

Hubungan Antara Persepsi Terhadap Cedera Fisik Dengan Motivasi Untuk Bermain Lagi Pada *Atlet Skateboard*

Hak cipta ebook ini Syamsul Muarif - Fitri Masudah
Selaku pengasuh Blog Dunia Psikologi
(duniapsikologi@fastmail.fm)

Anda diperbolehkan menyebarkan isi ebook ini kepada siapa
saja yang menurut anda membutuhkan, dengan catatan
mencantumkan penulis e-book beserta alamat
Blog Dunia Psikologi - <http://duniapsikologi.dagdigdug.com/>.

Namun anda tidak berhak memperjualbelikannya.

Kritik dan saran bisa anda sampaikan dengan cara berkomentar
di Blog Dunia Psikologi – <http://duniapsikologi.dagdigdug.com/>

Hubungan Antara Persepsi Terhadap Cedera Fisik Dengan Motivasi Untuk Bermain Lagi Pada Atlet *Skateboard*

Skateboarding merupakan salah satu yang menjadi kegilaan remaja masa kini. Demam menyenangkan papan luncur ini bukan hanya melanda remaja yang tinggal di kota-kota besar, tetapi juga daerah-daerah pinggiran. Permainan mendapat tempat khususnya di kalangan remaja yang menggemari kegiatan-kegiatan *adventure* dan permainan yang *extreme* (Buddy, 2003).

Skateboard mulai diperkenalkan kepada khalayak umum pada awal tahun 40-an. Pada masa itu, permainan ini menggunakan *toy scooter* yang telah dibuang bagian kemudinya. Selain itu, terdapat juga *deck* yang dibuat dengan menggunakan 4 roda yang dipasang pada papan kayu. Produk *skateboard* ini telah mula dihasilkan secara komersil pada pertengahan era 60-an oleh sebuah perusahaan yang berjaya mencipta rekor menjadi perintis pemasaran produk papan luncur. Aktivitas *skateboard* ini mulai mendapat perhatian umum sejak tahun 1980 hingga 1990 (*Skateboard@Toons*, 2004). Menjelang 1990an, permainan ini mulai mendapat tempat yang begitu besar, sampai dengan munculnya kompetisi-kompetisi yang melombakan *skateboard*.

Di Indonesia sendiri perkembangan olahraga *skateboard* ini masih tergolong sangat baru yakni sekitar tahun 80-an sudah ada beberapa orang Indonesia yang menekuni olahraga ini. Peminatnya semakin banyak sejalan dengan waktu meskipun sebenarnya tidak pernah diadakan kejuaraan *skateboard* di Indonesia. Para skater mendapatkan informasi tentang *skateboard* dengan cara menonton video atau membaca majalah *skateboard* dari luar negeri. Cara mendapatkannya pun tergolong

tidak gampang, cara termudah biasanya salah seorang teman memiliki kakak atau orang tua yang bekerja diluar negeri dan menitipkan oleh-oleh berupa video ataupun majalah *skateboard* bahkan mungkin ada yang dibelikan *skateboard* lengkap yang masih tergolong sulit pula dibeli di Indonesia (*City Surf Merchandise*, 2005).

Pertengahan tahun 90an semakin banyak pemuda yang bermain *skateboard* karena sudah ada *skateshop* yang menjual peralatan *skateboard* secara lengkap meskipun tidak dengan legal license. Pada tahun 1996 Mr. Craig Huddleston membuka sebuah toko yang menjual Surf, *Skate and Street Apparel* dengan nama City Surf. Toko tersebut menjual segala pernak pernik peralatan untuk *surfing* maupun *skateboarding*. Dengan perkembangan pemikiran yang semakin kritis atas potensi *skateboard* di Indonesia, akhirnya Mr.Craig selaku pemilik City Surf memiliki inisiatif untuk menggelar kejuaraan *skateboard* pada tahun 1998 di Jakarta.

Aktivitas *skateboard* telah berjaya mengasah bakat dan melahirkan pemain papan luncur yang mempunyai skill yang boleh dianggap professional. Permainan ini melibatkan satu pergerakan meluncur yang khas dengan menggunakan papan dari kayu *maple* yang digerakkan oleh 4 roda. *Skaters* biasanya lebih gemar bermain di halaman-halaman bangunan/mal ataupun di kawasan-kawasan lapang. Olahraga yang indah namun bukan berarti sepi risiko, itulah *skateboard*. Untuk menikmati permainan *skateboard* yang indah dan penuh gaya, diperlukan papan luncur yang berkualitas (Republika Online, 2007). Begitu pentingnya papan luncur ini, maka dalam proses pembuatannya pun memerlukan bahan baku yang baik dan butuh waktu yang baik pula. Hal ini penting agar papan luncur yang dihasilkan semakin baik pula. Ada bermacam-macam papan luncur berdasarkan bahan dasar yang dipergunakannya, antara lain fiberglass dan kayu.

Indahnya permainan *skateboard* tak sekadar tergantung pada papan luncur. Justru, yang sangat menentukan adalah *skill* dan kreativitas serta keberanian seorang *skater* menunjukkan kebolehannya dalam memperagakan aksi-aksi brilian di arena luncuran. Terkilir, patah tulang, hingga gegar otak adalah risiko olahraga *skateboard*. Tapi, bagi mereka yang sudah *gandrung* dengan permainan ini, semua resiko itu seolah tak memberikan arti apa-apa ketimbang kepuasan yang didapatkan. Lihatlah, Jon Comer, seorang maniak asal Texas AS, kendati kehilangan kaki, namun ia tetap menikmati permainan ini (Republika Online, 2007).

Keindahan permainan *skateboard* hampir sama dengan ski. Namun bedanya, permainan ski memerlukan area yang luas, sedangkan *skateboard* hanya memerlukan sedikit ruang dan area. Untuk meminimalisasikan risiko para pemain *skateboard*, sejumlah produsen *skateboard* berusaha untuk memperkokoh kelenturan bahan dasar papan luncur. Namun, karena tingginya risiko yang didapatkan dari permainan ini, hingga kini belum produsen papan luncur *skateboard* yang mampu melakukannya.

Ciri-ciri yang mudah dikenali dari pemain-pemain *skateboard* antara lain Gaya dan dandanan mereka. Dari mulai atasan, mereka memakai kaus oblong, biasanya bertuliskan merek atau tim *skateboard* impor, dipadu dengan celana dengan model tiga perempat atau jins gombrang. Sedikit kedodoran dari pinggang hingga karet celana dalam nongol. Tak ketinggalan, sepatu khusus yang terlihat lebih besar dan bersol rata dari karet (Diyanah Anuar, 2003). *Trend* yang dianut oleh sebagian besar remaja di negeri kita, meskipun bukan pemain *skateboard*.

Semakin populernya permainan ini, hingga banyak kompetisi dalam negeri yang melombakannya. Seperti kejurnas *skateboard* di Semarang beberapa waktu yang lalu. Hampir seluruh *skateboarder* papan atas nasional dari delapan provinsi ambil bagian dalam kejuaraan nasional (kejurnas) *skateboard* yang kali pertama digelar di

Kota Semarang Kejurnas kelas vertikal ini diselenggarakan oleh Indonesia Skateboarding Association (ISA) bekerja sama dengan Proart Communications ini mengambil tempat di skatepark terbaru Ventura Music&Sports di Jl Ki Mangunsarkoro 15, bekas kolam renang depan Stadion Diponegoro Semarang. Para *skateboarder* kelas vertikal terbaik Indonesia yang hadir waktu itu antara lain juara Asia; Ardy Polii, Didi Arifin, Ronny Yogasara, Azmi dan Yudi (Suara Merdeka, 2003).

Bermain *skateboard* bukan sekedar menaiki papan luncur, namun banyak trik yang diperlihatkan dengan tujuan mengeluarkan segenap kemampuan dan kreativitas seorang *skater* agar permainan menjadi indah dan semakin menarik untuk ditonton. Kemampuan seseorang untuk menguasai trik paling mudah pun sampai dengan yang paling sulit adalah bergantung kepada tahap penguasaan dan kerajinan *skater* berlatih untuk menguasai trik tersebut. Kemampuan tersebut lahir bukan saja bakat yang dimiliki seseorang, tetapi juga ketekunan berlatih.

Berbicara mengenai resiko, terkadang banyak orang menganggap bahwa bermain *skate* adalah adu keberuntungan. Kalau beruntung, maka trik yang dibuat akan dapat dan sukses, begitupun sebaliknya. Tetapi yang tidak boleh dilupakan adalah bermain *skateboard* mempunyai garis panduan keselamatan. Contohnya etika berpakaian ketika bermain, sepatu yang cocok dipakai, faktor lapangan, dan lain sebagainya. Kalau kita mengikuti panduan keselamatan bermain *skateboard* maka resiko cedera semakin minimal. Seperti halnya olahraga lainnya, resiko cedera bermain *skateboard* juga seringkali dialami.

Pada dunia olahraga, cedera merupakan hal yang paling ditakuti oleh seorang atlet. Banyak atlet yang mengundurkan diri atau pensiun lebih awal ketika dia mengalami cedera (Seoharto, 1978). Namun banyak pula atlet yang masih bisa

melanjutkan kariernya setelah mengalami cedera. **Persepsi** seorang atlet terhadap kemungkinan cedera merupakan hal yang wajar, atlet menganggap bahwa cedera merupakan konsekuensi atau resiko dalam kariernya. Namun pada kenyataannya banyak atlet yang berhenti dari dunia olahraga disebabkan oleh cedera yang dialaminya. Kemampuan atau **motivasi** seorang atlet untuk bangkit kembali setelah didera cedera fisik dipengaruhi banyak hal. Motif adalah daya gerak yang mendorong seseorang untuk berbuat sesuatu, dan **motivasi** adalah kegiatan untuk memberikan dorongan kepada seseorang atau diri sendiri mengambil suatu tindakan yang dikehendaki (Effendy, 1993). Timbulnya **motivasi** pada diri seseorang tentu oleh adanya suatu kebutuhan hidupnya baik itu kebutuhan primer maupun kebutuhan sekundernya. Jika kebutuhan tersebut dapat terpenuhi, maka seseorang akan giat melakukan sesuatu hingga prestasi mampu diraih.

Bagi sebagian besar pemain *skateboard*, permainan ini lebih bertujuan untuk mengaktualisasikan dirinya, dengan mempertontonkan keindahan, *style*, permainan yang menantang (ekstrim) dan penuh kreativitas. Terkilir, patah tulang, hingga gegar otak adalah risiko olahraga *skateboard*. Tapi, bagi mereka yang sudah *gandrung* dengan permainan ini, semua resiko itu seolah tak memberikan arti apa-apa ketimbang kepuasan yang didapatkan. Menurut Maslow (dalam As'ad, 1998), salah satu elemen **motivasi** adalah kebutuhan akan aktualisasi diri. Kebutuhan tersebut berupa kebutuhan-kebutuhan individu untuk merealisasi potensi yang ada pada dirinya, dan untuk mencapai pengembangan diri secara berkelanjutan, untuk menjadi seseorang yang kreatif. Permainan *skateboard* lebih menekankan pada *style*, mempertontonkan identitas seseorang, serta menjadi *transsetter* yang banyak disukai anak-anak muda (Buddy, 2003). Namun ada yang bermain *skateboard* untuk menyenangkan sebagai hobi saja, ada juga yang berkata bahwa mereka bermain

mencapai prestasi, dan ada pula bermain karena menganggap menemukan tantangan baru dalam permainan ini.

Sama halnya ketika seorang *skateboarder* mengalami cedera, keinginan untuk bermain lagi akan selalu muncul karena permainan ini menjanjikan kesenangan dan kepuasan bagi seorang *skater* sebagai wujud aktualisasi dirinya. Namun, bagi mereka yang cinta dan gemar permainan ini, cedera bukanlah faktor utama yang menjadi penghalang untuk mereka terus berkecimpung dalam arena permainan ini. Kecuali jika cedera itu mengakibatkan seorang atlet *skateboard* tidak bisa bermain lagi. Sebagian besar *skater* menganggap bermain skateboard sama halnya kebutuhan pokok mereka, mengandung kesenangan dan kepuasan tersendiri. Seperti lontaran Reno Pratama, seorang *skater* yang telah berprestasi di ajang *skateboard* nasional maupun internasional. Juara 4 Asia kelas amatir di Taiwan (2000), Juara 1 Nasional kelas Amatir (2002), Juara 1 Volcom Skateboard di Bandung (2003) dan sejumlah kejuaraan yang digelar ISA (Indonesia Skateboard Association); "*Gue suka olahraga ekstrem kayak skate. Dan nggak semua orang bisa melakukan itu*", "*Skateboard udah mendarah daging buat gue. Gue bakal terus main sampe suatu saat udah nggak sanggup lagi*," (Hai Online, 14 Januari 2007).

Persepsi seorang atlet *skateboard* terhadap cedera mungkin berbeda dengan atlet-atlet olahraga yang lainnya. Persepsi adalah suatu proses pemberian arti (kognitif) terhadap lingkungan oleh seseorang karena setiap orang memberi arti terhadap stimulus, maka individu yang berbeda akan melihat hal yang sama dengan cara yang berbeda-beda (Gibson, et al, 1988: 56). **Persepsi** merupakan proses kategorisasi, dimana organisasi di rangsang oleh masukan tertentu (obyek-obyek, peristiwa dan lainnya) dan organisme merespons dengan menghubungkan masukan itu

dengan menghubungkan masukan itu dengan salah satu kategori (golongan) obyek atau peristiwa (Schezer dalam Walgito, 1995).

Menurut Maramis (2004) **persepsi** adalah daya mengenal barang, kualitas atau hubungan serta perbedaan dengan melalui proses mengamati, mengetahui dan mengartikan setelah panca inderanya mendapat rangsang.

Pada dasarnya, olah raga adalah sesuatu yang bisa dinikmati oleh semua orang di dunia, tanpa memperhatikan stratifikasi atau yang berkait dengan tingkat kekayaan atau kemiskinan seseorang. Olah raga bisa menjadi gaya hidup untuk beberapa orang dan dapat berfungsi sebagai cara untuk menghabiskan waktu yang aman, olah raga juga mempunyai kemampuan untuk meningkatkan 'rasa' pada diri sendiri. Olah raga kemudian berkembang menjadi sarana untuk menggapai prestasi. Disinilah kemudian olah raga dilombakan. Resiko cedera merupakan suatu hal yang paling disadari oleh seorang atlet.

Cedera dianggap sebagai konsekuensi dalam berolahraga. Namun yang membedakan antara **persepsi** atlet *skateboard* dengan atlet yang lainnya adalah **motivasi** yang mendasari seorang atlet tersebut. Seorang atlet *skateboard* lebih menekankan pada *style*, mempertontonkan identitas seseorang, dan sebagai wujud aktualisasi dirinya. Pada atlet yang lain, sepak bola misalnya, pemain sepakbola mendedikasikan kemampuannya untuk tujuan tertentu, yaitu *reward*. *Reward* bisa berupa uang hasil keringatnya. Seperti yang kita tahu bahwa seorang pemain sepak bola menggantungkan kebutuhan hidupnya pada sepak bola. Sehingga sepak bola menjadi pekerjaan yang digelutinya.

Paparan diatas merupakan hal yang menarik diteliti oleh penulis, yaitu; bagaimana jika cedera dialami oleh seorang *Skateboarder*, apakah **persepsi** terhadap cedera mempunyai hubungan dengan **motivasi** seorang atlet *skateboard* untuk

bermain lagi setelah mengalami cedera, khususnya yang banyak dialami oleh *skateboarder* yaitu cedera lutut.

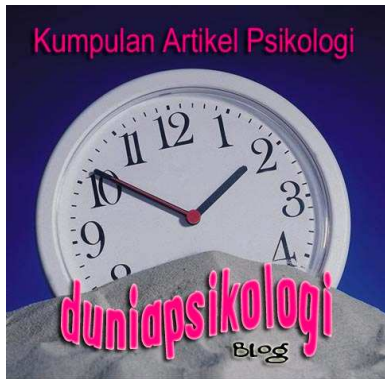
Kritik, saran serta penjelasan lebih lanjut bisa mengunjungi

Blog Dunia Psikologi - <http://duniapsikologi.dagdigdug.com/>

Atau

Email Ke: duniapsikologi@fastmail.fm

Profil BLOG DUNIA PSIKOLOGI



Dunia psikologi merupakan blog yang berisi kumpulan tips-tips, artikel psikologi dan e-book psikologi. tujuan dari penulisan blog adalah berusaha membantu mengembangkan kemajuan ilmu pengetahuan, khususnya bidang psikologi. Dimana ilmu psikologi sendiri masih menjadi studi yang masih belum dikenal secara luas oleh

masyarakat, khususnya masyarakat di negeri kita Indonesia. oleh karena itu tips-tips, artikel dan e-book psikologi akan sangat membantu bagi siapa saja yang ingin mengetahui, mengembangkan sekaligus mendiskusikan ilmu psikologi.

KUNJUNGI TERUS BLOG DUNIA PSIKOLOGI

<http://duniapsikologi.dagdigdug.com>

Dapatkan INFORMASI dan BERITA UPDATE MENGENAI ARTIKEL-ARTIKEL PSIKOLOGI