



## Hubungan Antara Skateboarder Jalanan dengan Kebutuhan Ruang Publik “Skateable” di Kota Bandung

Abdul Arsyi Al Mulki<sup>1,\*</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Film dan Televisi, Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

Correspondence: E-mail: [abdularsyialmulki@upi.edu](mailto:abdularsyialmulki@upi.edu)

### ABSTRACT

Skateboarding is an extreme sport that is quite challenging for adrenaline. Skateboarding scene lately is increasing in popularity, due to the increasing demand over time, especially in the city of Bandung. But unfortunately this is not accompanied by the addition of supporting facilities for the activists, it causes skateboarders to start taking to the streets to play using public spaces such as street sidewalks and other public facilities, which can actually be said to be less supportive for skateboarding. The writing of this journal uses quantitative methods with correlational studies. Data collection techniques using survey methods and data collection techniques using questionnaires. The results of this study are to see how the relationship between skateboarders who play on the streets and their need for supportive public spaces or commonly called 'skateables' in the city of Bandung

© 2024 Kantor Jurnal dan Publikasi UPI

### ARTICLE INFO

#### Article History:

Submitted/Received 30 May 2022

First Revised 18 Jan 2023

Accepted 07 Dec 2023

First Available online 08 Feb 2024

Publication Date 08 Feb 2024

#### Keyword:

Skateboard,

Facility,

Public space.

## 1. PENDAHULUAN

Skateboard adalah salah satu olahraga ekstrem yang masuk di Indonesia sekitar akhir tahun 1970an, skateboard menjadi salah satu kegiatan olahraga yang mampu memikat daya tarik remaja Indonesia. Oleh karena itu skateboard bisa sangat berkembang di Indonesia karena di latarbelakangi oleh kecenderungan remaja Indonesia yang memiliki energi dan semangat yang tinggi, ditambah juga dengan rasa keingin tahuan yang besar, tentu merupakan satu komposisi yang mendukung jalan masuk segala informasi mengenai skateboard itu sendiri, hingga akhirnya dapat terus berkembang di Indonesia (Kurniadi, Y U., 2020). Tahun 1999, terbentuk organisasi yang mewadahi para skateboarder, organisasi tersebut diberi nama Indonesia Skateboarding Association (ISA). Dengan terbentuknya organisasi tersebut skateboard terus berkembang pesat dan semakin diminati, khususnya di kalangan usia remaja. Di Indonesia, tidak sedikit pula pihak, khususnya remaja yang baru mengenal olahraga skateboard, berpendapat bahwa skateboard bukan hanya merupakan olahraga, namun juga telah menjadi gaya hidup. Hal ini ditunjukkan dengan aktivitas yang dilakukan secara intensif oleh individu dan dapat memberikan makna bagi individu yang bersangkutan tersebut (Poirier, 2008).

Bandung merupakan salah satu kota yang ikut serta dalam perkembangan olahraga skateboard di Indonesia. Berdasarkan hasil wawancara dengan pengurus komunitas skateboard di Bandung, peminat olahraga skateboard cukup beragam dimulai dari usia 4 tahun – 35 tahun (wawancara Ridzkiadianata, 2020). Skateboard di Kota Bandung sendiri mulai berkembang sejak adanya tempat bermain di Taman Lalu Lintas (TLL) yang cukup memadai dari segi fasilitas, dari sana lah komunitas-komunitas skateboard Bandung mulai berdiri (Ferdiani & Sabilul Haqi, 2024). Sejak era Taman Lalu Lintas berakhir sekitar tahun 1990an, skateboarder Kota Bandung mulai kebingungan mencari tempat untuk bermain dan mencoba trik-trik barunya. Alhasil mereka pun mulai berpencar, sebagian ada yang tetap bermain di arena-arena skateboard yang tentunya berbayar, namun sebagian lagi ada juga yang memilih untuk bermain di ruang publik dengan memanfaatkan fasilitas umum untuk dijadikan obstacle-obstacle seperti bangku taman, tangga, trotoar dan masih banyak lainnya. Sehingga dari situ lah muncul culture baru yang sering disebut street skateboarder (Dickinson et al., 2022).

Dibalik kebingungan sebagian skateboarder Bandung untuk mencari tempat bermain, disisi lain skateboard di kota ini berhasil melahirkan talenta-talenta handal dan membawa harum nana Indonesia di kancah internasional, skateboarder Bandung berhasil masuk dan bahkan mendapat medali di ajang Asian Games dan Sea Games(Salsa, 2004). Sebagai contoh skateboarder asal Kota Bandung yang berprestasi adalah Pevi Permana Putra yang berhasil meraih kemenangan di kejuaraan tingkat nasional sejak tahun 2005 dan juga meraih kemenangan di kejuaraan Asia tahun 2007, selain berkembang dikota-kota besar di Indonesia, skateboard juga berkembang dikota-kota kecil di Indonesia (Pandu Westoro & Refti Handini I, 2016). Dengan munculnya skateboard ke kancah-kancah internasional dan bisa dianggap berprestasi, tentunya itu meningkatkan juga minat anak-anak hingga remaja terhadap olahraga ekstrem ini, namun sayangnya hal ini berbanding terbalik dengan penambahan fasilitas yang memadai untuk menunjang olahraga ini, hal ini lah yang mungkin menjadi urgensi akan fasilitas skateboard itu sendiri (Ridzkiadinata et al., 2020).

Peminat olahraga skateboard di Kota Bandung tidak hanya dari kalangan laki-laki saja, melainkan banyak diminati juga oleh perempuan, sedangkan dari golongan usia, olahraga skateboard diminati oleh anak-anak hingga usia dewasa (Ade Nur Istiani, 2014). Dengan cepatnya pertumbuhan skateboarder di Kota Bandung hal ini membuat semakin tidak terwadahnya mereka, berkaca pada sarana skateboard di Bandung yang bisa di bilang

'kurang'. Hal ini lah yang membuat mereka mulai bermain di ruang-ruang publik seperti jalanan di Kota Bandung sendiri, kita tahu jalanan seperti daerah Dago itu sangat disukai oleh para street skateboard untuk mengeksplor trik-trik mereka. Hal ini lah yang membuat pejalan kaki atau pengguna jalan lainnya terganggu, namun hal itu akan terus bersinggungan seiring belum di sediakannya tempat bermain skateboard khusus, seperti skatepark yang menunjang. Namun kembali lagi skateboarder terbagi dua mengacu pada tempatnya bermain, terdapat yang lebih memilih untuk bermain di arena, seperti skatepark. Dan adapula yang cenderung lebih memilih bermain di jalanan, sehingga keduanya sudah seharusnya di fasilitasi, skatepark diperbanyak dan juga tata kota dibuat mendukung dan menjadi "skateable" .

Dikatakan (Puspasari et al., 2019) dalam tulisannya yang berjudul "Pola Aktivitas Pada Ruang Publik Taman Bungkul Surabaya", dan dijadikan referensi jurnal oleh peneliti, mengenai pembangunan arena skateboard di ruang public atau dalam kata lain membangun ruang public yang 'skateable'. Ia mengatakan bahwa arena skateboard di ruang public masih perlu penataan bahkan penambahan jumlah, agar bisa lebih di optimalkan untuk bermain oleh skaternya dan tidak dijadikan sebagai tempat duduk dan bermain oleh masyarakat umum atau bahkan dijadikan tempat berjualan oleh PKL.

Terkait dengan apa yang telah dipaparkan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terkait dengan urgensi akan kebutuhan ruang publik yang dibuat menunjang untuk skateboarder jalanan di Kota Bandung. Skateboarder di Kota Bandung dijadikan sebagai subyek penelitian oleh peneliti, agar data yang akan dihasilkan menjadi relevan.

## 2. METODE

Penelitian ini akan menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan studi korelasional, teknik pengambilan data/sample yang digunakan oleh peneliti menggunakan teknik purposive sampling. Yaitu teknik pengambilan sampel dengan menentukan kriteria-kriteria tertentu (Cresswell, 2009).

### a. Instrumen Penelitian

Peneliti mengumpulkan data dengan melakukan penyebaran kuisioner berisi 22 pertanyaan dengan skala rating yang digunakan rating 1-5. Dengan memuat variable X berisi 11 pertanyaan, dan variable Y berisi 11 pertanyaan. Dengan menggunakan model dasar variable X, Y, Z sebagai berikut :

Variabel X : Skateboarder Jalanan

Variabel Y : Kebutuhan Ruang Publik 'Skateable'

Variabel Z : Kota Bandung

### b. Alat Uji

Alat uji instrument menggunakan survey melalui angket Google Form, dengan total responden 36 orang. Dengan menggunakan *rating scale* yang digunakan rating 1-5, dari nilai 1 sangat tidak setuju hingga nilai 5 sangat setuju.

### c. Distribusi Data

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menyebarkan kuisioner berisi angket kepada komunitas skateboarder melalui media sosial *Facebook* dan populasi sampel didapatkan melalui penyebaran kuisioner kepada beberapa group *Whatsapp* komunitas skateboard berdasarkan pada tempatnya bermain skateboard.

### d. Analisis Data dan Pembahasan

### 1) Uji Probabilitas

Setelah melakukan distribusi data tahap selanjutnya adalah melakukan uji probabilitas, tahap pertama adalah melakukan kalkulasi data yang telah didapatkan. Hal ini dilakukan untuk melihat apakah penelitian dapat dilanjutkan atau tidak, jika nilai yang diperoleh dari kedua variable berjumlah 1 itu memungkinkan penelitian dapat dilanjut ke tahap uji data selanjutnya.

### 2) Uji Populasi dan Sampel

Tahap kedua dari uji data adalah melakukan uji populasi dan sampel, tujuan dari dilakukannya uji ini adalah untuk melihat berapa populasi yang dibutuhkan oleh peneliti. Teknik untuk menguji populasi dan sampel yang dilakukan oleh peneliti menggunakan rumus Slovin dengan rumus sebagai berikut,

$$n = N / (1 + Ne^2)$$

n = Jumlah sampel minimal

N = Jumlah sampel yang digunakan

e = Margin error

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan margin error 5%, yang bila di desimalkan menjadi 0,05.

### 3) Uji Validitas

Tahap ketiga dari uji data adalah melakukan uji validitas pada 36 responden, selanjutnya data akan di uji validitasnya menggunakan batasan sebagai berikut.

Uji validitas akan dilihat level signifikansinya melalui r table dengan nilai 5% dan 1%, karena jumlah sampel yang digunakan (N) adalah 36 maka level signifikan 5% berjumlah 0,329 dan pada level signifikan 1% berjumlah 0,424. Jika nilai validitas dari indikator kuisioner melebihi dari nilai level signifikansi tersebut maka data tersebut dapat dinyatakan *valid*.

### 4) Uji Reliabilitas

Setelah melakukan uji validitas data selanjutnya akan melalui uji reliabilitas, pada uji reliabilitas data yang akan di uji harus memiliki kalkulasi nilai data Cronbach's Alpha yang lebih dari 0,6. Bila data dari variable X dan variable Y melebihi angka tersebut maka data dinyatakan *reliabel*.

### 5) Uji Normalitas

Setelah data melalui uji validitas dan reliabilitas tahap selanjutnya data akan di uji normalitas, dasar dari uji normalitas Kolmogorov-smirnov adalah melihat pada nilai Asymp. Sig (2-tailed). Jika nilai signifikansi melebihi 0,05 maka data didistribusikan secara *normal*.

### 6) Uji Asosiatif/Korelasi Regresi Linear

Regresi linear adalah salah satu jenis uji analisis atau uji prediksi yang digunakan untuk menguji data kuantitatif, rumus uji regresi linear adalah sebagai berikut,

R square = persentase pengaruh variable x – variable y

Dasar dari uji asosiatif/korelasi regresi linear adalah,

Jika nilai signifikansinya <0.05 maka terdapat pengaruh antara variable x dan y

Jika nilai signifikansinya >0.05 maka tidak terdapat pengaruh antara variable x dan y

Hasil dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti ini adalah untuk melihat bagaimana kebutuhan skateboarder jalanan terhadap ruang public yang dibuat menunjang dari segi fasilitas atau biasa di sebut *skateable*.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah melakukan penyebaran data melalui kuesioner yang disebarakan kepada berbagai komunitas skateboard di Kota Bandung, peneliti memperoleh hasil data karakteristik dari 36 responden yang terdiri dari tempatnya bermain skateboard, klasifikasi responden ialah sebagai berikut :

- a) Responden yang bermain skateboard di skatepark sebanyak 10 orang (28%),
- b) Responden yang bermain skateboard di jalanan sebanyak 26 orang (72%).

#### Uji Probabilitas

Rating Scale	X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	X11
1	0	1	1	1	0	0	2	4	2	1	1
2	2	2	2	5	0	1	4	2	3	0	1
3	5	7	4	12	0	2	4	8	9	5	2
4	9	11	10	8	6	7	7	8	10	5	6
5	18	11	17	7	26	23	16	11	9	23	23
Total	34	32	34	33	32	33	33	33	33	34	33
	0	0,03125	0,029411765	0,03030303	0	0	0,060606061	0,121212121	0,06061	0,02941	0,0303
	0,058823529	0,0625	0,058823529	0,151515152	0	0,03030303	0,121212121	0,060606061	0,09091	0	0,0303
	0,147058824	0,21875	0,117647059	0,363636364	0	0,060606061	0,121212121	0,242424242	0,27273	0,14706	0,06061
	0,264705882	0,34375	0,294117647	0,242424242	0,1875	0,212121212	0,212121212	0,242424242	0,30303	0,14706	0,18182
	0,529411765	0,34375	0,5	0,212121212	0,8125	0,696969697	0,484848485	0,333333333	0,27273	0,67647	0,69697
Total	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

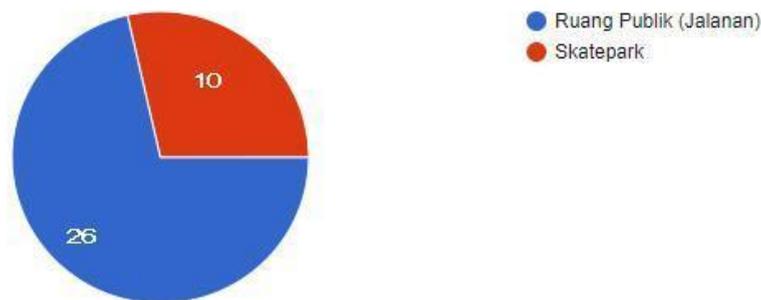
Rating Scale	Y1	Y2	Y3	Y4	Y5	Y6	Y7	Y8	Y9	Y10	Y11
1	1	2	1	2	2	1	0	0	0	1	0
2	1	5	1	4	0	3	0	1	0	0	0
3	1	12	7	8	2	10	11	3	6	2	0
4	14	4	9	8	7	5	8	8	14	8	10
5	17	10	15	12	21	14	14	21	13	22	23
Total	34	33	33	34	32	33	33	33	33	33	33
	0,029411765	0,060606061	0,03030303	0,058823529	0,0625	0,03030303	0	0	0	0,0303	0
	0,029411765	0,151515152	0,03030303	0,117647059	0	0,090909091	0	0,03030303	0	0	0
	0,029411765	0,363636364	0,212121212	0,235294118	0,0625	0,303030303	0,333333333	0,090909091	0,18182	0,06061	0
	0,411764706	0,121212121	0,272727273	0,235294118	0,21875	0,151515152	0,242424242	0,242424242	0,42424	0,24242	0,30303
	0,5	0,303030303	0,454545455	0,352941176	0,65625	0,424242424	0,424242424	0,636363636	0,39394	0,66667	0,69697
Total	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

Gambar 1. Hasil Uji Probabilitas

Berdasar lampiran kalkulasi data diatas yang menguji probabilitas, setelah di uji probabilitas diperoleh hasil nilai 1 dari angket yang telah disebar, itu memungkinkan penelitian ini dilanjut ke tahap berikutnya untuk menguji sample data.

#### Uji Populasi dan Sampel

Setelah mendapatkan data sampel dari penyebaran angket kuisoner sebanyak 36 responden, peneliti mengkategorikan data berdasar sampel yang bermain skateboard di jalanan dan yang bermain di skatepark.



**Gambar 2.** Klasifikasi Populasi Responden

Jumlah responden yang bermain skateboard di skatepark berjumlah 10 orang responden sedangkan jumlah responden yang bermain skateboard di jalanan berjumlah 26 orang responden. Setelah di klasifikasikan data di hitung menggunakan rumus slovin ( $n = N/1 + Ne^2$ ) dengan hasil sebagai berikut,

$$N = 36$$

$$e = 0,05$$

$$e^2 = 0,0025$$

$$N * e^2 = 0,09$$

$$1 + N * e^2 = 1,09$$

Jumlah populasi yang digunakan pada penelitian ini sebanyak 36 responden, margin error pada penelitian ini menggunakan margin error 5% yang apa bila di desimalkan 0,05 lalu dipangkatkan menjadi 0,0025, selanjutnya populasi dikali margin error yang telah dipangkatkan ( $36 \times 0,0025$ ) yang memiliki hasil 0,09. Selanjutnya hasil dari perkalian populasi dengan margin error pangkat 2 ditambah 1 ( $1 + 0,09$ ) dan mendapatkan hasil berjumlah 1,09. Setelah mendapatkan hasil tersebut maka didapatkan jumlah sampel pada populasi yaitu 33.

Selanjutnya, untuk menghitung persentase klasifikasi populasi, rumus yang digunakan adalah jumlah klasifikasi responden yang bermain skateboard di jalanan di bagi populasi keseluruhan penelitian dikali 100 ( $26/36 \times 100$ ), hasil yang didapat dari hitungan tersebut adalah 72% sedangkan jumlah populasi yang bermain skateboard di skatepark bernilai 28%.

Setelah menghitung populasi tahap selanjutnya menghitung sampel penelitian, rumus yang digunakan adalah jumlah populasi keseluruhan dibagi 100 dikali nilai teori Slovin ( $72/100 \times 33$ ) hasil dari perhitungan tersebut bernilai 24. Dengan demikian, jumlah sampel yang bermain skateboard di jalanan 24% sedangkan sampel yang bermain skateboard di skatepark adalah 9%.

### Uji Validitas

Selanjutnya data yang terkumpul dari kuisioner di uji validitasnya, instrument dari variable x dan y dapat dikatakan valid bila apabila memiliki r hitung  $>$  r table. Nilai r table adalah  $n = 36$ , maka level signifikansi 0,05 nya adalah 0,329 sedangkan untuk level signifikansi 0,01 adalah 0,424.

**Tabel 1.** Validitas Variabel X

Item	r tabel	r hitung	Status
X1	0,638	0,424	Valid
X2	0,799	0,424	Valid
X3	0,540	0,424	Valid
X4	0,682	0,424	Valid
X5	0,195	0,329	Tidak Valid
X6	0,336	0,329	Valid
X7	0,786	0,424	Valid
X8	0,783	0,424	Valid
X9	0,757	0,424	Valid
X10	0,559	0,424	Valid
X11	0,505	0,424	Valid

Berdasarkan table 1 pada pengujian validitas variable x (skateboarder jalanan), menghasilkan salah satu data instrument tidak valid, kemudian dihapus untuk kebutuhan penelitian ini, dan akhirnya mendapatkan data yang seluruhnya valid juga memungkinkan untuk uji reribilitas. Data valid di cek melalui hasil yang minimal nilainya dilihat dari tabel r dengan margin error 1% (0,424) dan 5% (0,329).

**Tabel 2.** Validitas Variabel Y

Item	r hitung	r tabel	Status
Y1	0,637	0,424	Valid
Y2	0,769	0,424	Valid
Y3	0,455	0,424	Valid
Y4	0,577	0,424	Valid
Y5	0,497	0,424	Valid
Y6	0,641	0,424	Valid
Y7	0,519	0,424	Valid
Y8	0,420	0,329	Valid
Y9	0,496	0,424	Valid
Y10	0,523	0,424	Valid
Y11	0,486	0,424	Valid

Berdasarkan table 2 diatas pada pengujian validitas variable y (Kebutuhan Ruang Publik “Skateable”), menghasilkan data yang seluruhnya valid dan memungkinkan untuk dilanjutkan ke tahap uji reribilitas. Data valid di cek melalui hasil yang minimal nilainya dilihat dari r tabel dengan margin error 1% (0,424) dan 5% (0,329).

**Uji Reriabilitas**

Uji reriabilitas diukur dengan menggunakan Cronbach’s Alpha, jika nilai suatu variable memiliki Cronbach’s Alpha >0,60 maka variable tersebut dapat dikatakan reriabel (Dipiati & Supiarza, 2021; Manalu & Warsana, 2021).

**Tabel 3.** Uji Reriabilitas

Variabel	r kritis	Cronbach’s Alpha	Status
X	0,60	0,849	Reriabel
Y	0,60	0,765	Reriabel

Berdasarkan table 3 uji reriabilitas diatas pada variable X dan Y, didapatkan Cronbach’s Alpha variable X berjumlah 0,849 dan nilai Cronbach’s Alpha variable Y bernilai 0,765. Kedua nilai

tersebut tentu lebih besar dari nilai r-kritis 0,60 sehingga kedua variable tersebut dapat dinyatakan *reliabel*.

### Uji Normalitas

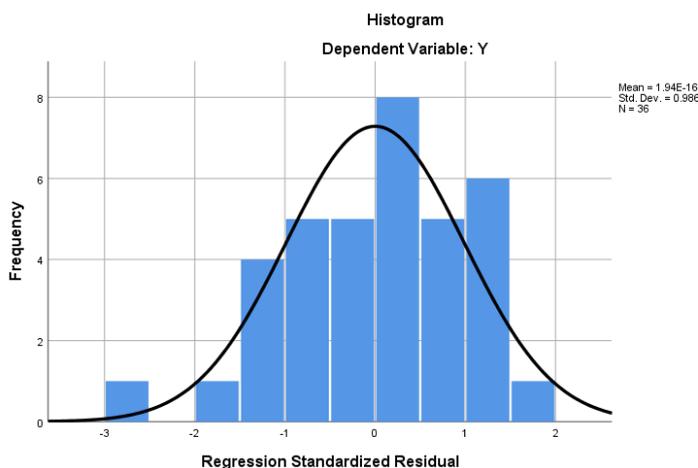
Setelah data di uji realibilitasnya maka langkah selanjutnya dilakukan uji normalitas, untuk menguji normal atau tidaknya data. Dasar dari uji normalitas Kolmogorov-smirnov adalah melihat pada nilai signifikansi Asymp. Sig (2-tailed), jika nilai signifikansi lebih dari 0,05 maka penelitian dapat dikatakan normal (Fahmeyzan et al., 2018).

**One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Unstandardized Residual
N		36
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	3.82779954
Most Extreme Differences	Absolute	.082
	Positive	.070
	Negative	-.082
Test Statistic		.082
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 <sup>c,d</sup>

a. Test distribution is Normal.  
 b. Calculated from data.  
 c. Lilliefors Significance Correction.  
 d. This is a lower bound of the true significance.

**Gambar 3.** Hasil Uji Normalitas



**Gambar 4.** Histogram Hasil Uji Normalitas

Setelah menguji normalitas data variable x dan y pada bagian histogram cenderung menengah ke atas. Dan pada uji One-Sample Kolmogorov-Smirnov, nilai Asymp. Sig. (2-tailed) berjumlah 0,200 yang berarti angka data yang didapatkan terlalu signifikan namun tetap normal karena angka yang didapatkan > 0,05. Hasil yang terlalu signifikan bisa jadi karena penyebaran angket yang terlalu tepat sasaran, atau kuisioner terlalu mudah sehingga instrument dari kedua variable mudah dijawab oleh responden.

### Uji Asosiatif/Korelasi Regresi Linear

Regresi linear adalah salah satu jenis uji analisis data atau uji prediksi yang digunakan untuk menguji data kuantitatif (Yuliara, 2016). Fungsi dari uji regresi linear ini adalah untuk melihat apakah terdapat pengaruh/korelasi antara variable x dan variable y.

**Tabel 4.** Model Summary Hasil Uji Asosiatif/Korelasi Regresi Linear

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.745 <sup>a</sup>	.555	.542	3.884

a. Predictors: (Constant), Skateboarder Jalanan

**Tabel 5.** ANOVA Hasil Uji Asosiatif/Korelasi Regresi Linear

ANOVA <sup>a</sup>						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	638.817	1	638.817	42.353	.000 <sup>b</sup>
	Residual	512.822	34	15.083		
	Total	1151.639	35			

a. Dependent Variable: Kebutuhan Ruang Publik 'Skateable'

b. Predictors: (Constant), Skateboarder Jalanan

Bila melihat dari angka Sig. pada tabel ANOVA berikut memiliki hasil nilai .000, yang dimana hasil angka tersebut digunakan untuk melihat seberapa berpengaruhnya variable X terhadap variabel Y, dimana jika nilai yang didapat <0.05 artinya antara variabel X (Skateboarder Jalanan) terdapat pengaruh terhadap variabel Y (Kebutuhan Ruang Publik 'Skateable').

Bila melihat angka R.Square pada tabel Model Summary berikut, angka yang didapat adalah 0.555, yang jika dipersenkan adalah 55.5%. Untuk persentase yang lebih sedikit dari setengahnya ini, dapat disimpulkan bahwa kebutuhan ruang publik yang menunjang skateboarder jalanan ini setidaknya adalah hal yang memang dibutuhkan oleh skateboarder jalanan itu sendiri.

**Uji Linearitas**

Pada tahap selanjutnya peneliti akan menguji data dengan uji linearitas, tujuan pada uji ini adalah untuk mengetahui liner atau tidaknya variable x dengan variable y. dasar pengambilan keputusan pada uji linearitas ini adalah bila nilai Deviation from Linearity memiliki nilai signifikansi > 0,05

**Tabel 6.** Hasil Uji Linearitas

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Kebutuhan Ruang Publik 'Skateable' * Skateboarder Jalanan	Between Groups (Combined)	906.222	17	53.307	3.910	.003
	Linearity	638.817	1	638.817	46.854	.000
	Deviation from Linearity	267.405	16	16.713	1.226	.336
Within Groups		245.417	18	13.634		
Total		1151.639	35			

Bila melihat angka signifikansi Deviation from Linearity nilai yang diperoleh adalah 0,336. Yang mana nilai tersebut melebihi nilai 0,05 maka kedua variable yang di uji bisa dikatakan linear. Hal ini mungkin disebabkan oleh kedua variable skateboarder jalanan dan kebutuhan ruang public 'skateable' memiliki hubungan atau bisa dikatakan sejalan.

### Koefisien Korelasi

Tingkat korelasi dilihat dari nilai R yaitu 0,745, hal ini menunjukkan bahwa tingkat hubungan antara variable x terhadap variable y berada di level kuat. Karena bila dilihat dari interval koefisien >0,60 – 0,799 berada pada tingkat hubungan Kuat.

**Tabel 7.** Hasil Uji Koefisien Korelasi  
Correlations

		Skateboarder Jalanan	Kebutuhan Ruang Publik 'Skateable'
Skateboarder Jalanan	Pearson Correlation	1	.745**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	36	36
Kebutuhan Ruang Publik 'Skateable'	Pearson Correlation	.745**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	36	36

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

**Tabel 8.** Tabel pedoman derajat

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 - 0,199	Sangat Rendah
0,20 - 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat Kuat

Berdasarkan tingkat korelasi yang diperoleh dari perhitungan yang telah dihitung menggunakan IBM SPSS adalah 0,745. Yang mana bila mengacu pada table pedoman derajat tingkat hubungan antara skateboarder jalanan dengan kebutuhan ruang publik 'skateable' bernilai kuat, hal ini bisa jadi disebabkan oleh urgensi skateboarder jalanan yang memang membutuhkan ruang public 'skateable'

### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan pada hasil analisis data yang peneliti lakukan mengenai hubungan antara skateboarder jalanan dengan kebutuhan ruang publik "skateable" dapat di tarik kesimpulan sebagai berikut : Ruang publik yang dibuat menunjang untuk kebutuhan skateboard berpengaruh terhadap skateboarder jalanan, hal ini dibuktikan dengan hasil dari penelitian ini, yang mendapatkan nilai pada dua variable yang memiliki r hitung yang melebihi r table, juga memiliki nilai signifikansi (0,000) > 0,05. Dan juga memiliki korelasi yang nilai interval korelasinya berada di tingkat hubungan kuat yaitu 0,745. Dapat juga disimpulkan, bahwa terdapat pengaruh antara skateboarder jalanan dengan kebutuhan terhadap ruang public "skateable" sebesar 55,5%.

### 5. CATATAN PENULIS

Penulis menyatakan bahwa tidak ada konflik kepentingan terkait publikasi artikel ini. Penulis mengkonfirmasi bahwa artikel ini bebas dari plagiarisme.

### 6. DAFTAR PUSTAKA

- Ade Nur Istiani. (2014). Konstruksi Makna Happen Skateboarding Magazine sebagai Media Komunikasi bagi Komunitas Lampung Skateboard Division (LSD) di Bandar Lampung. *KOMUNIKATIF*, 3(2).
- Cresswell, J. (2009). *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif and Mixed.EdisiKetiga*. Pustaka Pelajar.
- Dickinson, S., Millie, A., & Peters, E. (2022). Street Skateboarding and the Aesthetic Order of Public Spaces. *British Journal of Criminology*, 62(6), 1454–1469. <https://doi.org/10.1093/bjc/azab109>
- Dipiati, M. P., & Supiarza, H. (2021). Moslem Women : Modifikasi Kostum Karakter Belle Dalam Film Beauty And The Beast. *Cinematology*, 1(1), 14–23.
- Fahmeyzan, D., Soraya, S., & Etmy, D. (2018). Uji Normalitas Data Omzet Bulanan Pelaku Ekonomi Mikro Desa Senggigi dengan Menggunakan Skewness dan Kurtosi. *Jurnal VARIAN*, 2(1), 31–36. <https://doi.org/10.30812/varian.v2i1.331>
- Ferdiani, I., & Sabilul Haqi, S. (2024). LOYALITAS PELANGGAN SEPATU VANS PADA KOMUNITAS SKATEBOARD DI KOTA BANDUNG. *JIMEA|JurnalIlmiahMEA(Manajemen,Ekonomi,DanAkuntansi)*, 8(2).
- 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.
- Manalu, Y. E., & Warsana, D. (2021). Film Yowis Ben Sebagai Media Komunikasi Promosi Wisata Kota Malang Yowis Ben Film as a Communication Media for Malang City Tourism Promotion. *Cinematology: Jour Nal Anthology of Film and Television Studies*, 1(1), 49–57.
- Pandu Westoro, & Refti Handini I. (2016). KECINTAAN SKATERS TERHADAP SKATEBOARD (Studi Fenomenologi Kecintaan Skaters Taman Bungkul Terhadap Skateboard). *Paradigma*, 04(03).
- Poirier, D. (2008). SKATE PARKS: A GUIDE FOR LANDSCAPE ARCHITECTS AND PLANNERS. In *KANSAS STATE UNIVERSITY*. KANSAS STATE UNIVERSITY Manhattan, Kansas.
- Puspasari, C., Amizah, W., & Mahmud, W. (2019). Diffusion Innovation in Movies Development: Computer Generated Imagery. *International Journal on Social Science Economics and Art*, 2(4), 28–32.
- Ridzkiadinata, D., Anwar, H., & Hapsoro, A. (2020). PERANCANGAN BARU SKATEBOARD CENTER BANDUNG. *E-Proceeding of Art & Design*.
- Salsa, R. (2004). *Sejarah dan perkembangan skateboard*. akademia. <http://eprints.uanl.mx/5481/1/1020149995.PDF>
- Yuliara, I. M. (2016). Modul Regresi Linier Sederhana. *Universitas Udayana*, 1–10.