

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Olahraga tidak hanya dimaknai sebagai aktivitas untuk menjaga kebugaran jasmani, tetapi juga sebagai sarana untuk memperoleh tantangan, sensasi, serta mengekspresikan eksistensi diri. Kebutuhan tersebut mendorong berkembangnya berbagai jenis olahraga ekstrem yang memacu adrenalin dan melibatkan unsur kecepatan, aktivitas fisik berat, serta penggunaan peralatan khusus. Seiring perkembangannya, olahraga ekstrem semakin diminati di berbagai daerah di Indonesia, termasuk olahraga seperti BMX, skateboard, dan *in-line skate* yang memanfaatkan ruang terbuka maupun lingkungan perkotaan sebagai arena aktivitas (Andhika et al., 2024). Aktivitas olahraga ekstrem ini pada umumnya banyak dilakukan oleh remaja usia sekolah.

Keterlibatan remaja dalam olahraga ekstrem, terutama yang dilakukan tanpa pengawasan dan fasilitas yang memadai, berpotensi mendorong munculnya perilaku berisiko. Perilaku tersebut dapat berkembang menjadi tindakan menyimpang yang bertentangan dengan norma sosial dan aturan hukum yang berlaku di masyarakat. Kecenderungan perilaku berisiko pada remaja umumnya dipengaruhi oleh proses pencarian jati diri, tekanan kelompok sebaya, serta lemahnya pengawasan sosial dari lingkungan keluarga dan masyarakat..

Kenakalan remaja secara umum diartikan sebagai perilaku yang tidak sesuai dengan norma-norma sosial yang berlaku di masyarakat. Kartini Kartono (1988:93) menjelaskan bahwa remaja yang melakukan pelanggaran terhadap norma sosial dapat dikategorikan sebagai individu yang mengalami penyimpangan sosial. Perilaku tersebut dipandang sebagai suatu bentuk kelainan sosial yang berpotensi menimbulkan dampak negatif, baik bagi individu yang bersangkutan maupun bagi lingkungan sekitarnya. Fenomena kenakalan remaja juga dapat menjadi contoh buruk bagi generasi berikutnya serta mengganggu kenyamanan masyarakat, terutama apabila disertai dengan unsur taruhan atau perjudian. Oleh karena itu,

peran orang tua dan sekolah menjadi sangat penting dalam menyediakan wadah yang positif dan aman, seperti kegiatan atau event resmi, guna menyalurkan minat dan bakat remaja secara konstruktif.

Salah satu bentuk kenakalan remaja yang kerap muncul dalam konteks olahraga ekstrem adalah fenomena balapan liar sepeda, khususnya sepeda BMX dan sepeda onthel. Aktivitas ini sering dilakukan tanpa izin, membahayakan keselamatan, serta meresahkan masyarakat karena berlangsung di jalan umum dan kerap disertai unsur perjudian (Sudjana, 2021). Sebagai contoh, balapan liar sepeda yang terjadi di wilayah Ploso dikategorikan sebagai bentuk patologi sosial karena melanggar norma sosial dan membahayakan keselamatan masyarakat (Kurniawan, 2021).

Fenomena balapan liar sepeda juga terjadi di berbagai daerah lainnya. Di Kraksaan, Probolinggo, sekelompok remaja melakukan balap sepeda onthel di jalan umum dan dibubarkan oleh aparat karena dinilai meresahkan warga (Radar Bromo, 2025). Peristiwa serupa terjadi di Kota Surabaya, tepatnya di Jalan KH Abdul Wahab Siamin dan kawasan Pasar Keputran, yang bahkan melibatkan tindakan kekerasan terhadap petugas Satuan Polisi Pamong Praja (Satpol PP) saat upaya penertiban dilakukan (Mahfud, 2024).

Balapan liar sepeda pada umumnya dilakukan secara tidak resmi dan berada di bawah standar keselamatan. Aktivitas ini memanfaatkan fasilitas jalan umum yang tidak diperuntukkan sebagai arena balap serta menggunakan perlengkapan keselamatan yang tidak memadai. Informasi mengenai pelaksanaan balapan sering kali disebarkan melalui media sosial atau jaringan komunitas tertentu, dengan melibatkan pihak ketiga sebagai perantara. Selain itu, sepeda yang digunakan dalam balapan liar umumnya telah dimodifikasi, terutama pada komponen sepeda BMX, guna meningkatkan kecepatan dan performa.

Fenomena balapan liar sepeda mencerminkan dinamika remaja dalam mengekspresikan diri, membangun relasi sosial, serta mencari identitas di tengah tekanan lingkungan sosial. Namun, aktivitas tersebut juga menimbulkan berbagai risiko, seperti kecelakaan lalu lintas, gangguan ketertiban umum, serta munculnya

stigma negatif dari masyarakat. Oleh karena itu, diperlukan kajian yang mendalam terhadap fenomena balapan liar sepeda di kalangan remaja guna memahami faktor-faktor pendorong, dampak sosial yang ditimbulkan, serta upaya pembinaan yang dapat mengarahkan aktivitas tersebut ke dalam bentuk kegiatan yang lebih positif, aman, dan terarah.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas maka rumusan masalah dari penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana faktor-faktor sosial dan proses interaksi dalam komunitas yang melatarbelakangi keterlibatan remaja Komunitas Sledor Speed dalam aktivitas balap liar sepeda BMX
2. bagaimana dampak sosial aktivitas balap liar sepeda BMX terhadap masyarakat dan aparat setempat?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk menganalisis faktor-faktor sosial serta proses interaksi dalam komunitas yang melatarbelakangi keterlibatan remaja Komunitas Sledor Speed dalam aktivitas balap liar sepeda BMX.
2. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan dampak sosial yang ditimbulkan oleh aktivitas balap liar sepeda BMX terhadap masyarakat sekitar dan aparat setempat.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

a. Manfaat Teoritis

1. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat akademik berupa referensi dan dapat menjadi bahan rujukan bagi para peneliti yang sedang melakukan penelitian atau proses pembuatan laporan yang sesuai

2. Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengertian atau konsep baru tentang topik Balap Liar Sepeda BMX serta dapat menguji teori atau konsep yang diperoleh di bangku kuliah.

b. Manfaat praktis

1. Memberikan informasi yang berguna bagi pihak terkait, seperti lembaga pendidikan, masyarakat, serta pemerintah dalam menangani balapan liar sepeda BMX .
2. Penelitian ini dapat digunakan sebagai pendorong kegiatan yang positif dikalangan remaja, dengan memahami nilai-nilai yang ada dalam komunitas Sledor Speed, pihak terkait dapat menciptakan kegiatan yang konstruktif, aman dan juga kompetitif seperti diadakannya event yang dapat mengalihkan perhatian remaja dari balapan liar.