbaru menuturkan.

“Mungkin sedikit aneh, lebih banyak hal yang lebih bermanfaat jika hanya untuk olahraga ataupun hobi yang lebih aman. Dari pada harus membahayakan dan meresiko diri sendiri melalui *Parkour* ini, terlebih *Parkour* tidak termasuk olahraga yang bisa di pertandingkan dikarenakan tingkat resiko yang bisa didapat ketika melakukan aktifitasnya seperti melewati rintangan yang bisa-bisa membahayakan nyawa kita, mungkin bagi orang yang berpikir secara logis, sangat tidak memungkinkan bagi dirinya untuk melakukan olahraga seperti *Parkour* dikarenakan aktifitasnya yang sangat ekstrim, tapi saya tetap memberikan apresiasi kepada para pemuda ini karena, mereka santai, mereka

tetap beraktifitas, bebas melakukan apa yang mereka mau dan mengenyampingkan aspek-aspek ekstrim dan resiko yang bisa mereka dapatkan”. (Hasil wawancara 24 Desember 2016)

Secara harfiah *Parkour* bisa diartikan sebagai seni bergerak dan metode latihan natural yang bertujuan untuk membantu manusia bergerak dengan cepat dan efisien. *Parkour* menggunakan beberapa gerakan seperti berlari, memanjat, meloncat untuk melatih kemampuan manusia untuk melewati segala bentuk rintangan di berbagai situasi dan kondisi di lingkungan urban atau rural. Itu berarti untuk menolong seseorang melintasi rintangan, yang bisa berupa apa saja di sekitar lingkungan dari cabang-cabang pohon dan batu-batuan hingga pegangan tangan dan tembok beton. Dalam bahasa Prancis, negara tempat *Parkour* berasal, dikenal dengan *l'art du déplacement* atau seni gerak.

Parkour sendiri masuk ke Indonesia pada tahun 2002, dan komunitasnya sendiri baru terbentuk pada 15 Juli 2007 di Jakarta dengan menamakan dirinya *Parkour* Indonesia. Tujuan dari terbentuknya sebuah komunitas yang mewadahi olahraga ini tidak lain adalah ingin mempromosikan olahraga *Parkour* di Indonesia. Setahun kemudian *Parkour* Indonesia mulai melebarkan sayapnya dan membuat cabang-cabang di beberapa kota besar di Indonesia termasuk Pekanbaru. Kini, mereka bahkan sudah mempunyai websitenya sendiri, yaitu www.Parkourindonesia.web.id Secara definisi, *Parkour* merupakan suatu bentuk metode adaptasi diri terhadap lingkungan sekitar agar kita bisa bergerak dengan aman dan nyaman

dimana dalam prosesnya, praktisi bisa menemukan gerakan alaminya yang efektif dan efisien yang diperoleh dari hasil proses adaptasi yang bertahap. (www.parkourindonesia.web.id) diakses pada tanggal 10 Juli 2016 pukul 10.06 WIB)

Berdasarkan observasi awal yang penulis lakukan pada komunitas “*Parkour*” Pekanbaru maka penulis tertarik untuk mengambil judul, “Bagaimana Fenomena Komunikasi Anggota Komunitas *Parkour* di Kota Pekanbaru sebagai Pelaku Olahraga Ekstrim”?

Tinjauan Pustaka

Fenomenologi berasal dari bahasa Yunani, *Phainoai*, yang berarti “menampak” dan *phainomenon* merujuk pada “yang menampak”. Istilah fenomenologi diperkenalkan oleh Johan Heidegger. Pelopor aliran fenomenologi adalah Edmund Husserl. Jika dikaji lagi fenomenologi itu berasal dari *phenomenon* yang berarti realitas yang tampak. Dan *logos* yang berarti ilmu. Jadi fenomenologi adalah ilmu yang berorientasi untuk mendapatkan penjelasan dari realitas yang tampak.

Ketika menggambarkan keseluruhan tindakan seseorang, Schutz mengelompokkannya dalam dua fase, yaitu:

- a. *In-order-to-motive* (*Um-zu-Motiv*), yaitu motif yang merujuk pada tindakan di masa yang akan datang. Dimana, tindakan yang dilakukan oleh seseorang pasti memiliki tujuan yang telah ditetapkan.
- b. *Because motives* (*Weil Motiv*), yaitu tindakan yang merujuk pada masa lalu. Dimana, tindakan yang

dilakukan oleh seseorang pasti memiliki alasan dari masa lalu ketika ia melakukannya.

(Kuswarno, 2009:19).

Berdasarkan dua fase ini, Schutz melihat kenapa seseorang itu bertindak dan melakukan sesuatu.

Teori interaksi simbolik adalah hubungan antara simbol dan interaksi. Menurut Mead, orang bertindak berdasarkan makna simbolik yang muncul dalam sebuah situasi tertentu. Sedangkan simbol adalah representasi dari sebuah fenomena, dimana simbol sebelumnya sudah disepakati bersama dalam sebuah kelompok dan digunakan untuk mencapai sebuah kesamaan makna bersama. (West-Turner, 2009:104).

Mead menjelaskan tiga konsep dasar teori interaksi simbolik, yaitu:

1) Pikiran (*Mind*)

Pikiran yaitu kemampuan untuk menggunakan simbol yang mempunyai makna sosial yang sama, dimana setiap manusia harus mengembangkan pemikiran dan perasaan yang dimiliki bersama melalui interaksi dengan orang lain. Interaksi tersebut diekspresikan menggunakan bahasa yang disebut sebagai simbol signifikan (*significant symbol*) atau simbol-simbol yang memunculkan makna yang sama bagi banyak orang (West-Turner, 2009:105).

Terkait erat dengan pikiran ialah pemikiran (*thought*), yang dinyatakan sebagai percakapan di dalam diri seseorang. Salah satu aktivitas yang dapat diselesaikan melalui pemikiran ialah pengambilan peran (*role-taking*) atau kemampuan untuk menempatkan diri seseorang di posisi orang lain. Sehingga seseorang akan menghentikan perspektifnya sendiri mengenai suatu pengalaman

dan membayangkan dari perspektif orang lain. (West-Turner, 2009:105).

2) Diri (*Self*)

Mead mendefinisikan diri (*self*) sebagai kemampuan untuk merefleksikan diri kita sendiri dari perspektif orang lain. Dimana, diri berkembang dari sebuah jenis pengambilan peran yang khusus, maksudnya membayangkan kita dilihat oleh orang lain atau disebut sebagai cermin diri (*looking glass self*). Konsep ini merupakan hasil pemikiran dari Charles Horton Cooley (West-Turner, 2009:106).

Cermin diri ini mengimplikasikan kekuasaan yang dimiliki oleh label terhadap konsep diri dan perilaku, yang dinamakan sebagai efek *Pygmalion* (*Pygmalion Effect*), merujuk pada harapan-harapan orang lain yang mengatur tindakan seseorang. Menurut Mead, melalui bahasa orang mempunyai kemampuan untuk menjadi subjek dan objek bagi dirinya sendiri. Sebagai subjek ("I" atau "Aku") kita bertindak, bersifat spontan, impulsif, serta kreatif, dan sebagai objek ("Me" atau "Daku"), kita mengamati diri kita sendiri bertindak, bersifat reflektif dan lebih peka secara sosial (West-Turner, 2009:106-107).

3) Masyarakat (*Society*)

Mead berargumen bahwa interaksi mengambil tempat di dalam sebuah struktur yang dinamis, budaya, masyarakat dan sebagainya. Individu-individu lahir ke dalam konteks sosial yang sudah ada. Mead mendefinisikan masyarakat sebagai sebuah jejaring hubungan sosial yang diciptakan manusia. Individu-individu yang terlibat di dalam masyarakat melalui perilaku yang mereka pilih secara aktif dan

sukarela. Sehingga, masyarakat menggambarkan keterhubungan beberapa perangkat perilaku yang terus disesuaikan oleh individu. Masyarakat terdiri atas individu-individu yang mempengaruhi pikiran dan diri, yaitu orang lain secara khusus atau orang-orang yang dianggap penting, yaitu individu-individu yang penting bagi kita, seperti orang tua, teman, serta kolega dan orang lain secara umum, merujuk pada cara pandang dari sebuah kelompok sosial atau budaya sebagai suatu keseluruhan. (West-Turner, 2009:107-108).

David Belle, penemu *Parkour*, menyebutkan *Parkour* bertujuan untuk melatih efisiensi gerakan untuk membentuk badan dan pikiran seseorang untuk dapat menghadapi rintangan-rintangan dalam kondisi bahaya. Banyak orang awam yang melihat video-video *Parkour* mulai beranggapan bahwa *Parkour* adalah olah raga ekstrim dan menggolongkannya dengan olahraga seperti *skate board*, *bm*x dan lainnya. Sehingga banyak orang yang nekat melakukan gerakan-gerakan berbahaya yang akhirnya berakibat pada cedera serius. Padahal *Parkour* tidak hanya berhubungan dengan nyali saja, tapi sangat berhubungan erat dengan pikiran matang, latihan fisik dan dan teknik yang terus menerus dilakukan.

Metode Penelitian

Objek penelitian merupakan hal yang menjadi titik yang menjadi perhatian dari suatu penelitian. Titik perhatian tersebut berupa substansi atau materi yang diteliti atau dipecahkan permasalahannya menggunakan teori yang bersangkutan. Menurut Chaer (2007: 17). Objek penelitian pada penelitian ini yaitu fenomena komunikasi pelaku olahraga ekstrim komunitas *Parkour* kota Pekanbaru, termasuk didalamnya

mengenai motif, pemaknaan diri dan pengalaman komunikasi.

Hasil Dan Pembahasan

Motif karena (Because Motive)

Para anggota *Parkour* memiliki berbagai motif mereka untuk masuk dan bergabung di komunitas *Parkour Flow it* Pekanbaru ini. Motif masa lalu menjadi alasan bagi seseorang untuk mempertahankan kehidupannya, misalnya sudah *tradisi* atau *kebiasaan*.

1. Dorongan Psikis

Dorongan psikis merupakan dorongan yang berasal dari jiwa seseorang yang bersifat abstrak. Hal tersebutlah yang terjadi pada sebagian informan dalam penelitian ini. Bagi sebagian informan salah satu motif menjadi anggota *Parkour* adalah karena adanya gejala yang muncul dari dalam diri informan sendiri yang tertarik pada *Parkour*. Ketertarikan tersebut sudah mulai mereka rasakan sejak melihat dan memperhatikan *Parkour* di video atau melihat langsung.

Beberapa informan mengakui rasa gejala yang ada dirinnya baru berani mereka ungkapkan ketika mereka beranjak dewasa. Seperti yang diungkapkan beberapa informan sebagai berikut:

Berikut adalah penuturan ketua Komunitas *Parkour flow it* Pekanbaru, Bayu Satria mengenai motif masa lalu untuk menjalankan kehidupannya:

“Alasan pribadi saya ikut bergabung di komunitas *Parkour Flow it* Pekanbaru ini adalah yang pertama saya suka tantangan, dan ketika saya melihat bagaimana para pelaku *Parkour* beraksi di Tv dan internet saya semakin menyukainya dan ingin melakukan hal yang sama, selain kesukaan saya terhadap *Parkour*

itu sendiri alasan saya ikut bergabung dengan komunitas untuk menembus batas diri saya sendiri serta mencari jati diri saya”. (Bayu Satria, wawancara 29 September 2016)

2. Coba-coba

Coba-coba merupakan salah satu motif informan dalam penelitian ini menjadi seorang praktisi *Parkour*. Hal tersebut dikarenakan rasa penasaran untuk mencoba melakukan aksi *Parkour* yang menurutnya sangat menantang dan membangkitkan adrenalin. Setelah awalnya hanya ingin coba-coba saja beraksi, itu membuatnya ingin terus melakukannya lagi sehingga membuatnya benar-benar menjadi seorang praktisi *Parkour*. Seperti yang diungkapkan informan berikut:

Selain motif yang didasari oleh dorongan psikologis, ada anggota *Parkour Flow it* Pekanbaru yang ikut bergabung karena motif untuk hal seperti coba-coba:

“pada awalnya saya ikut-ikutan karena diajak teman, ketika pertama kali melihat mereka beraksi waktu latihan saya semakin tertarik karena memang menantang, karena memang dulu tau *Parkour* hanya dari film saja, tetapi setelah kurang lebih 3 bulan bergabung kalau *Parkour* merupakan sebuah olahraga yang menantang dan ekstrim sehingga cocok dengan diri saya yang suka tantangan, komunitas *Parkour* Pekanbaru ini membuat saya makin percaya diri dengan kemampuan dan kebersamaan yang saya punya saya merasa punya keluarga baru dan saling berinteraksi sehingga saya merasa nyaman beraktifitas bersama mereka .”(Nofrialdy hasil wawancara pada tanggal 27 September 2016)

3. Sensasi Tersendiri

Sensasi tersendiri yang menjadi salah satu motif anggota komunitas *Parkour Flow it* Pekanbaru adalah sensasi yang mereka rasakan saat beraktifitas *Parkour*. Bagi mereka *Parkour* merupakan kebutuhan dan menjadi sebuah kebebasan dan juga menjadi filosofi dalam menjalani kehidupan, karena adanya sensasi tersendiri yang mereka rasakan saat beraksi.

Selain hal di atas, terdapat motif lain yang mendorong informan untuk masuk menjadi anggota komunitas *Parkour Flow it* Pekanbaru.

“ada faktor yang membuat saya ingin bergabung dengan komunitas *Parkour Flow it* yaitu, ingin melatih fisik supaya lebih ideal bentuk tubuh saya, dan lebih keren aja kalau olahraga ekstrim ini dan selain bisa melatih mental juga bisa eksis di media sosial.” (Bayu Satria, hasil wawancara pada tanggal 27 September 2016)

“Saya dulu dibilang penakut dan mental kecil, saya juga merasa seperti itu sehingga ketika melihat adanya komunitas *Parkour Flow it* ini jadi saya ingin memacu diri dan mengalahkan ketakutan saya di komunitas *Parkour Flow it* ini” (Nofrialdy 29 September 2016).

Motif Harapan (In Order To Motive)

In-order-to yaitu motif yang merujuk pada tindakan dimasa yang akan datang. Dimana tindakan yang dilakukan oleh seseorang pasti memiliki tujuan yang telah ditetapkan (Kuswarno, 2009:18). Hal tersebut mendorongnya untuk lebih yakin terhadap keputusan yang diambil. Motivasi *in-order-to* adalah sebuah konteks makna yang dibangun dalam momen proyeksi. Urutan tujuan makna itu sendiri adalah faktor sebuah

konsep pengalaman masa lalu, pengalaman yang melibatkan keberhasilan realisasi tujuan tertentu dengan penggunaan makna tertentu.

Setiap pra perkiraan motivasi *in order to* seperti stok pengalaman yang ditingkatkan menjadi status “saya dapat melakukannya lagi” (Shutz, 1967:89)

Begitu juga dengan para anggota komunitas *Parkour Flow It* Pekanbaru ini. Para anggota ini memiliki berbagai alasan yang ingin dicapai dan dikehendaki dimasa yang akan datang yang lebih dikenal dengan nama motif yang akan datang.

1. Menjadi Praktisi *Parkour*

Setelah menjalani kehidupan sebagai seorang anggota komunitas *Parkour* beberapa informan menyatakan ingin terus melatih dirinya sehingga menjadi praktisi *Parkour* yang terkenal dan terus menyebarkan “virus” *Parkour* di Pekanbaru dan Indonesia. Seperti yang diungkapkan oleh informan penelitian sebagai berikut:

“Tentu saja, untuk kedepannya aku ingin terus melatih diri dan menjadi praktisi *Parkour* dan dikenal orang sehingga bisa menyebarkan *Parkour* di Indonesia khususnya Pekanbaru.” (hasil wawancara dengan Bayu Satria Mandala 28 September 2016)

2. Diakui Keberadaannya di Masyarakat

Setiap orang pasti memiliki pandangan tentang pelaku *Parkour*, baik pandangan negatif maupun positif. Faktanya hingga saat ini sebagian besar orang memandang ini adalah hal yang ekstrim dan orang cenderung memandang negative dikarenakan resiko yang bisa didapat dari olahraga ekstrim ini. Hal tersebut dapat dilihat dari banyaknya penolakan dimasyarakat untuk mengakui keberadaan mereka. Karena menyembunyikan identitas asli mereka selamanya juga tidaklah memberikan rasa nyaman. Sehingga sebagian informan dalam penelitian ini

memiliki harapan kedepan agar mereka diakui dan diterima di masyarakat luas. Seperti yang diungkapkan beberapa informan sebagai berikut:

“ya kita pengen eksis juga di depan masyarakat dan mendapatkan pengakuan dari masyarakat bahwa apa yang kita lakukan itu benar dan bisa dilakukan oleh semua orang. (hasil wawancara dengan Nofrialdy 27 September 2016)

Pemaknaan Diri Anggota Komunitas *Parkour Flow it* Pekanbaru

Menjadi seorang yang menyukai apapun hal yang menantang, menyenangkan atau menyakitkan merupakan sebuah kebebasan bagi setiap orang, bagaimana ia ingin menjalani kehidupannya, sehingga dia tidak menyesali waktu yang telah dijalaninya dan walaupun dia menyesalinya itu tetap merupakan kebebasan bagi siapapun untuk melakukan apapun hal selagi masih berada dibawah norma yang ada dalam masyarakat.

Dari hasil wawancara mendalam yang peneliti lakukan terhadap pelaku olahraga ekstrim yaitu anggota komunitas *Parkour Flow it* Pekanbaru di temukan beberapa makna yang mereka berikan terhadap status mereka sebagai pelaku olahraga ekstrim sebagai berikut:

1. Diri yang Pemberani

Secara harfiah *Parkour* bisa diartikan sebagai seni bergerak dan metode latihan natural yang bertujuan untuk membantu manusia bergerak dengan cepat dan efisien. *Parkour* menggunakan beberapa gerakan seperti berlari, memanjat, meloncat untuk melatih kemampuan manusia untuk melewati segala bentuk rintangan di berbagai situasi dan kondisi di lingkungan urban atau rural. Itu berarti untuk menolong seseorang melintasi rintangan, yang bisa berupa apa saja di sekitar lingkungan dari cabang-cabang pohon dan batu-batuan hingga pegangan tangan dan tembok beton.

2. Diri yang Bebas

Bergabung menjadi salah satu anggota dari anggota komunitas pelaku olahraga ekstrim seperti *Parkour Flow it* Pekanbaru bukanlah sebuah keputusan yang salah, ini adalah murni keinginan bagi para pelaku karena disini mereka mendapatkan apa yang mereka mau, apa yang membuat mereka bangga. Olahraga ekstrim bukanlah olahraga yang dilakukan orang-orang yang tidak waras, karena menimbang resiko yang akan di dapatkan, olahraga *Parkour* mengajarkan sebuah arti kebebasan yang baru bagi para pelakunya. Seperti wawancara kepada informan berikut:

“kita yang berumur sekitar 16-20 tahunan pasti masih mencari jati diri kita yang sebenarnya, banyak hal yang kita lakukan di saat umur kita di skala ini tidak semuanya benar-benar kita inginkan terkadang kita hanya mencoba apakah cocok atau tidak, atau bahkan hanya iseng, atau hanya ingin eksis dan mendapatkan pengakuan dari lingkungan kita. Dulu saat pertama kali saya join umur saya 17 tahun, awalnya ngeri-ngeri sedap, mental di uji, tetapi seiring berjalannya waktu ngerasa bebas aja bukan hanya ketika berkegiatan *Parkour* tapi juga di kehidupan sehari-hari.” (Hasil wawancara dengan Bayu Satria 27 September 2016)

3. Diri yang Diakui

Perasaan ingin diakui dan di terima masyarakat merupakan keinginan semua orang, merasa sepi dan bertentangan dengan kelompok yang mayoritasnya besar. Hal tersebut yang membuat perasaan minder, keinginan untuk menjadi seseorang yang diakui lingkungan, untuk membuktikan kalau aku bisa melakukannya dan yang kulakukan adalah benar, sehingga mereka tidak lagi merasa di lupakan atau

di kucilkan. Seperti pernyataan informan sebagai berikut:

“dulu saya dianggap cupu, badan juga kurus kecil, yang kadang dianggap seperti anak bawang lah, dan itu sedikit banyaknya membuat saya kesal, namun setelah saya bergabung dan mengikuti berbagai kegiatan bersama komunitas *Parkour Flow it* Pekanbaru ini, banyak yang mengakui apa yang saya lakukan, karena yang saya lakukan tidak mudah, dan membutuhkan latihan yang tekun, sekarang saya bisa membuat orang-orang yang memandang saya sebelah mata sadar, dan itu membuat saya senang dan bangga karena sudah membuktikan kepada mereka dan diri saya sendiri bahwa saya bisa melewati batas kemampuan saya sendiri”. (Hasil wawancara dengan Nofrialdy 27 September 2016)

Pengalaman Komunikasi Anggota Komunitas *Parkour Flow it* Pekanbaru

Dalam memutuskan diri untuk bergabung dengan komunitas *Parkour Flow it* Pekanbaru hingga sekarang banyak pengalaman komunikasi yang didapat oleh para anggota komunitas pelaku olahraga ekstrim ini, banyak yang didapat oleh anggota komunitas *Parkour Flow it* Pekanbaru sebagai pelaku olahraga ekstrim yang sudah mereka jalani setelah menjadi anggota komunitas ini dan menekuninya selama beberapa waktu, ada yang menyenangkan seperti pujian, *respect*, penghargaan, penghormatan, atau pengalaman yang kurang menyenangkan atau tidak menyenangkan seperti, hinaan, cacian, atau lebih parah dimaki oleh oknum-oknum masyarakat yang kurang menghargai prinsip kebebasan yang dipegang oleh tiap manusia.

Peneliti menjabarkan dan membagi pengalaman komunikasi yang terjadi dalam anggota komunitas

dan menekuninya. Berikut ungkapan salah satu informan peneliti yaitu Bayu Satria:

“Kalau masalah komunikasi tentang komunitas aku lebih sering *sharing* dengan abang saya, karena jarak umur kami yang tidak terlalu jauh, dan dia juga bukan orang yang terlalu kaku, yang jelas dia mendukung kegiatan saya di *Parkour* ada beberapa kali dia melihat saya beraksi ketika ada *event*, dan ketika saya berhasil mendapatkan penghargaan, dia bangga dan memuji saya, dia terus memberi dukungan kepada saya supaya terus berkarya di *Parkour* dan terus mengembangkan *Parkour* Pekanbaru, kalau mama dia selalu mendukung semua kegiatan saya, selagi itu positif kepada diri saya, itu bukan masalah bagi mama.” (Hasil wawancara dengan Bayu Satria 27 September 2016)

Hal ini di perkuat dengan pernyataan oleh informan pendukung Bayu, yaitu abangnya:

“Bayu dan saya komunikasi baik terus, sebelum atau sesudah dia bergabung dengan *Parkour* saya selalu mendukung semua kegiatan yang adik saya tekuni, selagi itu positif, walaupun ekstrim tetapi lebih banyak positif yang bisa dia ambil dari sana, dan juga dia bisa menjadi ketua komunitas *Parkour* Pekanbaru itu membuat saya bangga” (Hasil wawancara dengan Andre Putera27 September 2016).

Selain itu salah satu informan mempunyai bentuk pengalaman komunikasi menyenangkan yang berbeda, yaitu ia merasa mendapatkan hak kebebasan dalam menentukan kegiatan yang di jalani, seperti

Seperti yang di ungkapkan oleh informan atas jawaban dari pertanyaan yang peneliti berikan mengenai pengalaman komunikasi menyenangkan yang di alami dan di rasakan saat menjadi anggota komunitas *Parkour* hingga sekarang. Mereka mengungkapkan bagaimana perbandingan atau perbedaan selama sebelum dan sesudah menjadi anggota komunitas *Parkour* saat berkomunikasi dengan orang sekitar yaitu orang tua, keluarga, serta teman atau orang-orang sekitar yang ia temui. Seperti salah satu informan berikut dari pengalaman komunikasi yang di berikan dalam bentuk ungkapan, sikap dari orang tua dan keluarga yang menerima, bahagia, dan bangga dengan pilihannya

pernyataan Nofrialdy yang merupakan salah satu informan peneliti:

“Untuk masalah kegiatan, orang tua saya sangat menghargai apapun keputusan saya, mereka menganggap saya sudah dewasa dan dapat memilah-milah yang baik untuk saya. Jadi ya untuk kegiatan seperti ini kita gak pernah mendebatkan, dan saya pun menghargai mereka juga.” (Hasil wawancara dengan Nofrialdy 29 September 2016).

Hal tersebut di tambahkan untuk memperjelas ungkapan Nofrialdy oleh teman yang menjadi orang terdekat informan selama dalam proses sebelum dan sesudah menjadi pelaku olahraga ekstrim *Parkour* adalah sebagai berikut:

“Setahu saya seperti yang di bilang si Nofri, bahwa keluarganya membebaskan anak laki-laknya untuk memilih keputusan yang menyangkut dirinya sendiri, termasuk kegiatan komunitas seperti *Parkour* ini. Jadi ya keluarga tidak terlalu mempermasalahkan” (Hasil wawancara dengan Tommy Ardiansyah 28 September 2016)

Bentuk komunikasi lainnya yaitu seperti Bella Atikah yang menyatakan bahwa dirinya merasa senang ketika sekarang sudah dapat berkomunikasi dengan teman-temannya dengan baik, yaitu terutama dalam membicarakan masalah yang berhubungan dengan *Parkour*.

“Dulu pas teman-teman saya ngobrol masalah *Parkour* kurang nyambung sih haha, tapi sekarang setelah ikut gabung dan juga menekuni Alhamdulillah makin akrab makin terasa seperti keluarga.” (Hasil wawancara dengan Bella Atikah 29 September 2016)

Hal ini diperkuat oleh pernyataan dari teman Bella yaitu Annisa T:

“Sekarang kita ama Bella makin akrab, kita *share* semua tentang *Parkour*, komunikasi kita baik kok”

Dari hasil wawancara, informan yang bernama Bella Atikah mendapatkan pengalaman komunikasi menyenangkan dari temannya berupa dukungan pada saat mengambil keputusan untuk menjadi anggota *Parkour*, dan *share* tentang *Parkour* bareng pada saat Bella ingin mencari tahu lebih dalam mengenai *Parkour* dan pada saat setelah menjadi anggota komunitas *Parkour*.

Bayu Satria mendapat dukungan pula dari abangnya dan orangtuanya pada saat berkegiatan di komunitas *Parkour*, dan Nofrialdy mendapat dukungan dari teman berupa pengetahuan dan ajaran tentang *Parkour*.

Adapun dukungan yang di berikan teman-teman di sekitar pelaku olahraga ekstrim *Parkour* yang membentuk pengalaman komunikasi yang menyenangkan seperti di ajak dalam kegiatan di dalam ataupun di luar komunitas, saling *sharing*, saling komunikasi di komunitas ataupun melalui media social, bentuk dukungan dalam hal saling *share* mengenai *Parkour*. Seperti yang di ungkap oleh informan yaitu Bella Atikah sebagai berikut:

“Sebelum aku gabung ke komunitas aku dan teman-teman emang udah sering Tanya-tanya masalah *Parkour*. Emang udah sering udah baik-baik aja, sekarang setelah gabung makin lancer makin nyambung aja ama mereka. Diajak main atau sekedar ngumpul diluar acara kegiatan komunitas, kita tetap solid diluar atau di dalam komunitas.” (Hasil wawancara dengan Bella Atikah 27 September 2016)

Pengalaman Komunikasi Tidak Menyenangkan

Salah satu bentuk pengalaman komunikasi tidak menyenangkan dalam kehidupan Pelaku olahraga ekstrim *Parkour* di KotaPekanbaru adalah timbulnya perdebatan ketika pada tahap perizinan dan restu kepada orang tua dan keluarga, karena perbedaan persepsi dengan masing-masing agama. Dan setiap pelaku berkomunikasi dengan orang tua atau keluarga, mereka sangat kontra dengan pelaku dan meyakinkan pelaku agar keluar dari komunitas *Parkour* dan menjauhkan diri dari yang namanya *Parkour*.

Pengalaman komunikasi tidak menyenangkan antara pelaku olahraga ekstrim *Parkour Flow it* Pekanbaru dengan keluarga.

Bentuk pengalaman komunikasi yang dirasakan pelaku yaitu seperti tidak diberi uang saku, atau dianggap seperti orang bodoh yang tidak ada kerjaan, dan dianggap gila karena melakukan hal-hal bodoh seperti *Parkour*. Seperti yang di paparkan sebagai berikut.

“Dulu awal-awal kan yang tau saya *join* ke *Parkour* Cuma abang saya, dia memang mendukung. Tapi waktu itu saya pernah “ketangkap basah” oleh kakak perempuan saya, sesampai di rumah saya dimarahi, sampai-sampai dia ngomong “*awas kau ya gak akan aku kasi uang saku lagi, apa tu yang kau buat, lompat sana sini, sekali jatuh patah badan tu gak jadi orang kau lagi, keluar kau dari Parkour-Parkour tu macam orang gila aku tengok*” kakak saya sampai berbicara seperti itu, tapi seiring berjalannya waktu, dia akhirnya sedikit demi sedikit bisa mengerti kondisi dan keadaan saya di umur yang masih belasan tahun, sekarang dengan

kakak sudah baik, tapi masih sering disindir masalah *Parkour* ini. (Hasil wawancara dengan Bayu Satria 27 September 2016).

Pernyataan di perkuat oleh informan tambahan yang merupakan Abang dari Bayu:

“Iya pernah waktu itu kakak marah besar ke Bayu, tapi ya akhirnya baik-baik aja karena dia juga mengerti si Bayu, lagian Bayu juga berprestasi dan tidak asal ikut-ikutan saja. Saya juga bantulah kasi penjelasan waktu itu hingga kakak bisa mengerti” (Hasil wawancara dengan Andre Putera 29 September 2016)

Pengalaman komunikasi tidak menyenangkan juga di rasakan informan kedua, yaitu Bella Atikah seperti berikut ini:

“Mungkin ketika saya pernah ngomong ke Ibu lewat telfon, saya bicara mengenai *Parkour* dia kaget, dia larang, marah-marah, suruh keluar dari komunitas itu dan jangan pernah ikut-ikut kegiatan seperti itu, bahaya sekali, begitu katanya. Tapi setelah saya beri penjelasan akhirnya Ibu bisa mengerti” (Hasil wawancara dengan Bella 28 September 2016)

Pengalaman komunikasi tidak menyenangkan juga di alami informan terakhir Nofrialdy, yaitu:

“Awalnya saya memang sembunyi-sembunyi, sampai akhirnya saya memberanikan diri untuk menjelaskan dan memberi tahu kepada orang tua saya atas saran teman saya juga, lalu orang tua pun sangat marah, karena menurutnya saya udah tidak waras, sempat 2 minggu saya tidak diberi uang saku, karena masih tetap bergabung di

Parkour, tapi alhasil saya bisa menjelaskan dengan baik ke mama khususnya, akhirnya mama bisa menerima, terlebih dia juga tau saya sudah cukup lama disana dan punya banyak teman dan juga sudah berprestasi.” (Hasil wawancara dengan Nofrialdy 28 September 2016).

Dari hasil wawancara di dapatkan dari ketiga informan yang mendapat komunikasi tidak menyenangkan dari keluarganya yaitu berupa penolakan dari teman keluarga.

Adapun pengalaman komunikasi tidak menyenangkan yang di dapat dari teman-teman, atau orang sekitar selain lingkungan keluarga ketiga informan, seperti yang di paparkan oleh ketiga informan sebagai berikut:

“Kalau teman-teman di sekolah ya paling ngejek lah, ada yang bilang gila lah, dah tau bahaya masih aja, gitu-gitu mereka ngomongnya. Ya anjing menggonggong kafilah tetap berlalu, saya cuekin aja malah dijadikan semangat, supaya mereka bisa lihat kalau saya punya *passion* di *Parkour*, dan saya bebas menentukan apa yang saya mau, jadi kenapa mereka yang repot” (Hasil wawancara dengan Bella Atikah 28 September 2016).

Pernyataan di perkuat oleh informan tambahan yang merupakan orang teman Bella:

“Ya biasalah, banyak yang terlalu perhatian sama kita-kita, banyak yang ngejek, biasa itu karena hidup itu banyak pro kontra, yang jelas, hidup kita ya kita bebas ngejalaninya selama gak ngerugiin orang lain.” (Hasil wawancara dengan Anissa T 29 September 2016).

Informan yang bernama Nofrialdy pun mempunyai pengalaman komunikasi tidak menyenangkan, penjelasannya sebagai berikut:

“Ya samalah, namanya juga manusia, ada yang perhatian ada yang sok perhatian atau malah terlalu perhatian, sampai-sampai menghina, padahal mereka tidak mengerti apa yang kami lakukan, kami hanya melakukan yang ingin kami lakukan, yang jelas kami tidak merugikan mereka. (Hasil wawancara dengan Nofrialdy 28 September 2016).

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Ahmad, Abu, 2002. *Psikologi Sosial*. Jakarta: Rineka Cipta
- Ahmadi, Agus. 2009. *Psikologi Umum*. Jakarta: Rieka Cipta
- Agustiani, Hendriati. 2006. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Refika Aditama
- Andi, Prastowo. 2010. *Menguasai Teknik-Teknik Koleksi Data Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Ardianto, Elvinaro. 2010. *Metode Penelitian Untuk Public Relatios Kuantitatif Dan Kualitatif*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media
- Arikunto, Suharsini. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- Atkinson, Rita . L., Richard C. Atkinson, Edward E. Smith, Daryl J, Bem, 2011. *Pengantar* . Tangerang: Interaksara.
- Budyatna, Muhammad dan Leila Mona Ganiem. 2011. *Teori Komunikasi Antarpribadi*. Jakarta: Penerbit Kencana.
- Bungin, Burhan. 2005. *Analisis Data Penelitian Kualitatif*. Jakarta; Raja Grafindo Persada.
- Burns, R.B.I 1997. *The Self Concept*. London: Longman Group Limited.

- Cangara, Hfield. 2005. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Darmadi, Hamid, 2013. *Dimensi-Dimensi Metode Penelitian Pendidikan dan Sosial*. Jakarta: Alfabeta
- Desmita. 2009. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Remaja RosdaKarya.
- Devito, Joseph A. 2000. *Interpersonal Communication Book*. New York: Harper&Row.
- Hasan, M Iqbal. 2004. *Pokok – Pokok Materi Metodologi Penelitian dan Aplikasinya*. Jakarta : Ghalia Indonesia
- Hurlock, Elizabeth B. 1997. *Psikologi Perkembangan; Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Alih bahasa: Istiwidayanti & Sijabat, Max R. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Husein Umar. 2003. *Metode Riset Komunikasi Organisasi*. Jakarta: Pustaka Utama
- Iriantara, Yosol. 2004. *Manajemen Strategi Public Relations*. Ghalia Indonesia. Bandung.
- Kuswarno, Engkus. 2009. *Fenomenologi*. Bandung: Widya Padjajaran.
- Littlejohn W. Stephen dan Karen A. Foss. 2011. *Teori Komunikasi*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Mulyana, Deddy. 2007. *Ilmu Komunikasi, Pengantar*. Jakarta: Remaja RosdaKarya
- _____. 2010. *Metode Penelitian Kualitatif Paradigma Baru Ilmu Komunikasi dan Ilmu Sosial Lainnya*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Moleong, J Lexy. 2005. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Myers, G.E dan Myers, M.T. 2004. *The dynamics of Human Communication Sixt Edition*. New York.
- Patilima, Hamid. 2005. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Pudjijogyanti, Clara R., 1998. *Konsep diri dalam pendidikan*. Arcan.
- Putera, Nusa, 2012. *Penelitian Kualitatif: Proses dan Aplikasi*. Jakarta: Permata Puri Media
- Raco. (2010), *Metode Penelitian Kualitatif Jenis, Karakteristik dan Keunggulan*, Gramedia Widiasarana Indonesia, Jakarta
- Rakhmat, Jalaluddin. 2008. *Psikologi Komunikasi*. Bandung: Remaja RosdaKarya
- Riswandi, 2009. *Ilmu Komunikasi*. Jakarta : Graha Ilmu.
- Ruslan, Rosady. 2010. *Metode Penelitian Public Relations dan Komunikasi*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Sajoto. 2008. *Kondisi Fisik dan Pengukuran*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Schutz, Alfred dalam John Wild dkk. 1967. *The Phenomenology of the Social World*. Illinois: Northon University Press.
- Sugiyono. 2008. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta
- Sukandarrumudi. 2004. *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Suyanto, 2005. *Merefleksikan Perubahan Sosial Masyarakat Indonesia*. Jakarta: Kompas Gramedia.
- Syafruddin. 2010. *Pendidikan Olahraga Pengaruh Metode Kondisi Fisik Pada Pendidikan Jasmani*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Tamsil. 2005. *Komunikasi Antarpribadi*. dalam <http://kawanlaba.wordpress.com>
- Walgito, Bimo. 2005. *Pengantar Umum*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- West.R dan Lynn H. Turner. 2009. *Pengantar Teori Komunikasi*:

Analisis dan Aplikasi. Jakarta: Salemba Humanika.

Wibowo. 2011. *Manajemen Perubahan*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.

Yasir, 2011. *Teori komunikasi*. Pekanbaru: Pusat Pengembangan Pendidikan Universitas Riau

Sumber lain :

Andriani, Mutiara. 2011. *Konsep Diri dengan Konformitas komunitas Hijabers*. Makassar. Universitas Muhammadiyah Makassar.

Christy, Chicilia, 2015. *Konsep Diri Remaja Punk di Kota Pekanbaru*. Universitas Riau.

Fitriawati, Dinny. 2010. *Konsep Diri dan Pola Komunikasi Cosplayerself and Concept Communication Pattern in Cosplayer* . Bandung. Universitas Padjajaran

Ramadha Rachmad 2016. *Konsep Diri Anggota komunitas Liburun di Kota Pekanbaru*. Universitas Riau.

Nofitri, Riska 2016. *Fenomena Komunikasi Pria Biseksual di Kota Pekanbaru*. Universitas Riau.

Wirman, Welly. 2012. *Pengalaman Komunikasi dan Konsep Diri Perempuan Gemuk*, Journal of Dielectics, Vol2, No.1 Bandung: Pascasarjana Unpad.

www.citizenmagz.com/?p=1925(diakses pada 16 Juni 2016 pukul 16.26 WIB)

www.parkourindonesia.web.id (diakses pada 10 Juli 2016 pukul 10.06 WIB)