

## HUBUNGAN SKATEBOARD JALANAN TERHADAP PEJALAN KAKI DI KOTA BANDUNG

Yazid Nuur Shafwan<sup>1</sup>, Gifar Nur Insandi<sup>2</sup>, Muhammad Faza Atqiya<sup>3</sup>, Albyanka Romero<sup>4</sup>, Muhammad Fikri A'lwani<sup>5</sup>,  
Program Studi Film dan Televisi  
Fakultas Pendidikan Seni dan Desain  
Universitas Pendidikan Indonesia  
Bandung, Indonesia  
[yazidnuurshafwa@gmail.com](mailto:yazidnuurshafwa@gmail.com)

**Abstrak** – Perkembangan skateboard di Indonesia dapat dirasakan di beberapa kota salah satunya di kota Bandung, kota Bandung merupakan salah satu kota yang memiliki potensi kreatif. Banyak sekali peminat yang antusias terhadap olahraga skateboard ini. Maraknya pemain skateboard yang menjadikan trotoar sebagai arena bermain, membuat kenyamanan umum terganggu. Tujuan penelitian ini yaitu mengetahui hubungan antara skateboard jalanan terhadap pejalan kaki di kota Bandung, penelitian dilakukan melalui penyebaran angket secara langsung dan melalui media sosial berbentuk google form, populasi yang digunakan menggunakan populasi tak terhingga dengan 349 sampel dan margin error 5% yang ditunjukkan kepada masyarakat luas khususnya kepada para pejalan kaki dan pemain skateboard, uji statistik yang digunakan yaitu uji statistik Chi-Square dan menghasilkan adanya hubungan antara skateboard jalanan terhadap pejalan kaki di kota Bandung.

**Kata kunci** – Skateboard; Fasilitas Umum; Masyarakat; Bandung

---

## THE RELATIONSHIP BETWEEN STREET SKATEBOARDS TO PEDALISTS IN BANDUNG CITY

**Abstract** – The development of skateboarding in Indonesia can be felt in several cities, one of which is the city of Bandung, the city of Bandung is one of the cities that has creative potential. There are so many enthusiasts who are enthusiastic about this skateboarding sport. The rise of skateboarders who use sidewalks as a playground has disrupted general comfort. The purpose of this study is to determine the relationship between street skateboards and pedestrians in the city of Bandung, the research was carried out through direct distribution of questionnaires and through social media in the form of google form, the population used was an infinite population with 349 samples and a 5% margin of error aimed at the community. especially for pedestrians and skateboarders, the statistical test used is the Chi-Square statistical test and results in a relationship between street skateboarding and pedestrians in the city of Bandung.

**Keywords** – Skateboard; Public Facilities; Public; Bandung

**Korespondensi:** Yazid Nuur Shafwan. Program Studi Film dan Televisi, Fakultas Pendidikan Seni dan Desain, Universitas Pendidikan Indonesia, 40154 . Email: [Yazidnuurshafwan@gmail.com](mailto:Yazidnuurshafwan@gmail.com)

## PENDAHULUAN

Kota Bandung merupakan sebuah kota cosmopolitan dimana kota ini didirikan memang untuk menjadi sebuah kota. Bandung sejarahnya adalah kota yang dikenal pluralis, tempat berbagai macam kebudayaan hadir menjadikan Bandung memiliki entitas sebagai sebuah kota budaya urban (Supiarza et al., 2018; Widjaja, 2013). Sejak dulu kota Bandung menggeliat kreativitas anak muda mulai dari aktivitas seni dan olah raga. Berbagai kreasi seni dan kreasi olahraga menjadikan kota Bandung sebagai barometer aktivitas seni dan olah raga di Indonesia. Bandung sebagai representasi masyarakat urban yang didalamnya penuh dengan kreativitas dalam bidang apapun salah satunya adalah dibidang olahraga skateboard (Warsana et al., 2021). Olah raga ini di kota Bandung bukan hanya semata olah raga yang bersifat konvensional, tapi sebagai gaya hidup dan berhubungan dengan gengsi pergaulan. Bahkan beberapa tahun yang lalu, di kota Bandung kelompok musik PAS Band menjadi identik dan representasi anak muda yang menyukai olahraga skateboard. Tidak hanya di kota Bandung, skateboard menjadi gaya hidup bagi anak muda di kota-kota besar di Indonesia (Kurniadi, Y U., 2020).

Skateboard adalah salah satu olahraga ekstrim yang dimainkan dan dicintai oleh kalangan muda maupun tua. *Skateboard* lahir atau pertama kali muncul pada tahun 1950 di California Amerika Serikat. Dimana pada jaman dulu banyak sekali yang memainkan olahraga surfing dan sepatu roda, kemudian muncul olahraga baru yang diberi nama sidewalk surfing sebelum berubah menjadi *skateboarding* (Iain Borden "Speaking the City: Skateboarding Subculture and Recompositions of the Urban Realm" published in Ray Hutchison (ed.), 2001). Maka dari itu nama *skateboarding* adalah gabungan dari olahraga surfing dan sepatu roda. Olahraga *skateboard* bukanlah kegiatan yang mudah untuk dimainkan, dibutuhkan ketekunan dan kemampuan untuk bisa memainkan olahraga *skateboard* (Prentiss et al., 2011). Selain itu juga olahraga *skateboard* sudah sangat populer di Indonesia, banyak pula khususnya di kalangan remaja yang baru mengenal skateboard berpendapat bahwa *skateboard* bukan hanya sekedar olahraga melainkan *skateboard* juga sudah dijadikan gaya hidup (Istiani, 2014).

Perkembangan *skateboard* di Indonesia juga bisa dirasakan di beberapa kota salah satunya di kota Bandung. Kota Bandung merupakan salah satu kota yang memiliki potensi kreatif. Banyak dari anak mudanya mempunyai berbagai kegiatan kreatif mulai dari fashion, dan olahraga. BMX, *Skateboard*, otopet, Sepatu roda, basket, sepak bola, dan lain lain (Borden, 2019). Bahkan pemain skateboard yang sudah menggeluti dunia skateboard secara profesional, skateboard tidak hanya gaya hidup melainkan salah satu cabang olahraga yang mampu memberikan prestasi dan juga bisa dijadikan sumber mata pencaharian (Kurniadi, Y U., 2020), Oleh sebab itu, dari banyaknya kegiatan remaja, *skateboard* bisa dibilang olahraga yang cukup populer di kota Bandung. Dunia *skateboard* di kota Bandung pada saat ini sedang naik ke permukaan. Kita bisa jumpai para pemain *skateboard* di beberapa ruas jalan kota Bandung yang menggunakan trotoar sebagai lahan untuk bermainnya.

Banyak sekali peminat yang antusias terhadap olahraga *skateboard* ini mulai dari kalangan muda, remaja bahkan orang dewasa (Perkasa et al., 2015; Pramudya, 2016).

Namun dengan banyaknya peminat dari *skateboard* ini menjadikan lahan skatepark di kota Bandung terasa semakin sempit, banyaknya peminat olahraga ekstrim ini menjadikan para pemain *skateboard* mencari alternatif lain untuk bermain contohnya mereka memakai trotoar sebagai arena untuk bermain *skateboard*, dampaknya fasilitas umum khususnya trotoar yang dijadikan akses untuk orang-orang berjalan kini seolah beralih fungsi menjadi arena bermain, salah satunya adalah *skateboard*, hal tersebut dapat memicu terganggunya masyarakat pengguna trotoar. Bila pembangunan *skatepark* diperbanyak dapat berfungsi untuk bermain dan berlatih skill karakter agar lebih berkembang dan dapat mewujudkan para talenta juara dari kota Bandung agar dapat bertarung di ajang kompetisi, para pemain *skateboard* dapat mengembangkan *skill* dan *trick-trick* skateboard dan mengaplikasikannya kedalam *obstacle* atau rintangan yang tersedia di *skatepark*. Selain itu juga dalam berbisnis, dunia *skateboarding* dapat menciptakan ekosistem industrinya sendiri, itu terbukti dengan adanya *skateschool*, *skateshop*, distro (*Distribution Store*), hingga *skateboard photographer* dan *videographer*. Hal tersebut tercipta bukan tanpa sebab, melainkan karena adanya pasar yang tercipta dengan sendirinya.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas teori yang akan digunakan pada penelitian ini adalah teori fenomenologi. Fenomenologi merupakan sebuah pendekatan filosofis atau sebuah penelitian untuk meneliti berbagai macam pengalaman manusia. Fenomenologi juga bermakna sebagai metode pemikiran untuk mendapatkan ilmu pengetahuan baru untuk mengembangkan pengetahuan yang ada secara logis, sistematis, kritis, dan tidak berdasarkan apriori/prasangka, (Hajaroh, 2010; Undiana et al., 2020) Untuk itu analisis dari teori fenomenologi adalah melihat fenomena *Skateboarders* jalanan yang sejak dulu sampai saat ini selalu meramaikan jalanan kota Bandung, lalu mencari tau bagaimana pandangan para pengguna trotoar yakni pejalan kaki terhadap para *skateboarders* yang bermain di ruas jalan trotoar. Oleh karena itu dalam kasus ini peneliti akan meneliti adakah hubungan antara para *Skateboarders* jalanan dengan para pejalan kaki pengguna trotoar di Kota Bandung. Penelitian ini mengkaji menggunakan data kuantitatif untuk mengetahui pandangan pengguna trotoar sebagai sarana public terhadap penggunaan sarana tersebut oleh para pemain skateboard di kota Bandung.

## METODE

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian kuantitatif deskriptif. Penelitian kuantitatif deskriptif digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan, menggambarkan ataupun menjelaskan/explanatory research berbagai fenomena yang telah terkumpul sebagaimana adanya dari data hasil survei langsung dan menyebar angket melalui *google form* (Himawan & Undiana, 2021). Peneliti menggunakan populasi tak terhingga yaitu masyarakat luas dari proporasinya Issac dan Michael, maka jumlah sampel yang harus diperoleh mencapai 349 sampel dengan margin error 5% (Anggyan et al., 2022)

Teknik pengambilan sampel adalah total sampling dengan jumlah sampel 349 sampel khususnya merupakan pejalan kaki dan pemain skateboard tentang hubungan skateboard jalanan terhadap pejalan kaki di Kota Bandung. Teknik pengumpulan data melalui angket

yang disebarkan menggunakan skala likert dengan alternatif jawaban sangat setuju (SS), setuju (S), ragu-ragu (RR), tidak setuju (TS), sangat tidak setuju (STS) dengan jumlah 2 variabel, 6 total indikator dan 24 pernyataan.

Penelitian ini memakai uji statistik Chi-Square dalam mencari keterkaitan hubungan antar variable ketidak nyamanan para pengguna fasilitas umum (trotoar) Ketika ada yang bermain *skateboard* (X1), salah satu penyebab rusaknya fasilitas umum karena dijadikan *obstacle* (rintangan) oleh para *skateboarder* (X2), jalanan atau fasilitas umum menjadi pilihan alternatif untuk bermain *skateboard* (Y1), dan meningkatnya pemain skateboard tidak diiringi dengan pembangunan *skatepark* (Y2). Uji Chi-square adalah uji statistik, uji Chi-square dapat digunakan untuk menguji hipotesis yang terdiri atas dua variabel. (Rochmawati et al., 2018) Rumus dasar Chi-square seperti berikut ini:

$$\chi^2 = \sum \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

Keterangan :

$\chi^2$  = nilai Chi-square

fo = frekuensi yang diobservasi

fe = frekuensi yang diharapkan (Tanzeh & Arikunto, 2014)

a. mencari nilai  $\chi^2$  tabel dengan rumus

$$dk = (k-1)(b-1)$$

Keterangan :

k = banyaknya kolom

b = banyaknya baris

Hipotesis asosiasi akan menghasilkan terdapatnya hubungan antara dua variabel menggunakan skala pengukuran variabel kategori dan data tidak berpasangan. Kriteria hubungan berdasarkan nilai p value > 0,05 maka Ho diterima, Ha ditolak dan jika p value < 0,05 maka Ko ditolak, Ha diterima. (Rochmawati et al., 2018)

### Uji normalitas

Dalam uji normalitas, data ini menggunakan aplikasi SPSS menggunakan Teknik Kolmogorov - Smirnov Test. Dan hasil yang diterima pada tabel 1 menunjukkan p value sebesar 0.008 (p>0,05). Dari nilai tersebut menunjukkan bahwa nilai variable memiliki sebaran data yang normal.

### One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandar dized Residual
N		349
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	8.2003858 7
	Most Extreme Differences	Absolute Positive Negative
Test Statistic		.057
Asymp. Sig. (2-tailed)		.008 <sup>c</sup>

Tabel 1 : Uji Normalitas

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.

Sumber : Hasil Penelitian, 2021

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini, uji statistik Chi Square pertama terdapat dua hipotesa yang dapat menghasilkan terdapatkah hubungan atau tidak ada hubungan pada variabel ketidaknyamanan para pengguna fasilitas umum (trortoar) ketika ada yang bermain *skateboard* dengan jalanan atau fasilitas umum yang dijadikan pilihan alternatif oleh pemain skateboard untuk bermain, hipotesa sebagai berikut :

Ha : tidak terdapat hubungan antara variabel ketidaknyamanan para pengguna fasilitas umum (trortoar) ketika ada yang bermain *skateboard* dengan jalanan atau fasilitas umum yang dijadikan pilihan alternatif oleh pemain skateboard untuk bermain,

Ha : terdapat hubungan antara variabel ketidaknyamanan para pengguna fasilitas umum (trortoar) ketika ada yang bermain *skateboard* dengan jalanan atau fasilitas umum yang

dijadikan pilihan alternatif oleh pemain skateboard untuk bermain,

Data yang dihasilkan sebagai berikut :

**Tabel 2 : Frekuensi X1**

		Freque ncy	Perce nt	Valid Percent	Cumulativ e Percent
Valid	Sangat setuju	49	14.0	14.2	14.2
	Setuju	108	30.9	31.3	45.5
	Ragu	86	24.6	24.9	70.4
	Tidak setuju	68	19.5	19.7	90.1
	Sangat tidak setuju	34	9.7	9.9	100.0
	Total	349	100.0	100.0	

Sumber : Hasil Penelitian, 2021

Dari pernyataan “Saya tidak nyaman dan aman menggunakan fasilitas umum (trotoar) Ketika ada yang bermain skateboard”. sebanyak 49 responden menjawab sangat setuju, 108 responden menjawab setuju, 86 responden menjawab ragu-ragu, 68 responden menjawab tidak setuju, Dan 34 responden menjawab sangat tidak setuju. Dapat disimpulkan bahwa dari 349 responden rata-rata paling banyak menjawab setuju, Dan dapat disimpulkan juga bahwa kebanyakan pengguna fasilitas umum (trotoar) kota bandung setuju jika mereka tidak nyaman dan aman menggunakan fasilitas umum (trotoar) ketika ada yang bermain skateboard.

**Tabel 3 : Frekuensi Y1**

		Frekuensi	Perセント	Valid Percent	Cumulatif Percent
Valid	Sangat setuju	64	18.3	18.3	18.3
	Setuju	122	35.0	35.0	53.3
	Ragu	93	26.6	26.6	79.9
	Tidak setuju	44	12.6	12.6	92.6
	Sangat tidak setuju	26	7.4	7.4	100.0
	Total	349	100.0	100.0	

Sumber : Hasil Penelitian, 2021

Dari pernyataan “Jalan atau fasilitas umum menjadi pilihan alternative untuk bermain *skateboard*”. sebanyak 64 responden menjawab sangat setuju, 122 responden menjawab setuju, 93 responden menjawab ragu-ragu, 44 responden menjawab tidak setuju, Dan 26 responden menjawab sangat tidak setuju. Dapat disimpulkan bahwa dari 349 responden rata-rata paling banyak menjawab setuju, dan dapat disimpulkan juga bahwa kebanyakan pengguna fasilitas umum (trotoar) kota Bandung setuju jika Jalan atau fasilitas umum menjadi pilihan alternative untuk bermain *skateboard*.

**Tabel 4 : Uji Chi-Square**
**Chi-Square Tests**

	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)
Pearson Chi-Square	35.893 <sup>a</sup>	6	.003
Likelihood Ratio	35.221	6	.004
Linear-by-Linear Association	.156	1	.693

N of Valid Cases	34		
	9		

- a. 3 cells (12,0%) have expected count less than
5. The minimum expected count is 2,56.

Sumber : Hasil Penelitian, 2021

Tabel 4 memperlihatkan hasil yang didapat dari uji Chi-Square pada variabel ketidaknyamanan para pengguna fasilitas umum (trotoar) ketika ada yang bermain *skateboard* dengan jalanan atau fasilitas umum yang dijadikan pilihan alternatif oleh pemain *skateboard* untuk bermain, mendapatkan hasil hitung  $\chi^2 < 0,03 < 0,05$ . Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, disimpulkan juga bahwa para pejalan kaki atau pengguna trotoar merasa terganggu dan tidak nyaman Ketika ada yang bermain skate di jalanan atau trotoar, maka dari itu fasilitas umum seharusnya dipakai dengan semestinya dan setiap orang harus bisa menghargai dan menjaga tingkat kenyamanan para pengguna fasilitas umum lainnya.

Dalam penelitian uji statistika Chi square yang kedua terdapat 2 hipotesa juga yang dapat menghasilkan terdapatkah hubungan atau tidak ada hubungan pada variabel salah satu penyebab rusaknya fasilitas umum karena dijadikan *obstacle* (rintangan) oleh para *skateboarder* dengan meningkatnya pemain *skateboard* tidak diiringi beserta pembangunan *skatepark*, hipotesa sebagai berikut :

$H_a$  : tidak terdapat hubungan antara variabel salah satu penyebab rusaknya fasilitas umum karena dijadikan *obstacle* (rintangan) oleh para *skateboarder* dengan meningkatnya pemain *skateboard* tidak diiringi beserta pembangunan *skatepark*.

Ha : terdapat hubungan antara variabel salah satu penyebab rusaknya fasilitas umum karena dijadikan *obstacle* (rintangan) oleh para *skateboarder* dengan meningkatnya pemain *skateboard* tidak diiringi beserta pembangunan *skatepark*.

Data yang dihasilkan sebagai berikut :

**Tabel 5 : Frekuensi X2**

		Frekuensi	Persentase	Valid Persentase	Cumulatif Persentase
Valid	Sangat setuju	83	23.8	23.8	23.8
	Setuju	138	39.5	39.5	63.3
	Ragu	84	24.1	24.1	87.4
	Tidak setuju	29	8.3	8.3	95.7
	Sangat Tidak setuju	15	4.3	4.3	100.0
	Total	349	100.0	100.0	

Sumber : Hasil Penelitian, 2021

Dari pernyataan “Salah satu penyebab rusaknya fasilitas umum karena dijadikan *obstacle* (rintangan) oleh para *skateboarder*”. Sebanyak 83 responden menjawab sangat setuju, 138 menjawab setuju, 84 responden menjawab ragu-ragu, 29 responden menjawab tidak setuju, Dan 15 responden menjawab sangat tidak setuju. Dapat disimpulkan bahwa dari 349 responden rata-rata paling banyak menjawab setuju, dan dapat disimpulkan juga bahwa kebanyakan pengguna fasilitas umum (trotoar) kota Bandung setuju jika Salah satu penyebab rusaknya fasilitas umum karena dijadikan *obstacle* (rintangan) oleh para *skateboarder*.

**Tabel 6 : Frekuensi Y2**

		Frekuensi	Persentase	Valid Persentase	Cumulatif Persentase
Valid	Sangat setuju	137	39.3	39.3	39.3
	Setuju	138	39.5	39.5	78.8
	Ragu	60	17.2	17.2	96.0
	Tidak setuju	10	2.9	2.9	98.9

Sangat tidak setuju	4	1.1	1.1	100.0
Total	349	100.0	100.0	

**Sumber : Hasil Penelitian, 2021**

Dari pernyataan “Meningkatnya peminat *skateboard* tidak diiringi dengan pembangunan *skatepark*”. Sebanyak 137 responden menjawab sangat setuju, 138 responden menjawab setuju, 60 responden menjawab ragu-ragu, 10 reponden menjawab tidak setuju, dan 4 responden menjawab sangat tidak setuju. Dapat disimpulkan bahwa dari 349 responden rata-rata paling banyak menjawab setuju, dan dapat disimpulkan juga bahwa kebanyakan pengguna fasilitas umum (trotoar) kota bandung setuju jika Meningkatnya peminat *skateboard* tidak diiringi dengan pembangunan *skatepark*.

**Tabel 7 : Uji Chi-Square**

**Chi-Square Tests**

	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)
Pearson Chi-Square	35 .041 <sup>a</sup>	16	.004
Likelihood Ratio	35 .444	16	.003
Linear-by-Linear Association	7. 248	1	.007
N of Valid Cases	34 9		

a. 12 cells (48.0%) have expected count less than

5. The minimum expected count is .17.

Sumber : Hasil Penelitian, 2021

Tabel 7 memperlihatkan hasil yang didapat dari uji Chi-Square pada variabel salah satu penyebab rusaknya fasilitas umum karena dijadikan *obstacle* (rintangan) oleh para *skateboarder* dengan meningkatnya pemain *skateboard* tidak diiringi beserta pembangunan *skatepark*. Mendapatkan hasil hitung  $\chi^2 < 0,04 < 0,05$ . Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, Disimpulkan juga bahwa salah satu penyebab rusaknya fasilitas umum disebabkan oleh para skateboarders yang menjadikan fasilitas umum sebagai *obstacle* atau rintangan untuk bermain skateboard, Maka dari itu seharusnya para pemain skate lebih memperhatikan dan menjaga fasilitas umum yang mereka pakai sebagai *obstacle* dan tidak menggunakan fasilitas umum dengan seenaknya Dan juga bisa mengakibatkan lebih munculnya pemain-pemain skateboard yang bermain di fasilitas umum ruas jalan trotoar.

## SIMPULAN

Dari hasil penelitian disimpulkan bahwa terdapat hubungan atau keterkaitan antara kenyamanan fasilitas umum dengan fasilitas pemain skateboard di sekitar kota Bandung. Hal ini menunjukkan bahwa nyaman di sekitar fasilitas umum (trotoar), kesadaran pada tata tertib, tingkat kenyamanan dalam bermain skateboard, kurangnya lahan bermain di kota Bandung belum merata. Persoalan penggunaan trotoar bagi pejalan kaki oleh pemain skateboard dikarenakan kurangnya bahkan fasilitas skatepark atau taman yang khusus untuk olahraga skateboard. Selain itu, anak muda sebetulnya memiliki sifat ingin diperhatikan oleh khalayak dengan salah satunya melanggar konvensi publik. Sehingga, perilaku menggunakan fasilitas publik salah satunya trotoar, bukan hanya semata persoalan kurangnya fasilitas skatepark, namun karakter anak muda yang memang mencari eksistensi dan identitas diri melalui melanggar peraturan supaya mendapatkan perhatian.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anggyan, D., Undiana, N. N., & Nafsika, S. S. (2022). The Influence of Imperfect Movie on Student Perceptions in Bandung City. ... : *Journal Anthology of Film and ...*, 2(2), 85-98.  
<https://ejournal.upi.edu/index.php/Cinematology/article/view/46419%0Ahttps://ejournal.upi.edu/index.php/Cinematology/article/download/46419/19206>
- Borden, I. (2019). *Skateboarding and the City, A Complete History* (2nd ed.). Bloomsbury Publishing.
- Iain Borden "Speaking the City: Skateboarding Subculture and Recompositions of the Urban Realm" published in Ray Hutchison (ed.), (2001).
- Hajaroh, M. (2010). Paradigma, Pendekatan Metode Penelitian Fenomenologi. *Jurnal*

*Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, 1-21.*

- Himawan, A. R., & Undiana, N. N. (2021). Pandangan Mahasiswa Terhadap Film Penghianatan G30S / PKI Student ' s View of the Penghianatan G30S / PKI Film. *Cinematology, 1(1)*, 35-48.
- Istiani, N. ade. (2014). Konstruksi Makna Happen Skateboarding Magazine sebagai Media Komunikasi bagi Komunitas Lampung Skateboard Division (LSD) di Bandar Lampung. *Komunikatif, Jurnal Ilmiah Komunikasi, 3(2)*, 88-111.
- Kurniadi, Y U., et al. (2020). Makna Gaya Hidup Komunitas Skateboard (Pendekatan Fenomenologi Anggota Komunitas Skateboard Di Kota Karawang)1. *Nusantara: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial, 7(2)*, 408-420.
- Perkasa, O. R., Rukayah, R. S., & Murtini, T. W. (2015). Skatepark Arena Indoor Dan Outdoor Di Kota Semarang. *Imaji, 4(1)*, 291-302.
- Pramudya, I. A. (2016). *Survei Perkembangan Olahraga Extreme*. Universitas Negeri Semarang.
- Prentiss, A. M., Skelton, R. R., Eldredge, N., & Quinn, C. (2011). Get Rad! the Evolution of the Skateboard Deck. *Evolution: Education and Outreach, 4(3)*, 379-389. <https://doi.org/10.1007/s12052-011-0347-0>
- Rochmawati, N. F., Riyanto, W. H., & Nuraini, I. (2018). Hubungan Tingkat Pendidikan, Usia, Dan Pengalaman Kerja Terhadap Pendapatan Pekerja Wanita Pada Industri Kerajinan Dompot Ida Collection Di Desa Pulo Kecamatan Tempeh Kabupaten Lumajang. *Jurnal Ilmu Ekonomi, 2*, 399-408.
- Supiarza, H., Sobarna, C., Sukmayadi, Y., & Muhammad, R. (2018). *The Prospect and Future of Youth Kroncong Group at Universitas Pendidikan Indonesia in Bandung*. <https://doi.org/10.15294/harmonia.v18i1.15524>
- Tanzeh, A., & Arikunto, S. (2014). Metode Penelitian. *Metode Penelitian, 22-34*.
- Undiana, N. N., Sarbeni, I., Ardiansyah, A., & Razan, A. P. (2020). Komunikasi Massa pada Kerja Kuratorial Festival Film Sineas Mahasiswa 2020 di Bandung. *Komunikasiana, Journal of Communication Studies, 2(1)*, 15-29.
- Warsana, D., Nafsika, S. S., & Undiana, N. N. (2021). Komunikasi Seni: Representasi Masyarakat Urban di Kota Bandung dalam Bingkai Karya Seni Karya Mufty Priyanka. *Komunikasiana: Journal of Communication Studies, 3(1)*, 16. <https://doi.org/10.24014/kjcs.v3i1.13233>
- Widjaja, P. (2013). Kampung Kota Bandung. *Graha Ilmu, 1-200*.

